

## DOSSIER

Le Vampire, créature de Ténèbres

## INTERVIEW

Olivier Legrand, Pierre-Yves Lebeau



Vlad Tepes, à la recherche des sources du mythe



Dracula, une trilogie saisissante de Françoise-Sylvie Pauly et Pascal Croci



90 ans de Cinéma Vampirique...

**L**e numéro de SdImag que vous tenez entre les mains est consacré aux vampires, créatures de la nuit inquiétante et fascinantes qui n'en finissent plus de hanter nos nuits et de peupler romans, films et jeux de société...

Pour de nombreuses raisons, nous avons pris un certain retard pour le publier et nous nous en excusons platement, auprès de nos lecteurs tout d'abord, et des auteurs et illustrateurs qui ont œuvrés sur ce numéro... Mais les Vampires sont éternelles et le temps n'a pas de prises sur eux! Malgré tout, mea culpa...

J'espère que vous apprécierez ce numéro de ce webzine coopératif...

Au plaisir de vous croiser sur les Sentiers de l'Imaginaire...

Ludiquement vôtre

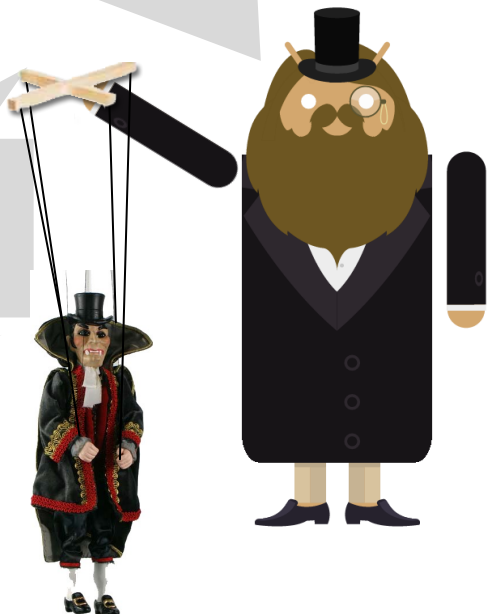
Le Korrigan

**Maquette** : K-El

**Coordinateur** : Laurent Ehrhardt

**Correcteur** : El Loco

✉ [chrysopee@free.fr](mailto:chrysopee@free.fr)



## Rétroactualité, L'actualité récente des mois précédents

BD.....	4
Entretien avec Olivier Legrand .....	16
Jeux de Société.....	24

## Dossier

Le Vampire, créature des ténèbres .....	36
La Sélection vampirique .....	72
<i>Par Katia, webmaster du site Mordue de Vampires</i>	
Figures : Vlad Tepes et Erzébet Bathory .....	78
90 ans de cinéma vampirique .....	86
<i>Par Katia, webmaster du site Mordue de Vampires</i>	
Chroniques (romans, BD, jeux...).....	94
<i>Par Sandrine Brugot Maillard, Le Korrigan, El Loco, Keenethic, Samuel Colin, Gus, Guillaume, Christophe de la Lude, Duncan</i>	
Rencontre Ludique : interview de Pierre-Yves Lebeau.....	134
<i>Propos recueillis par Laurent Ehrhardt</i>	
Nouvelle : le Vampire de John William Polidory.....	138
Illustré par Ulic	



Le coordinateur du SdImag tient à remercier Le Joueur Masqué pour ces illustrations pleines d'inventivité et... de mordant!

Retrouvez ses autres travaux sur internet [[lien](#)]



# MIPEUL -SING

par le Joueur Masqué

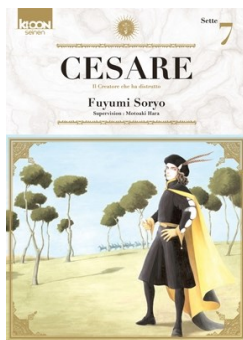






## un fragile équilibre

Cesare est une série en tous points passionnantes, formidablement bien écrite et documentée et admirablement mise en image. Cesare est de ces mangas qui prouvent que la bande dessinée peut être tout à la fois enrichissante, édifiante et captivante... Ce récit à la fois fictif et historique de la vie de Cesare, où l'on croise d'éminents personnages issus du monde religieux, politique ou artistique est une incontestable réussite dont chaque nouveau tome se lit avec délectation... Ce septième opus ne fait pas exception et comblera tout amateur d'histoire et de récit historique... Un chef d'œuvre du neuvième art, incontestablement ...



Cesare Sette (tome 7) Fuyumi Soryo / Ki-oon

## Sex-story II, une rude compétition



Ce second opus qui parle une nouvelle fois de sexe, de désir et de libido(s) de façon légère et amusante... Sans doute est-il un sympathique cadeau à offrir le 14 février à un Valentin ou une Valentine ayant de l'humour (avec ou sans canard )

Bien sûr, ce Libido(s) est à réserver à un public averti mais ces histoires courtes gentiment coquines plairont, n'en doutons pas, à un large public adulte et consentant...

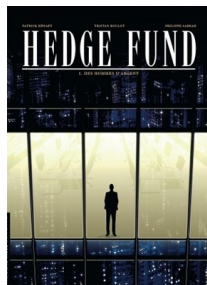
Confessions d'un canard sex toy, tome 2, Milly Chantilly / Roux / Poitevin / Ankama

## Tueurs né

Ce premier tome annonce un polar sombre sur fond de road-movie sanglant qui ravira les fans de la série-mère. Néanmoins, malgré les références à cette dernière, ce diptyque semble pouvoir se lire indépendamment, formant un récit dense et inquiétant mettant en exergue la folie furieuse de ses deux principaux protagonistes... Mais la plus dangereuse n'est pas nécessairement celle qu'on croit et les deux tueurs ont peut-être sans le savoir mis le pied dans un nid de crotales... Suite et fin au prochain épisode...



