



## ACTIVITES COMPLEMENTAIRES : fiche 2

Voici un récit fantastique (texte sans son).

### « Rue du cimetière »

---

Isabelle leva les yeux vers la plaque, au coin de sa nouvelle rue : « Rue du Cimetière ». Au bout du pâté de maisons, elle pouvait d'ailleurs le voir, avec toutes ses rangées de tombes, derrière sa haute grille de fer. Elle était maintenant bien habituée à cette vue. C'était exactement la même qu'elle avait depuis la fenêtre de sa chambre.

Un mois plus tôt, elle vivait encore dans une jolie demeure qui donnait sur un parc. Mais son père avait été muté (1) dans cette ville, et la seule maison qu'ils avaient réussie à louer se trouvait dans cette rue. Les amis d'Isabelle avaient éclaté de rire quand elle leur avait donné sa future adresse. Ils avaient cru à une blague.

« Hé ! Ce n'est pas toi, la nouvelle ? » lança une voix derrière elle. Elle se retourna et découvrit deux garçons et une fille qui arrivaient à bicyclette. Elle les reconnut aussitôt : ils fréquentaient son école. En guise de réponse, Isabelle approuva d'un signe de tête et poursuivit son chemin.

« Qu'est-ce que ça fait d'habiter rue du Cimetière ? voulut savoir un garçon. Les fantômes te tiennent compagnie ? » Isabelle se sentit rougir. « Pas du tout ! répliqua-t-elle. De toute façon, ça m'est égal de vivre ici. » Les garçons et la fille continuèrent à la suivre sur leurs vélos tandis qu'elle hâtait le pas en direction de sa maison.

**« Je parie que tu n'es pas encore au courant de ce qu'on raconte sur cet endroit ! lui cria la fille. Il est hanté par un chat noir !**

- Et tu penses que je vais te croire ? riposta Isabelle.

- Mais c'est la vérité intervint l'un des garçons. Au milieu il y a une grande tombe avec la statue d'un chat noir posée dessus !

- Et alors, qu'est-ce que ça a d'effrayant ? - La nuit, ce chat redevient vivant et hante le cimetière, dit la fille. - Eh bien, moi je ne crois pas à ces histoires de revenants ! - Je parie que tu n'oserais pas t'approcher du chat noir en pleine nuit ? » lança un garçon. Isabelle le dévisagea. « Pourquoi pas ? Ça ne me ferait pas peur ! - Alors, vas-y ! Si tu en es capable, prends-lui le collier de cuir qu'il a autour du cou, comme en ont les vrais chats ! insista la fille. - Et rapporte-le-nous demain à l'école pour nous prouver ton supercourage, fit l'autre garçon. - D'accord ! » Aussitôt Isabelle s'élança vers sa maison pour ne plus subir les airs moqueurs des trois copains. Elle allait leur montrer qu'elle n'était pas une poule mouillée ! Mais rien qu'à la pensée de s'aventurer seule dans le cimetière en pleine nuit, elle ne put réprimer un frisson. Elle se dit qu'il fallait absolument qu'elle récupère le collier en fin d'après-midi, avant qu'il ne fasse

trop noir... Sa maison était l'avant-dernière de la rue. Seule une vieille bicoque où personne n'habitait la séparait du cimetière. Isabelle entra chez elle et jeta son cartable sur le banc du vestibule. Avant même qu'elle ait eu le temps de monter se changer dans sa chambre, sa mère arriva à son tour et lui annonça qu'elles iraient toutes deux en ville pour y faire des courses. Puis, elles rejoindraient le père d'Isabelle à son bureau. Ensuite, ils dîneraient tous les trois au restaurant. Isabelle protesta. En vain ! Dix minutes plus tard, elle se retrouvait dans la voiture de sa mère, s'inquiétant de l'heure à laquelle elle pourrait enfin mettre son projet à exécution (2). Elle ne fut de retour chez elle qu'à dix heures. Vite, elle fila dans sa chambre, au premier étage, se mit en pyjama et, très nerveuse, alla regarder à la fenêtre. La lumière blanchâtre de la lune éclairait faiblement les tombes. Comment réussirait-elle à trouver la statue du chat noir ? Elle se le demandait...

Sa mère ne tarda pas à venir lui dire bonsoir. Isabelle s'allongea ensuite sur son lit et attendit que le silence soit total dans la maison. Quand il n'y eut plus un bruit, elle jeta un coup d'œil à son réveil. Il marquait onze heures trente-huit. Elle retira en vitesse son pyjama, enfila un tee-shirt et un jean. Cela suffirait : pour une nuit de septembre, la température était encore douce. Elle prit la torche qu'elle utilisait pendant ses camps de vacances, descendit l'escalier avec mille précautions puis sortit.

