

NADINE DESCHENEUX

Monstrueuse clôture



FRISSONS^{MD}
SANG POUR SANG QUÉBÉCOIS

NADINE DESCHENEUX

Monstrueuse
clôture

Héritage jeunesse



1

La maison des rumeurs

Depuis quelques jours,
il fait sombre. La météo
est maussade. L'obscurité
semble vouloir grignoter
tous les moments de clarté.
Nathan et moi revenons
de l'école à pied par notre
chemin habituel.

En marchant sur le trottoir, nous jouons à « Attrape si tu peux ». C'est un jeu où l'on doit lancer notre balle rouge ou la faire rebondir d'une étrange façon pour surprendre l'autre. Cela nous aide à trouver le chemin du retour moins ennuyeux.

Nathan m'interpelle :

— Allez, Hugo, je suis prêt. Lance fort ! Donne tout ce que tu peux !

— Tu n'en croiras pas tes yeux !

Je cours pour prendre un élan et projette la balle haut dans les airs. Nathan siffle en posant ses mains en visière pour suivre le point rouge dans le ciel presque noir. Je ricane en le regardant faire toutes sortes de mouvements en attendant que la balle redescende. Cependant, en tournant la tête pour suivre la trajectoire de notre projectile, je m'aperçois qu'elle devrait tomber sur le terrain de monsieur Beaucage.

Mes yeux rieurs s'affolent.
Je lis la même lueur
d'inquiétude dans ceux de
Nathan. Il comprend lui aussi
que notre balle va atterrir sur
la pelouse du vieil homme.
Il faudra nous approcher
de sa maison lugubre.

Dans le quartier, des
rumeurs disent que des
choses horribles se sont
passées à l'intérieur. En plus,
son allure est digne d'un film
d'horreur. De vieilles fenêtres
en bois avec certaines vitres

brisées. Au bout d'une allée en pierres se trouve la porte d'entrée toute noire, partiellement cachée par deux immenses cèdres qui plient au gré du vent. Même le lampadaire sur le bord du trottoir clignote quand on passe devant la maison. C'est vraiment étrange. Sur la façade du bâtiment, plusieurs briques se sont détachées. On dirait que la demeure tombe en ruine.

Mais le vieil homme qui vit là est encore pire. Parfois, quand on passe en face de sa maison, il se tient devant sa porte sans qu'on le voie. Les arbres le cachent. Puis, quand il y a un coup de vent, monsieur Beaucage apparaît. Il tourne la tête vers nous sans bouger le reste de son corps. Il plisse ses terrifiants yeux jaunes. On dirait un chat malicieux qui surveille une proie. Chaque fois, je sursaute et je retiens un cri

en plaquant ma main sur ma bouche. Le vieux sourit alors étrangement.

Plusieurs histoires horribles circulent sur lui et sa maison hantée. Des histoires qui donnent des sueurs froides. On dit que les soirs de pleine lune, on entend des bruits inquiétants provenant de la cour. Il paraît que le vieux fou s'y promène en pleine nuit ! Une légende dit que vers deux heures du matin, les fenêtres s'illuminent

parfois les unes après les autres. Ensuite, des ombres étranges apparaissent à travers les rideaux déchirés.

Ce soir, je n'ai pas été prudent en lançant la balle. Grave erreur. La réaction de mon meilleur ami me le confirme.

Il arrête de courir et observe la descente de notre balle rouge vers le sol. Elle traverse les branches sèches en les faisant craquer et tombe sur le terrain de monsieur

Beaucage. Elle disparaît
derrière la clôture à côté de
sa maison. Sa monstrueuse
clôture. Celle qui fait si
peur, car on ne sait pas ce
qu'elle cache.





2

Derrière la clôture

Nathan et moi sommes
comme deux statues
devant la maison. La peur
paralyse nos jambes. Seuls
nos yeux bougent dans tous
les sens. On guette le moindre
bruit ou mouvement. Rien.
Je souhaite que le propriétaire

des lieux relance notre balle
de ce côté-ci de la clôture.

Mais elle ne réapparaît pas.

Nathan rompt le silence :

— Bon, je pense qu'il n'y a
pas d'autre solution. Il faut
aller la chercher.

Je tente de faire mon brave :

— C'est sûr ! En plus, elle ne
doit pas être loin. On devrait
être capables de passer notre
main en dessous et de
l'attraper.

— Bon plan ! En moins d'une
minute, ce sera réglé ! Go !

Une voix dans ma tête
m'ordonne de m'enfuir.
L'idée de m'approcher de la
maison ne me plaît pas du
tout. Toutefois, c'est la seule
option si on veut récupérer
notre balle.

On dépose nos sacs à dos
sur le bord du trottoir et on
avance malgré la peur qui
grandit en nous. Mon ami
respire bruyamment.
Le lampadaire se met à
grésiller, clignote et s'éteint.

La noirceur nous enveloppe.
Je panique.

— Nathan, c'est
épouvantable ! Tu réalises :
c'est la maison du fou !
Elle me fait peur depuis
des années.

— C'est sûr, Hugo, mais ça
se peut qu'on se soit trompés
à son sujet...

— Qu'est-ce que tu veux
dire ?

— Qui sait ? C'est possible
que ce soit seulement un lieu
ordinaire avec une cour

normale, une piscine, une balançoire et une mangeoire d'oiseaux. On s'est peut-être imaginé des affaires ?

Je regarde Nathan en écarquillant les yeux :

— J'aimerais te croire, mais j'ai peur de ce qui pourrait se cacher derrière. J'imagine plutôt une piscine pleine de sangsues, une balançoire faite en os de squelettes et une mangeoire d'oiseaux remplie de vautours menaçants.

— Oh, arrête ! Tu exagères !
Ça ne peut pas être si pire !

Au même moment, la
lumière du vieux lampadaire
se remet à éclairer faiblement.
Je me demande si quelqu'un
le contrôle à distance.

Toutefois, j'essaie de voir le
côté positif.

— Au moins, il va faire
un peu plus clair. Ça va
nous aider.

— Je ne suis pas certain.
Parfois, ce qu'on voit fait
encore plus peur !

Nous voilà devant la clôture de bois. On n'a jamais été aussi près de la demeure de monsieur Beaucage.

J'espère secrètement qu'il ne remarque pas qu'on rôde sur son terrain, ou mieux, qu'il est absent. Mon cœur bat tellement fort que je sens les pulsations jusque dans mes oreilles. Nathan donne les instructions :

— Hugo, vas-y ! Tu as lancé la balle. C'est à toi de la récupérer !