Crotales, tome 1, Gihef / Renaud / Dargaud



## thriller financier

*Des Hommes d'Argent est le premier tome d'une trilogie originale et ambitieuse qui pose bien des questions... Quels sombres dessins poursuit Ergyu Bilkaer, inquiétant marionnettiste pour qui Franck Carvale a tout de l'homme de paille... Sa fulgurante ascension annonce sans doute de grosses désillusions... Ce premier opus est des plus prometteurs et tout laisse à penser que la série va monter en puissance au fil des tomes pour un final ébouriffant...*

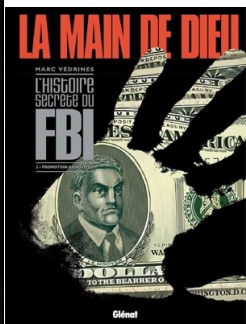
*Hedge Fund, tome 1 Roulot / Sabbah / Hénaff / Le Lombard*

## Feuilletonnesque Fantômas

En revenant aux sources et à la noirceur du mythe originel, la Colère de Fantômas est une trilogie feuilletonnesque jubilatoire et rafraîchissante. Le subtil équilibre entre le propos et sa mise en image en font une série captivante qui met en scène un Fantômas plus diabolique que jamais. Le premier tome nous avait fait forte sensation et le second opus s'inscrit dans la droite lignée de celui-ci... Vivement le troisième et dernier opus de ce premier cycle trépidant et inquiétant pour qu'on sache comment l'inspecteur Juve va faire pouvoir se tirer de ce mauvais pas et mettre un terme aux sinistres agissements de ce génie du crime.



*La Colère de Fantômas, tome 2, Bocquet / Rocheleau / Dargaud*

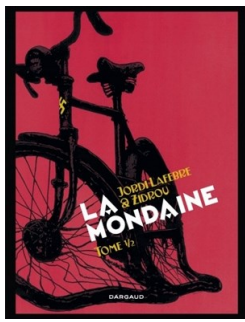


## une ambition démesurée

Considéré par beaucoup comme un visionnaire, par les autres comme un manipulateur autoritaire doublé d'un maître chanteur, le personnage ambigu n'en finit plus de fasciner, quarante ans après sa mort et cette biographie graphique est tout à la fois passionnante et édifiante... On attend avec impatience le troisième opus qui reviendra notamment sur les relations on ne peut plus complexes et tendues entre Hoover, J.F.K. et la mafia...

*La Main de Dieu, tome 2, Marc Vedrène / Glénat*





## La perte de l'innocence

La Mondaine est le début d'un diptyque particulièrement prometteur qui tient du Maigret de Georges Simenon, l'humour, le burlesque et la sensualité en plus. A l'instar du célèbre commissaire (qui est lui-même passé à la mondaine), les personnages sont tous en clair-obscur, ni bon ni mauvais, juste profondément humain...

*La Mondaine, tome 1, Zidrou / Lafebre / Dargaud*



Rétroactualité

## Une biographie fictionnelle et historique envoûtante

Cette nouvelle d'Agnès Maupré ravira inmanquablement les amateurs de grande et de petite histoire ainsi que les inconditionnels du travail de cette scénariste et dessinatrice pleine d'audace et d'inventivité de cette auteure. Avec ce Chevalier d'Éon, elle fait une nouvelle fois montre de son talent de conteuse et de sa formidable capacité à mettre en scène des personnages envoûtants.



*Le chevalier d'Éon, tome 2, Maupré / Ankama*



## Fatalitas!

En abordant un chapitre sombre de l'histoire de France, Le fils de l'officier fait œuvre de mémoire en cette année où on s'apprête à célébrer le début de ce premier conflit mondial, sanglante boucherie où l'humanité a perdu une partie de son âme. Doté d'un fond historique solide, l'histoire de Sidoine est mise en scène avec efficacité par la jeune Christelle Galland dont le trait s'est affiné au fil des tomes.

La tête en feu clos un triptyque convaincant peut-être trop dense pour apprécier l'histoire à sa juste valeur... Mais la série n'en reste pas moins édifiante et captivante pour tout amateur d'histoire...



*Le Fils de l'Officier, tome 3, Cothias / Ordas / Galland / Bamboo*

## De la condition féminine sur Troy



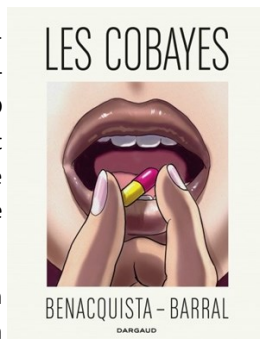
Avec Ploneïs l'Incertain, Arleston, Jean-Luc Sala et Hübisch nous replongent dans le monde de Troy à travers une histoire décrochée des principaux personnages de la saga mais qui n'en étoffe pas moins cette univers foisonnant (et déjanté)... L'album ravira les amateurs de l'univers de Christophe Arleston. On y retrouve tout ce qui fait le charme des séries se déroulant sur le monde de Troy, à commencer par un humour potache et un univers foisonnant qui s'étoffe et s'enrichit au fil des séries dérivées de la série mère... Un album dépayçant et très divertissant..

*Légendes de Troy, Arleston / Sala / Hübisch / Soleil Productions*

## Effet(s) secondaire(s)

Les Cobayes aborde le sujet sensible mais nécessaire de l'expérimentation de médicaments sur cobaye humain. Tonino Benacquista, auteur de roman noir à succès et scénariste de BD nous livre là une plongée en eaux troubles particulièrement saisissante d'une expérimentation in vivo qui va dérapé de façon inattendue, aussi bien pour les chercheurs que pour le lecteur...

Avec Cobaye Tonino Benacquista et Nicolas Barral signent un album captivant qui tient à la fois du thriller médical par son contexte, du conte moderne par la nature de l'effet secondaire du M2 C2 T et de la comédie par son traitement... Bref, un savoureux cocktail (médicamenteux ?) aux effets secondaires (incitation à l'introspection) salutaires...

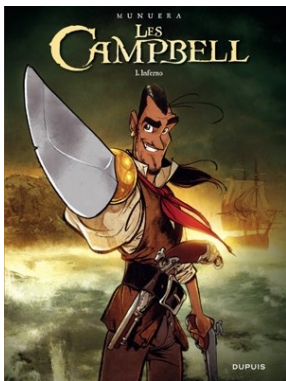


*Les Cobayes, Benacquista / Barral / Dargaud*





**une série d'Aventure pleine de charmes et d'humour**



Après avoir été pré-publié dans Spirou Hebdo, Les Campbell débarque sur nos étals pour notre plus grand plaisir...

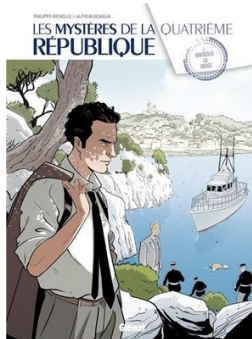


Inferno, premier tome des Campbell annonce une série d'aventure pleine de charmes et d'humour qui, bien que destinée à la jeunesse, ravira tout autant les parents, ne serait-ce que par le final ébouriffant. Un petit bijou de plus à mettre à l'actif de ce talentueux auteur qu'est Jose Luis Munuera dont le sens du mouvement et de la narration font, une fois de plus, merveille...

