Le 09 avril 2025

Ant, le Paladin des bois

Sylveen S. Simon
Conte pour les écrits de Sylveen

Toutes les images de ce conte ont été créées par Sylveen S. Simon avec l'outil Microsoft Bing





Il était une fois, au cœur d'une vaste clairière bordée de chênes centenaires, une effervescente fourmilière qui s'élevait telle une véritable métropole miniature.

Cette grouillante cité était une architecture d'ingéniosité, faite de tunnels labyrinthiques et de chambres parfaitement alignées.

Chaque grain de terre avait été minutieusement transporté par des milliers de paires de pattes infatigables.

Ici, tout avait un ordre précis et chaque chose était à sa place.

Ant, petite fourmi rouge et dorée, avait un thorax noir brillant, et des antennes toujours en alerte. Ant se sentait un peu à part et, pour tout vous dire, c'était une fourmi un peu particulière. Tandis que ses compagnes travaillaient sans relâche au transport de nourriture et d'éléments propres à l'expansion de la fourmilière, Ant rêvait d'aventures grandioses. Il s'était fabriqué une armure faite de morceaux d'écorce de chêne. Il brandissait fièrement une épine de genêt en guise d'épée. Ant voulait protéger, sauver, combattre... mais sans jamais tuer.

Il se voyait comme un Paladin des temps anciens, héros de contes qu'il inventait lui-même chaque jour et qu'il retranscrivait sur des morceaux de bois, qu'il peignait en formant de petits points astucieusement alignés dans différentes teintes allant du noir au blanc, en passant par toute une palette de gris très représentatifs.





Pour Ant, le bois aux mille rayons était un royaume rempli d’aventures. Ce lieu tirait son nom des nombreux rayons du soleil qui traversaient les frondaisons.

Au matin, les gouttelettes de rosée accrochées aux brins d'herbe scintillaient comme des diamants qu’il fallait vite ramasser pour ne pas attiser la convoitise.

Les troncs d’arbres, immenses et imposants, lui semblaient des forteresses gardées par des armées invisibles.

Les coccinelles étaient des dragons, dont l’armure rouge et noir luisait au soleil.

Quant aux lucioles, elles étaient des lanternes magiques dans les nuits étoilées.

Un jour, durant l'une de ses patrouilles, Ant tomba sur un scarabée emprisonné dans une toile d’araignée tendue entre deux branches basses. Le scarabée, miroitant comme une obsidienne, agitait désespérément ses pattes pour se libérer, sans succès. Sans hésiter, Ant dégaina son épine et bondit pour le libérer.

L’araignée, imposante et vive, surgit soudainement de son repaire, outrée qu’une petite fourmi veuille lui dérober son festin. Une bataille s'ensuivit. Ant esquivait avec agilité les assauts de la créature et, d'un mouvement précis, trancha une patte de l’araignée qui finit par reculer. Puis il sectionna la toile, libérant le scarabée. Celui-ci, reconnaissant, s’inclina devant le courageux Paladin et lui promit son aide, si jamais il en avait besoin.

Le scarabée et la fourmi s’enfuirent ensemble, laissant l’araignée à son désarroi.





Quelques jours plus tard, une pluie diluvienne s'abattit sur la clairière. L'eau s'engouffrait dans les galeries, menaçant d'emporter la fourmilière tout entière. Les fourmis, paniquées, couraient en tous sens.

Ant, fidèle à son âme de Paladin, se dressa devant ses compagnons et lança d'une voix assurée :

« *Nous devons nous organiser sans attendre !*

La forêt nous offre une chance de survie.

Suivez mes instructions ! »

Guidées par Ant, les fourmis arrachèrent des morceaux de feuilles pour en faire des radeaux.

Puis elles formèrent des chaînes pour transporter les larves et les provisions hors d'atteinte de l'eau.

Quand une vague menaça de les emporter, le scarabée, fidèle à sa promesse, vint leur prêter main-forte en emportant la reine sur son dos massif, afin de la mettre à l’abri.





Au matin, la pluie s'était calmée et la colonie était saine et sauve. Ant, épuisé, couvert de boue, avait eu une tarsomère arrachée durant cette éprouvante aventure ; tout son corps lui faisait mal, mais il était en vie.

Il fut acclamé par ses semblables. « *Ant, Paladin des bois, je te nomme premier chevalier de la fourmilière*," dit la reine avec un sourire. « *Merci pour ton immense courage ; tu nous as tous sauvés ! Je déclare que le bois aux mille rayons s'appellera désormais le bois du Paladin.* »

Ant savait que l'héroïsme ne tient pas à la taille ni à la force, mais à la volonté de protéger ceux qu'on aime.