Voilà, elle était dehors. Elle ne pouvait plus reculer... Elle se glissa dans l'obscurité, longea la vieille bicoque abandonnée, atteignit la grande grille en fer du cimetière. Elle préféra ne pas se servir de sa lampe. Elle ne voulait pas risquer d'être vue par un voisin... La pleine lune éclairait d'ailleurs suffisamment le gravier blanc des allées pour qu'elle trouve son chemin. Elle poussa la grille, fit quelques pas. Soudain, le calme fut rompu par le cri sinistre d'un oiseau de nuit. Isabelle sentit son sang se figer dans ses veines. Jusqu'à présent, elle n'avait pas eu vraiment peur. Mais ce cri lui rappela que d'autres êtres veillaient la nuit, qu'ils l'épiaient sans doute. Elle alluma donc sa torche et lui fit décrire un large cercle autour d'elle. Le faisceau lumineux n'éclaira que de froides sépultures (3) de marbre. D'un pas rapide, Isabelle se dirigea vers l'endroit où était censé se trouver le chat noir. L'allée gravillonnée montait légèrement et, bientôt, elle se retrouva en haut d'une butte. La lumière des réverbères, dans les rues longeant le cimetière lui fit comprendre qu'elle était parvenue au centre. Elle braqua sa torche sur les tombes les plus proches. Un ange jaillit des ténèbres : il la fixait de ses yeux blancs. Elle en eut le souffle coupé. Et c'est alors qu'elle « le » vit. Ombre parmi les ombres, le chat était tapi en haut de la stèle (4) d'une immense sépulture de marbre blanc. Les jambes tremblantes, Isabelle s'approcha de la statue. Le cri de l'oiseau vrilla (5) de nouveau la nuit. Elle frissonna de la tête aux pieds, mais fit encore quelques pas. Et elle se retrouva aux pieds du chat qu'elle éclaira de sa torche. Il était tout de marbre noir, à l'exception de ses yeux : deux perles vertes. Autour de son cou, comme l'avait dit la fille de l'école, il avait un collier de cuir. Isabelle monta sur la marche de la pierre tombale pour pouvoir lire l'inscription gravée sur la stèle :

### **NE DERANGEZ PAS LES MORTS**

Un instant, elle fut tentée de faire demi-tour, de fuir cette tombe et sa mise en garde. Mais tout proche,

il y avait le collier qu'elle était venue chercher. Alors, elle posa sa torche à côté du chat et passa ses deux mains autour de son cou. Elle soupira de soulagement : la boucle du collier se défit sans problème. Or, à cette seconde, les douze coups de minuit commencèrent à sonner au clocher d'une église voisine. Au premier coup, Isabelle sursauta si fort qu'elle faillit laisser tomber le collier. Au quatrième, elle reprit en hâte sa torche et la braqua sur la tête du chat. Ce qu'elle découvrit la glaça d'horreur : les yeux verts brillaient comme ceux d'un chat en chair et en os. D'un chat vivant ! Au huitième coup de minuit, Isabelle sauta en bas de la tombe et... un miaulement rauque retentit juste au-dessus de sa tête. Au douzième coup de minuit, incapable de maîtriser sa panique, elle courait à perdre haleine sur l'allée gravillonnée qui crissait sous ses pas. La lumière de sa lampe sautait devant elle. **Elle avait beau essayer de se persuader qu'elle avait imaginé le miaulement du chat, rien à faire! Quand, tout à coup, juste derrière elle, elle entendit la course feutrée d'un animal.**

Et un long feulement (6) de colère s'éleva dans la nuit. Isabelle jeta un coup d'œil par-dessus son épaule et découvrit ce qu'elle redoutait le plus au monde désormais : deux yeux verts et brillants, tout proches. Elle fila de plus belle vers la grille, la franchit. Sa maison, elle la voyait maintenant. Encore quelques mètres à franchir ! Elle accéléra l'allure, atteignit sa porte, eut du mal à tourner la poignée tellement sa main tremblait, se précipita à l'intérieur, ferma le verrou à double tour et monta les escaliers quatre à quatre. Elle avait l'impression que son cœur allait exploser dans sa poitrine tellement il battait fort.

Elle se réfugia enfin dans sa chambre. Elle était saine et sauve. A travers la vitre de la fenêtre fermée, elle entendit un chien hurler à la mort. Elle baissa les yeux sur ses mains tremblantes et vit le collier de cuir. En toute hâte, elle alla le jeter sur la plus haute étagère de son armoire. Puis, elle se déshabilla, se mit en pyjama et s'assit sur son lit, à bout de forces. Par la fenêtre, elle apercevait les formes fantomatiques des tombes, faiblement éclairées par la lune. Elle entendit une fois de plus le chien qui hurlait à la mort. Elle s'allongea, mais ce n'est que longtemps après qu'elle sombra dans le sommeil. Isabelle fut réveillée en sursaut par un cauchemar épouvantable : un chat noir, assis sur sa poitrine, lui crachait au visage, prêt à la mordre. Elle ouvrit les yeux, observa sa chambre plongée dans la pénombre. C'est alors qu'elle se souvint du collier. Elle alluma sa lampe de chevet, courut ouvrir l'armoire, chercha sur l'étagère du haut. Le collier avait disparu ! Mais, elle vit de profondes estafilades (7) dans le bois de l'étagère. Isabelle fit volte-face et, dans un cri, découvrit la vitre de la fenêtre. Elle avait volé en éclats ! Derrière, sur le rebord, se tenait... le chat noir qui la fixait de ses yeux verts, brillants, tellement vivants.

J.B. Stamper, in *Minuit, heure de l'horreur*, « Kid Pocket », Pocket, 1994.

(1) changé de lieu de travail (2) réaliser (3) tombes (4) pierre avec une inscription (5) déchira (6) grondement (7) longues entailles