*Les Campbell, tome 1, Munuera / Dupuis*

**Plongée en eaux troubles**

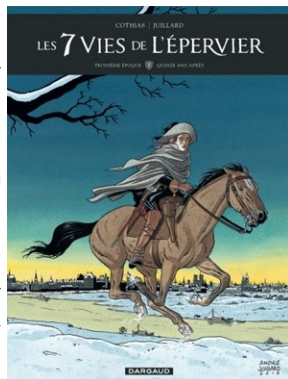
Marseille la Rouge est un nouvel excellent opus de cette série ambitieuse et passionnante qui fouillent dans les poubelles de la République Française pour mettre en lumière ses secrets inavouables. Le scénario concocté par Philippe Richelle s'avère à la fois exigeant et extrêmement bien ficelé, avec un cliffhanger des plus percutants... Un polar historique aussi captivant qu'édifiant...



*Les Mystères de la Quatrième République, tome 2, Richelle / Buscaglia*

## Un plaisir toujours intact...

La Baronne de Troïl a retrouvé sa fille mais les événements l'ont poussée à taire leur filiation. Le second album nous entraînera sans doute sur les routes de France à la recherche de l'enfant né de la tendre et brève passion qu'elle vécut avec le Roy Louis XIII... Une chose est sûre, le charme opère toujours et nous chevaucherons à ses côtés en compagnie de Beau et de Grandpin, soulevant la poussière des routes de France, balayée par le vent de l'histoire...



*Les 7 Vies de l'Épervier, tome 12, Cothias / Juillard / Dargaud*

## Un thriller graphique « lynchien »

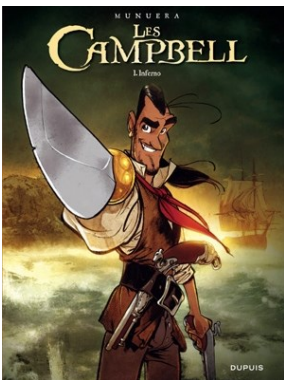


Sin Titulo propose une intrigue envoûtante superbement éditée dans un format à l'italienne qui respecte l'œuvre virtuelle originelle. C'est typiquement le genre d'album qui happe le lecteur pour le laisser sonné à la dernière page, en proie au doute et aux questionnements. Un O.G.N.I. (Objet Graphique Non Identifié) à découvrir...

*Sin Titulo, Stewart / Ankama*



## une série d'Aventure pleine de charmes et d'humour



Après avoir été pré-publié dans Spirou Hebdo, Les Campbell débarque sur nos étals pour notre plus grand plaisir...

Inferno, premier tome des Campbell annonce une série d'aventure pleine de charmes et d'humour qui, bien que destinée à la jeunesse, ravira tout autant les parents, ne serait-ce que par le final ébouriffant. Un petit bijou de plus à mettre à l'actif de ce talentueux auteur qu'est Jose Luis Munuera dont le sens du mouvement et de la narration font, une fois de plus, merveille...

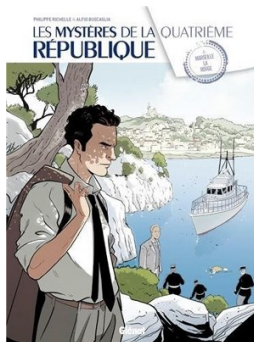
*Les Campbell, tome 1, Munuera / Dupuis*



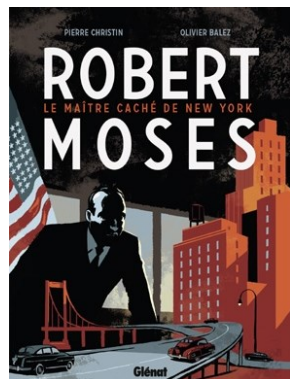
Rétroactualité

## Plongée en eaux troubles

Marseille la Rouge est un nouvel excellent opus de cette série ambitieuse et passionnante qui fouillent dans les poubelles de la République Française pour mettre en lumière ses secrets inavouables. Le scénario concocté par Philippe Richelle s'avère à la fois exigeant et extrêmement bien ficelé, avec un cliffhanger des plus percutants... Un polar historique aussi captivant qu'édifiant...



*Les Mystères de la Quatrième République, tome 2, Richelle / Buscaglia / Glénat*



## Rêve d'Urbanisme

Après Sous le ciel d'Atacama, cette nouvelle collaboration entre Pierre Christin et Olivier Balez s'avère une nouvelle foi captivante. Robert Moses, Le Maître caché de New York est une biographie qui dévoile au grand public le destin d'un homme de bonne famille qui à force de travail et d'acharnement est parvenu à imposer sa vision d'une ville, pour le meilleur ou pour le pire... Son destin est au final semblable à celui du Baron Hausseman qu'il admirait et qui fut lui-même autant adulé que décrié.

*Robert Moses, Christin / Balez / Glénat*



## une œuvre coup de poing parfaitement maîtrisée

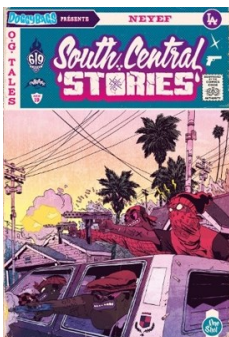
On retrouve dans *Succombe qui doit* tout ce qui fait le charme du premier film de Tarantino : un huis clos servi par des dialogues percutants, une mise en scène décoiffante, des flash-back bien conduits, un scénario oppressant, des personnages « bigger than life » et un final magistral...

Ce nouvel album du duo Ozanam / Rica est un petit bijou de noirceur âpre et violent dont la fin laisse un goût de sang et d'amertume dans la bouche. On ne peut que se réjouir de voir que cet album de 128 pages a été édité dans un format plus grand que les autres titres de cette dynamique collection qu'est KSTR, ne serait-ce que pour rendre justice au formidable travail graphique de Rica qui habille avec efficacité le récit sombre et tourmenté d'Ozanam... A l'instar de Tarantino, Ozanam et Rica jouent avec brio avec les codes du genre pour créer une œuvre coup de poing parfaitement maîtrisée. On en redemande!