Il avait enfin pu mettre en avant son cœur de Paladin et son nom résonnait désormais comme celui d'un véritable chevalier protecteur.

Après cet événement, le scarabée aida Ant et les autres fourmis à reconstruire leur fourmilière. Grâce à son expérience, il leur permit de bâtir une nouvelle structure plus adaptée aux fortes intempéries, qui avaient tendance à revenir plus fréquemment.

Il construisit un tunnel d'évacuation des flots, dont l'objectif était d'éloigner l'eau des galeries. Le scarabée était décidément un architecte ingénieux et il devint le fidèle ami d'Ant.

Ensemble, ils sortaient souvent pour parcourir les environs et faire des découvertes.





Un jour, alors qu'ils s'approchaient d'un écureuil qui semblait méditer sur une pierre, un oiseau fondit sur le scarabée et l'emporta pour le dévorer.

Ant semblait avoir été foudroyé sur place. Il restait là, tétanisé par ce qu'il venait de vivre. Il avait perdu son ami et restait hébété, incapable de bouger.

L'écureuil ouvrit un œil et lui dit : « *Ton ami vient de vivre ici sa dernière aventure de scarabée ; mais ce n'est pas pour autant qu'il n'en vivra pas d'autres.* »

Ant avait sursauté. L'écureuil était en train de lui parler. « *Notre vie ici n'est qu'un chemin de découverte et de coopération, où il est important de rester déterminés et créatifs, même dans les situations les plus difficiles. Tu as déjà transformé bien des obstacles en opportunités il me semble, tout en inspirant tes congénères. Tu as surmonté de nombreux défis et tu as transmis aux autres beaucoup de choses. Ton courage et ton empathie ont fait que tu ne t'es pas imposé comme un chef autoritaire, mais comme un leader inspirant. Ta bravoure et ta bienveillance ont amené ta communauté à te suivre de manière naturelle. Grâce à toi, ils ont retenu et appris l'espoir et l'adaptabilité. Ils savent à présent qu'après une destruction, il est possible de renaître plus fort, mieux préparé, et d'évoluer encore. Veux-tu que je t'aide à ouvrir les yeux sur ce qui t'attend à présent ?* »