*Succombe qui doit, Ozanam / Rica / Casterman*

## un chef d'œuvre de noirceur et de violence



Dérogeant à la règle des 3 histoires mises en image par trois dessinateurs différents, Doggybags propose, sous l'intitulé Doggybags présente, une histoire sombre en trois chapitre cocodécotée par l'époustouflant Romain Maufront, alias Neyef...

*South Central Stories* est un petit bijou de noirceur et de violence qui immerge le lecteur au cœur d'une guerre des gangs avant de faire prendre à l'intrigue un tournant fantastique aussi jubilatoire qu'inattendu, le fameux twist dont les auteurs de Doggybags ont le secret... Le sens de la narration et de la mise en scène de Neyef est une fois de plus mis en exergue avec ce nouvel album...

*South Central Stories, Neyef / Ankama*

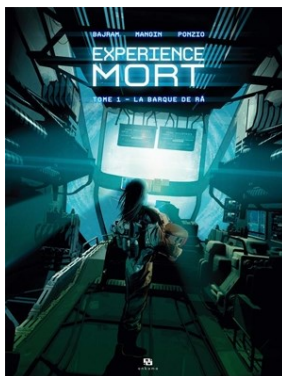




## Expérience interdite...

Le scénario solidement charpenté concocté par Denis Bajram et Valérie Mangin s'avère particulièrement captivant de par les surprises qui attendent ces thanatonauts dans leur étrange voyage vers la mort.

La Barque de Râ est le premier tome d'un diptyque aussi inattendu d'ambitieux signé par trois pointures de la BD SF... Si le second tome est à la hauteur de ce premier opus, gageons que cette Expérience Mort deviendra rapidement un classique...



Rétroactualité

*Expérience Mort, tome 1, Mangin / Bajram / Ankama*

## Un conte sombre et fantastique



Ma Douce Enfant est un second tome captivant, drôle, dynamique et plein d'inventivité, un prequelle savoureux qui voit l'une des héroïne de de Freaks' Squeele grandir et gagner peu à peu en maturité... L'univers de Freaks' Squeele, à la fois sombre et déjanté, n'en finit plus de s'enrichir, pour notre plus grand plaisir. Le tour de force est d'être parvenu à faire une série suffisamment indépendante de la série-mère pour être lue seule, constituant par la même une formidable porte d'entrée à l'univers de Florent Maudoux...

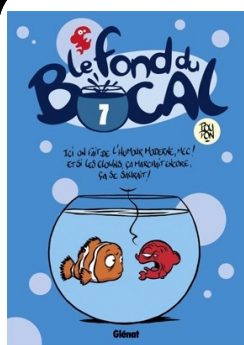
*Freaks' Squeele [Rouge], tome 2, Maudoux / Sourya / Ankama*

## Les travers de la Gentry

En recentrant l'intrigue sur ce personnage haut en couleur qui se laisse entraîner dans des enquêtes policières, les deux auteurs ont créé une sorte de second cycle, tout aussi savoureux et pétillant que pouvait l'être les Rochesters. Cette vente Coco Brown est un polar élégant d'une grande qualité esthétique et d'une grande fraîcheur scénaristique!

*Lady Elza, tome 2, Dufaux / Wurm / Glénat*





## Strip-bocal

On pouvait craindre qu'avec 6 tomes à son actif, Nicolas Poupon finirait par tourner en rond ou par vraiment le toucher, le fond du bocal... Faire rire avec des poissons, rouge qui plus est, qui n'en finissent plus de tourner au fond de leur bocal, ça va un temps, mais ça peut finir par devenir monotone... Et pourtant, ce septième opus prouve que si le *Carassius auratus* (nom latin du poisson rouge) a moins d'un quart de poids-chiche en guise de cerveau, ce scénariste et talentueux dessinateur a une imagination tout à la fois fertile et... débordante.

*Le fond du bocal, tome 7, Poupon / Glénat*

## Un polar social plein d'humanité

Il faudra attendre le second tome pour voir vers quels sombres horizons va nous conduire cette histoire mais les bases posées par *Entrée Nord* semble solide pour bâtir une histoire forte et bouleversante dont Stéphane Piatzsek a le secret.

Avec ce polar social, Stéphane Piatzsek et Olivier Cinna invite le lecteur à rencontrer les laissés pour compte, ceux qui grâce à des papiers ou un salaire décent pourraient laisser leurs petites combines, relever la tête et ne plus se contenter de survivre, mais pourraient vivre, tout simplement...



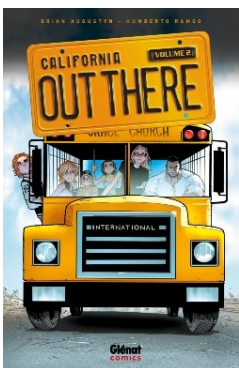
*Ordures, tome 1, Piatzsek / Cinna / Futuropolis*

## L'AnArtchiste

Avec ce premier album, Zéphir signe une histoire très personnelle qui nous entraîne dans l'intimité d'un artiste animé par la pulsion créatrice qui a créé un monde qu'il peuple de ses créations qui sont autant de chimères. L'histoire troublante et poétique d'un Artnarchiste qui vécut en marge de la société pendant près de quarante années et dont les œuvres ont forcé l'admiration de Picasso, de Dali ou de Cocteau...



*Le Grand Combat, Zéphir / Futuropolis*



## A la croisé des mondes

Si l'histoire, sombre et tourmentée, concoctée par Brian Augustyn est de facture plutôt classique, elle s'avère être d'une redoutable efficacité. Solidement charpentée, elle est conçue comme une (excellente) série télé, avec des résumés qui amorcent chaque chapitre, issue de la publication en 18 épisodes aux Etats Unis, mais qui confère avec cette intégrale en trois volumes un dynamisme des plus appréciable.

Et, surtout, il y a le formidable dessin semi-réaliste de Humberto Ramos dont le trait cartoonnesque n'en finit plus de nous enthousiasmer. Faisant fi du réalisme au profit de l'efficacité graphique, les planches du dessinateur mexicain, portées par des cadrages vertigineux sont d'un incroyable dynamisme alors que sa narration graphique est d'une remarquable fluidité.

*Out There, tome 2, Augustyn / Ramos / Glénat*



Rétroactualité

## Entretiens BD



**David Etien**, le formidable dessinateur des Quatre de Baker Street nous a accordé un entretien où il parle largement de cette série pleine de charmes scénarisée par Djan et Olivier Legrand...



Le dessinateur et scénariste **Stéphane Heurteau** qui signe le troisième tome des enquêtes de Fanch Karadec mais aussi le second tome du saisissant Sant-Fieg nous accorde un long entretien...



**Henscher**, le scénariste de la formidable série de medieval-fantasy qu'est le Banni répond longuement à toutes nos questions sur son travail de scénariste et sur le Banni en particulier.



**Nicolas Pothier**, scénariste de Revanche nous a accordé un sympathique entretien pour nous parler de Raison Sociale, son dernier album...



**Mickaël Bourguoin**, dessinateur et co-scénariste de l'époustouflant Blue Note, réponds à toutes nos questions...

## Entretien avec Olivier Legrand

*Olivier Legrand, co-scénariste des Quatre de Baker Street et auteur du JdR éponyme nous accorde un sympathique entretien où il parle de la série en général et du Jeu de Rôle en particulier...*



### ► Bonjour et merci d'avoir accepté de répondre à notre interview !

Merci! Peux-tu nous en dire un peu plus sur toi? (parcours, études, âges et qualité, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse...)

Je n'ai pas de compte numéroté, mais j'ai une double-vie : je suis professeur de Français dans un lycée de Caen et je suis aussi scénariste de BD et concepteur de JDR. La bande dessinée et le jeu de rôle font partie de mes plus vieilles passions, et je suis évidemment ravi de pouvoir concilier les deux, avec le jeu de rôle des Quatre de Baker Street – mon premier jdr « officiel / professionnel » ; les autres jeux de rôle que j'ai écrits jusqu'ici sont des jdr amateurs et gratuits, disponibles sur Internet : Imperium, La Terre des Héros, Mazes & Minotaurs, Solomon Kane et quelques autres... Côté BD, je travaille toujours en tandem avec un autre scénariste, mon comparse Jean-Blaise Djian ; pour l'instant, nous avons trois séries en cours : Les Quatre de Baker Street (avec David Etien, chez Vents d'Ouest), Les Derniers Argonautes (avec Nicolas Ryser, chez Glénat) et Le Service (avec Alain Paillou, aux éditions Emmanuel Proust). Trois univers totalement différents : l'aventure urbaine victorienne, la fantasy mythologique et le polar politique ultra-noir. En 2014, nous sortirons aussi le premier tome d'une nouvelle série de fantasy élisabéthaine mêlant magie, complots, et sentiments.

### ► Enfant, quel joueur et quel lecteur étais-tu?

En tant que lecteur, j'avais déjà une prédilection pour la littérature « de genre ». A 10-11 ans, après avoir vu le dessin animé de Ralph Bakshi, j'ai dévoré Le Seigneur des Anneaux, qui m'a fait découvrir à la fois l'heroic fantasy et le plaisir de s'immerger dans un roman-fleuve... A cet âge-là, je lisais aussi des nouvelles de Sherlock Holmes, les romans d'H.G. Wells – un peu plus tard, il y a eu Lovecraft Howard etc. J'ai eu la chance de grandir dans une maison remplie de livres (y compris un énorme placard à BD), au sein d'une famille de grands lecteurs - dont un grand frère avec qui j'ai passé des heures à parler de la Terre du Milieu, du Mythe de Cthulhu ou, plus tard, du monde de Glorantha et un père qui avait lu de la SF dans sa jeunesse et dont « La Guerre du Feu » de Rosny Ainé était - et est toujours - LE roman préféré (il a aujourd'hui 75 ans et a récemment découvert avec enthousiasme la série « Game of Thrones »...) En ce qui concerne le jeu de rôle, j'ai fait mes premières parties de Donjons & Dragons avec mon grand frère comme meneur de jeu... et les autres joueurs étaient nos parents – une configuration assez atypique, surtout à l'époque - je n'ai donc pas eu à subir les suspensions et inquiétudes parentales qu'ont connues la plupart des rôlistes ayant fait leurs premières armes dans les années 80. J'ai eu beaucoup de chance...

Comment es-tu tombé dans la marmite du JdR ?





Tombé dans la marmite, oui, c'est vraiment le mot... Ca s'est fait par l'intermédiaire de mon grand-frère : nous étions déjà « tombés » dans Le Seigneur des Anneaux et nous avons ensuite découvert ce qu'était exactement le jeu de rôle grâce au n°4 de la mythique revue « Jeux & Stratégie » – un numéro qui, je crois, a été une révélation pour beaucoup de rôlistes de ma génération. Après les premiers donjons, nous sommes rapidement passés à d'autres jeux, notamment les jeux Chaosium, dont Call of Cthulhu, Stormbringer et Runequest. A cette époque, il n'y avait aucun JdR en français, et ce hobby m'a donc obligé à développer mon anglais (ce que je n'ai jamais regretté par la suite).

**► Si tu devais expliquer le JdR à ma grand-mère en quelques mots, que lui dirais-tu ?**

De demander à son petit-fils ? Plus sérieusement, je dirais que c'est un peu comme un roman ou un film, sauf que chaque joueur interprète le rôle d'un personnage et que le meneur de jeu fait en quelque sorte office d'arbitre et de conteur – une forme de fiction partagée et interactive. Ceci dit, la meilleure façon de comprendre ce qu'est le jeu de rôle, c'est d'y jouer...

**► Quels sont ton meilleur et ton pire souvenir de rôliste ?**

Ca fait plus de 30 ans que je joue – j'ai donc une myriade de « meilleurs souvenirs » de jeu et il me serait impossible d'en isoler un ou même trois. Récemment, j'ai terminé une campagne d'Ambre (le fameux « jeu de rôle sans dé ») que j'ai menée pendant dix ans, avec une fréquence de jeu très régulière, et l'intégralité de cette campagne est un de mes plus grands souvenirs de jeu – ça a vraiment été une expérience rôlistique unique, partagée avec des joueurs hors pair... et pleine de moments de jeu inoubliables, chargés d'émotion, de créativité et d'imagination. Quant au « pire souvenir », je préfère répondre « joker » ; je dirais juste que je n'ai très peu de mauvais souvenirs de jeu, mais qu'il n'y a sans doute pas grand-chose de pire qu'une partie de jdr où on s'ennuie comme un rat mort...