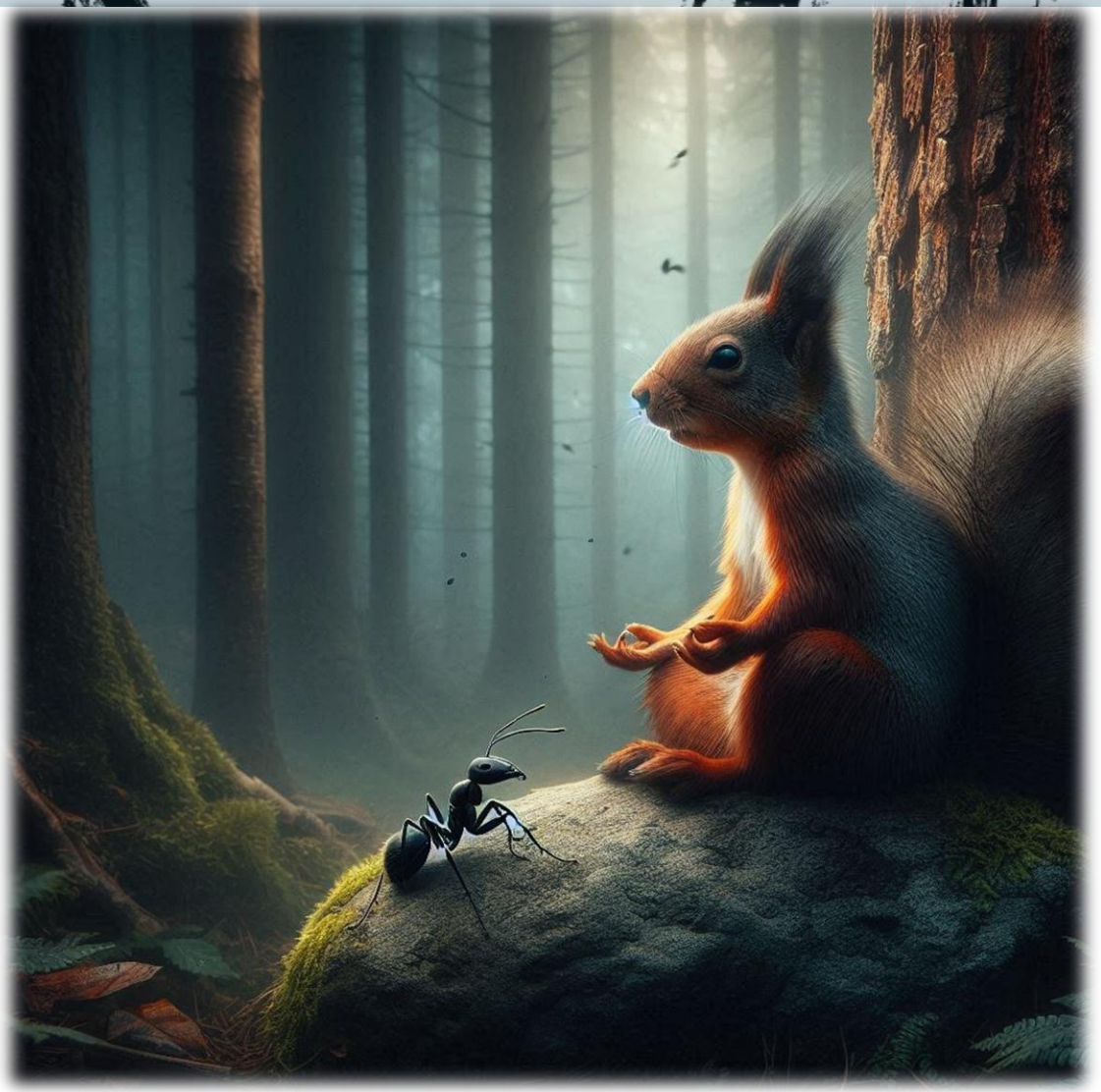


Ant réfléchit une microseconde de fourmi et répondit par l'affirmative. L'écureuil lui semblait un peu étrange mais, étonnamment, il avait l'impression de le connaître depuis longtemps. Ant était curieux d'en savoir plus et impatient de partager ses points de vue avec son nouvel ami.

« *Bien ! Je vais parfois écrire sur tes aventures et, chaque jour, nous nous retrouverons ici, dans cette clairière, où je te parlerai des chemins célestes vers lesquels je t'aiderai à voyager. Cela prendra du temps, mais tu arriveras ensuite par toi-même à te rendre sur d'autres plans, où tu découvriras encore d'autres chemins, tantôt sombres mais pas forcément mauvais, tantôt lumineux. Tous te permettront d'expérimenter, d'évoluer…*

Pour t'aider, tu vas te lancer dans la création d'une vaste toile sur laquelle tu peindras ces nouvelles connexions. Imagine-les pour le moment comme le réseau de neurones niché au cœur de ton cerveau. Puis d'autres viendront, sous la bienveillance de la Lune ou grâce à la force du Soleil. La plupart de tes amis ne comprendront pas le sens de tes peintures, mais ce n'est pas grave. Tu leur laisseras ainsi des messages cachés en quelque sorte. Et lorsque le moment sera venu, leur expérience de vie leur permettra de les comprendre.

Il en va de même avec mes écritures. Je raconte des histoires et parfois, celles-ci parlent au cœur de celles et ceux qui les lisent. Mettre en symbiose nos créativités nous portera vers de nouvelles couleurs qui n'existent pas ici, vers de nouveaux espaces à partager pour une nouvelle énergie. Ne sois pas impatient car la précipitation te ralentira. Ouvre les yeux ou plutôt, ferme-les afin de laisser ton esprit s'ouvrir différemment. »





Ant se sentait transporté, inspiré par les paroles de l'écureuil. Il se mit à peindre de nouvelles choses, très éloignées du pointillisme qu'il maîtrisait pourtant parfaitement.

Il travaillait les couleurs, les reliefs. Plus le temps passait et plus ses œuvres étaient gigantesques, profondes et pleines de mystères anciens.

Parfois, il se décourageait car l'écureuil ne lui accordait pas tout son temps et il aurait aimé plus d'attention. L'écureuil lui expliquait que le temps n'existait pas et que cela faisait partie de l'apprentissage.

Ces nouveaux chemins devaient être découverts au bon moment, pas à pas... des pas de fourmi.

Un matin, l’écureuil découvrit Ant entouré d’autres fourmis à qui il apprenait son art, en leur faisant peindre un tournesol. L’écureuil sourit. Une nouvelle voie s’était tracée au plus profond du bois du Paladin, qui avait compris que l’amitié, renforcée par la créativité, était l’une des plus grandes forces de ce monde.

Sentant une vibration familière, Ant se retourna, pensant voir son ami l’écureuil ; il ne fit qu’apercevoir une coccinelle qui s’envolait au-delà des grands chênes.



Le 09 avril 2025

Fin

Sylveen S. Simon
Ant, le Paladin des bois
Conte pour les écrits de Sylveen

Je dédie ce conte à mon ami J.C.D, qui se reconnaîtra. Une belle âme créatrice à qui je souhaite le meilleur pour la suite !