**► De joueur, tu es devenu créateur de jeux de rôles...**

**Qu'est ce qui t'a donné envie d'écrire tes propres règles et de créer tes propres univers ?**

Je ne me vois pas comme un créateur d'univers. La plupart de mes JDR amateurs sont tous directement inspirés d'univers fictionnels pré-existants, comme la Terre du Milieu (La Terre des Héros), le monde de Solomon Kane ou l'univers du cycle de Dune (Imperium) – et ceux qui ne le sont pas (Polar, Mazes &



Minotours, Uchronia 1890 etc.) cherchent à adapter un genre particulier de fiction – et c'est d'abord cela qui m'intéresse, en tant que concepteur de jeu et en tant que MJ : comment rendre en jeu l'ambiance et la réalité de telle œuvre de fiction, de tel genre ou de tel univers. Comme MJ, j'ai d'ailleurs aussi une prédilection pour les jeux inspirés d'univers préexistants, comme par exemple Ambre ou Dr Who ou pour des jeux que l'on peut directement rapprocher d'une œuvre ou d'un genre bien défini. Le jdr des Quatre de Baker Street est un peu un cas particulier, puisqu'il adapte une série de BD dont je suis scénariste – mais là encore, il s'agit d'un univers préexistant, le Londres de Sherlock Holmes. Pour en revenir à la question, ce qui me pousse à écrire un jdr, c'est généralement le désir de pouvoir mener ce jeu, de pouvoir faire jouer dans un univers qui m'attire avec un système de jeu qui me convient. Pour Imperium et La Terre des Héros, par exemple, c'est ce qui s'est passé : j'ai réfléchi à la campagne que j'allais finalement faire jouer tout en développant les règles du jeu...

► **Comment as-tu rencontré Djian avec qui tu scénarise, entre autre, la série des Quatre de Backer Street si superbement mis en scène par David Etien ?**

Ma rencontre avec Jean-Blaise Djian a été assez miraculeuse. Il se trouve que JB a travaillé, pendant quelque temps, dans la réserve du CDI du lycée où j'enseigne. Un jour, comme il savait que j'étais prof de français, il est venu me parler d'un projet de roman qu'il avait ; on a commencé à discuter de bouquins et là, il m'apprend qu'il est « accessoirement » scénariste de BD publié. Je lui dis alors : « J'aurais adoré être scénariste de BD... », en m'attendant à ce qu'il me réponde quelque chose comme : « Ah bon ? Enfin bon, vous êtes prof, chacun son métier... » et ce n'est pas du tout ce qui s'est passé. Il m'a dit : « Ah bon ? Vous savez, si vous avez des idées, on pourrait discuter et essayer de monter un projet ensemble... ». Et c'est ce qui s'est passé. On a commencé à bosser ensemble sur un projet de BD de fantasy qui ne s'est finalement pas concrétisé, mais cela nous a permis d'apprendre à nous connaître et, très vite, on est reparti sur un polar politique situé dans les années 30, qui est devenu notre premier album, « Parabellum », avec Alain Paillou au dessin.



## ►Excellent polar par ailleurs !

**Comment est née cette idée de mettre en scène ces gosses des rues qui interviennent dans plusieurs enquêtes d'Holmes ?**

L'idée initiale vient de David Etien, avec qui Jean-Blaise avait déjà réalisé « Chito Grant », une série western. David lui avait dit qu'il aimerait bien travailler sur une série avec des enfants, dans le Londres victorien... et comme JB savait que j'étais très féru de cette période, il m'a demandé ce que cette idée m'inspirait. J'ai aussitôt pensé aux francs-tireurs de Baker Street, les gamins des rues qui aident parfois Sherlock Holmes dans ses enquêtes... et nous sommes partis là-dessus. Dès le début, nous avons décidé de créer nos propres personnages, à l'intérieur du « concept » des francs-tireurs inventé par Conan Doyle : Billy l'apprenti-détective, Charlie la fille-déguisée-en-garçon et Black Tom l'Irlandais tête brûlée... avec, bien sûr, un compagnon à quatre pattes (qui ne pouvait être qu'un chat, nos gamins étant, eux aussi, à leur manière, des « chats de gouttière »).

**►Je suppose que l'envie de créer un jeu de rôle dans l'univers des Quatre de Baker Street émane de toi... Comment t'est venue ce désir et comment les éditions Vents d'Ouest ont-elles reçu cette idée ?**

Oui, l'idée est venue de moi ; j'avais déjà écrit « Gnomes JDR », un jdra gratuit destiné aux très jeunes joueurs (et à leurs parents) et je me disais depuis déjà pas mal de temps que « Les Quatre... », avec son côté 'aventures & enquêtes' et son univers très identifiable (le Londres de Sherlock Holmes) ferait un excellent support pour un jeu d'initiation / de découverte un peu plus étoffé (et plutôt destiné à un public allant, disons, de 9 à 99 ans). Initialement, ce jeu de rôle devait être inclus dans le hors-série « Le Monde des Quatre de Baker Street » mais il est vite devenu évident qu'il prendrait trop de place et que « Le Monde des Quatre... » méritait vraiment d'être présenté comme un ouvrage à part entière, destiné à tous les amateurs de la série ; il nous a donc paru plus judicieux de séparer les deux ouvrages (qui se trouvent désormais réunis en un coffret, avec le tome 1 de la série). Une fois le projet clairement défini, l'éditeur s'est montré vraiment enthousiaste. Avec « Le Monde des Quatre... », c'est une autre façon d'explorer l'univers de la série...

**►D'autres scénario que celui proposé dans le livret du jeu de rôle sont-ils en préparation? Si oui, seront-ils disponible au format papier ou seront-ils téléchargeable sur le net?**

Il est encore un peu tôt pour en parler, mais l'idée d'un suivi sur le net semble vraiment la bonne approche.

Le jeu de rôle des Quatre de Baker Street semble avoir reçu un très bon accueil dans la communauté rôlistique, l'articulation BD (qui permet aux joueurs de s'immerger dans l'univers de façon savoureuse) / JdR et le fait d'y incarner des gosses des rues en fait un outil d'initiation idéal pour les plus jeunes... Plus d'un parent doit songer à initier leurs progénitures avec ce jeu! Peux tu en quelques mots nous présenter la mécanique de jeu que tu as concocté pour les Quatre de Baker Street ? Quelles furent la (ou les) ligne(s) directrice(s) qui ont présidé à la création des règles?

Dès le départ, je souhaitais un moteur de jeu ultrasimple, n'utilisant que des dés à six faces et qui réduise au minimum le nombre de jets de dés à effectuer, surtout pour le meneur de jeu.



Rétroactualité



En ce qui concerne la création de personnages, il n'y a pas de distinction entre « caractéristiques » et « compétences » : les personnages-joueurs sont définis par dix aptitudes généralistes appelées « domaines » et dont la liste a été soigneusement pensée pour « coller » à l'univers de la série, mais aussi au type de personnages incarnés par les joueurs (des gamins des rues apprentis-détectives) : des domaines comme l'Observation, la Discrétion ou l'Investigation, ou encore l'Acrobatie, la Cambrerie et même la Bagarre, mais pas (par exemple) de score de « Force », ce critère pourtant quasiment incontournable en jeu de rôle n'ayant pas vraiment de pertinence ici – contrairement à la Rapidité, qui joue souvent un rôle décisif dans les situations que la BD met en scène. Pour aboutir à ce listing d'aptitudes, j'ai procédé comme je le fais d'habitude pour adapter un roman ou une autre œuvre préexistante en JDR : j'ai relu et analysé toutes les scènes où l'on voit les héros utiliser leurs capacités, afin de pouvoir traduire ensuite tout cela en termes de jeu.

A cela s'ajoute une réserve de Points d'Aventure, renouvelable à chaque début de scénario, qui permet au joueur de faire bénéficier son personnage de gros coups de bol, de rattraper in extremis un test manqué etc. ; dans la BD, on voit très souvent nos héros « retomber sur leurs pieds » après avoir cafouillé ou évité de justesse une situation de grand danger, et il était essentiel de faire de cette possibilité un des aspects essentiels du système de jeu. Il fallait aussi intégrer au système des aspects emblématiques de la série, comme par exemple la possibilité d'avoir un animal-mascotte dans le groupe (et l'implication dudit animal dans les scènes d'action).

Le moteur de jeu est très simple (ce qui est, je pense, une nécessité pour un jeu de type « découverte ») : pour réussir une action importante, on lance un dé (D6) et l'action est réussie si le résultat est inférieur ou égal à la valeur testée. Il n'y a pas d'ajustements de difficulté variable : si une action est jugée comme facile ou sans véritable importance dramatique par le meneur de jeu, elle ne nécessite aucun jet de dés ; à partir du moment où les capacités des personnages sont mises à l'épreuve, c'est qu'il y a une vraie difficulté, ou un vrai danger, une prise de risque... Ce système permet une lecture directe du résultat : d'un coup d'œil, on sait si c'est réussi ou raté, sans qu'il y ait le moindre calcul à faire. Et si un joueur novice a un peu de mal à se faire à l'idée qu'il faut faire « le moins possible » sur le dé, il suffit de lui présenter les choses ainsi : « si tu as 3, tu réussis sur 1/2/3, si tu as 4, tu réussis sur 1/2/3/4 et ainsi de suite »...

A partir de cette base très simple, je voulais aussi transformer en simple « applications » du système de jeu des éléments qui font souvent l'objet de règles spécifiques dans les jeux de rôle. Ainsi, dans ce jeu, les armes n'ont pas de caractéristiques aussi détaillées que dans la plupart des JDR (en grande partie parce que nos héros n'en utilisent presque jamais), mais leurs effets sont bel et bien pris en compte en termes de jeu ; de même, les blessures et autres dommages ne sont pas comptabilisés de façon spécifique (par le biais, par exemple, d'un total de points de vie) mais leurs effets sont, là encore, pris en compte par le système de jeu – avec, comme toujours, le souci de « simuler la série » comme critère principal ; ainsi, si un franc-tireur se prend une balle ou un coup de couteau, il a toutes les chances de perdre la vie... mais ses points d'Aventure lui donnent aussi toutes les chances de pouvoir éviter une telle attaque. Dans un univers comme celui des Quatre de Baker Street, les attaques sont faites pour être esquivées ou évitées de justesse, et pas pour être « encaissées » jusqu'à ce qu'on ait atteint une limite de résistance.

Enfin, dès le début, j'avais décidé que les PNJ ne seraient pas « logés à la même enseigne » que les personnages-joueurs, en ce qui concerne leur définition en termes de jeu. Dans ce jeu, les ennemis et les alliés non-joués obéissent à des règles différentes (mais très simples), qui leur permettent d'avoir une vraie importance sur le cours de l'action, mais en gardant toujours le « focus » du système de jeu sur les personnages-joueurs... Et là encore, il fallait « simuler la série », et donc avoir des règles qui permettent à des gamins (certes très débrouillards) de mettre hors d'état de nuire des adversaires beaucoup plus dangereux qu'eux, ce qu'un système plus générique ne permettrait pas de





faire : dans la série comme dans ce jeu, quand les héros parviennent à se débarrasser d'un ennemi, ce n'est certainement pas parce qu'ils auront été « plus forts » ou « meilleurs combattants » que lui, mais parce qu'ils auront su utiliser leurs armes à eux - la rapidité, l'adresse, mais aussi l'astuce et, dans pas mal de cas, la chance représentée en jeu par les points d'Aventure.

**►Lors de l'écriture, quels sont les points communs et les différences entre un scénario de BD et un scénario de jeu de rôle ?**

Même s'il existe de nombreux points communs inhérents à toutes les formes de fiction scénarisées, ce sont vraiment deux écritures très différentes. Pour schématiser les choses, un scénario de JDR repose sur « ce qui pourrait se passer », alors qu'un scénario de BD repose sur « ce qui se passe ». Chaque approche a ses propres difficultés, ses propres contraintes et ses propres avantages. Pour le scénario d'introduction inclus dans les règles des Quatre de Baker Street, L'Affaire Wiggins, j'ai travaillé avec mon comparse Jean-Blaise sur les ressorts de l'intrigue - et c'était vraiment intéressant, car il n'avait qu'une idée très floue de ce qu'un scénario de JDR peut être, alors qu'il est un scénariste de BD chevronné : ça a justement été une très bonne occasion de voir en quoi les deux écritures différaient et, quand nous réfléchissions ensemble aux ressorts de l'intrigue, Jean-Blaise me posait des questions comme : « Oui mais, si les méchants font ça, qu'est-ce qui va se passer pour les héros ? » et je lui répondais : « Justement, c'est en jeu que ça se règlera ! ». A la fin, il avait vraiment bien intégré cette logique particulière et a fait des suggestions très pertinentes sur les issues possibles du scénario, la façon dont l'intrigue pourrait ensuite rebondir ou se prolonger dans un épisode ultérieur. Au final, je dirais que ces séances de brainstorming étaient une très bonne illustration des similitudes mais aussi des différences entre « écriture BD » et « écriture JDR ».

**►Les aventures de vos héros se déroulent dans les bas-fonds de Londres, à la fin du XIXème siècle. Cet univers n'est-il pas un peu glauque pour un jeu de rôle destiné à de jeunes joueurs ?**



Tout dépend de ce que l'on entend par « jeunes joueurs » ; s'il s'agit de très jeunes joueurs (7-9 ans), mieux vaut en effet s'orienter vers un jeu plus adapté (comme Gnomes, par exemple). Le jeu de rôle des Quatre... s'adresse plutôt à des joueurs d'une douzaine d'années (ou plus, bien sûr !) ; tout comme la BD qui l'a inspiré, ce jeu met en scène les enquêtes, les exploits et les mésaventures de gamins des rues qui doivent survivre dans un monde rempli de dangers de toutes sortes... exactement comme Gavroche dans Les Misérables ou comme le Oliver Twist de Dickens. Partant de là, le côté sombre ou « glauque » de l'univers, les thèmes des aventures, l'ambiance de jeu, tout cela a évidemment vocation à être modulé par le meneur de jeu en fonction de la maturité, de la sensibilité et des attentes des joueurs, comme pour n'importe quel jeu de rôle.

### ► Comment se déroule l'écriture à quatre mains d'un album des Quatre de Baker Street ?

L'écriture s'effectue en plusieurs étapes. Nous commençons par discuter ensemble du concept général, du type d'intrigue – Jean-Blaise et moi, mais aussi David, qui peut tout à fait nous donner des ingrédients spécifiques (comme par exemple pour le tome 3, pour lequel il nous avait demandé d'intégrer une scène d'action se passant sur un lac gelé). Une fois que nous nous sommes mis d'accord sur ses grandes directions, je m'occupe de ce qu'on pourrait appeler la « matière première » : les personnages, la trame générale et une première mouture des dialogues, qui, sous cette forme initiale, ressemblent un peu à des dialogues de théâtre (avec didascalies etc.).

Une fois ce premier script terminé, nous le reprenons, Jean-Blaise et moi, pour nous assurer que la mécanique tourne bien, qu'il n'y a pas de « zone d'ombre » qui laisserait trop le lecteur dans le flou, ou encore que les différentes scènes d'action sont distribuées de façon à peu près équilibrées au niveau de la pagination etc. Jean-Blaise procède ensuite à l'étape dite du découpage, qui consiste à transformer le « script » en un document de travail précis destiné au dessinateur, David – avec cadrages, angles de vue, enchaînements, décors etc. Bref, un vrai travail de metteur en scène ! Une fois le découpage fini, nous rediscutons ensemble d'éventuels petits ajustements et, quand nous sommes satisfaits du résultat, nous le présentons à David – et là encore, s'il y a des choses à reprendre, à ajuster etc., nous en rediscutons ensemble. Ce processus de validation par étapes permet d'avoir toujours un autre regard sur ce qui est produit, et de bénéficier de « l'œil », de l'avis et des idées de chacun. Au final, c'est un vrai travail d'équipe, et je n'imagine vraiment pas travailler autrement sur une BD.

► **Le travail sur le background, tant sur le plan graphique que scénaristique, apporte beaucoup de crédibilité aux intrigues développées dans chaque album. Quelles furent vos principales sources documentaires pour tisser vos histoires et donner vie aux ruelles sombres du Londres victorien ?**

J'adore la culture britannique, et l'époque victorienne fait partie de mes périodes historiques de prédilection ; j'avais donc déjà une bonne petite bibliothèque sur le sujet avant la naissance de la série... et, depuis, je continue à accumuler une grande quantité de documentation, factuelle comme iconographique. De son côté, David s'est aussi constitué une solide banque de données visuelles... Le web permet évidemment de dénicher de très nombreuses photographies d'époque, mais cela ne suffit pas, car les milieux et les quartiers que nous évoquons dans la série (les bas-fonds) étaient assez rarement photographiés à l'époque, et pas vraiment de façon « spontanée », « sur le vif », pour des raisons techniques mais aussi pour des raisons sociales... on ne peut donc pas compter sur les seules « cartes postales anciennes » ! On trouve aussi, par exemple, d'extraordinaires photos d'identité judiciaire d'époque, qui montrent une autre face de l'Angleterre victorienne... Je lis aussi beaucoup d'ouvrages de référence en anglais - des témoignages d'époque sur les bas-fonds, le monde de la pègre et l'univers policier, mais aussi des ouvrages historiques plus récents. J'ai aussi la chance d'être marié à une véritable experte de l'époque victorienne et de son esthétique ; grâce à Sylvie (qui, incidemment, est aussi une rôliste de longue date), j'ai appris tout un tas de trucs fascinants sur les intérieurs victoriens, la géographie londonienne ou encore les énormes différences dans la mode féminine entre les années 1880 et 1890... et je ne manque pas de la consulter chaque fois que j'ai un léger doute sur la « victorianité » de tel ou tel objet ou détail. Elle m'est aussi d'une aide très précieuse dès qu'il s'agit de mener des recherches sur tel ou tel point particulier. Encore une fois, j'ai beaucoup de chance...

La crédibilité historique est effectivement un élément qui nous tient à cœur – et aussi, je pense, une des raisons de l'attachement des lecteurs à la série. Il faut quand même savoir qu'il y a des différences entre le Londres de Sherlock Holmes et le vrai Londres de cette époque : Arthur Conan Doyle écrivait des récits policiers et non des études sociologiques. Le Londres de Sherlock Holmes est donc à la fois historique et « mythique », il représente en quelque sorte la quintessence, LE lieu emblématique de l'époque victorienne telle qu'elle s'envisageait à travers sa fiction... Les « détectives conseils » comme Sherlock ou les « cerveaux criminels » comme Moriarty n'ont jamais existé dans la réalité – et, dans ses enquêtes, Holmes croise finalement assez peu d'individus ressemblant aux criminels ordinaires de cette époque : tout y est un peu « larger than life » et c'est très bien comme ça ! Dans la série, nous montrons plus souvent (et plus longuement) les bas-fonds que dans les enquêtes de Sherlock, car c'est le monde dont sont issus (et dans lequel se meuvent) les francs-tireurs de Baker Street ; c'est donc le même univers, mais avec un « changement de focus », une dose de Dickens, en quelque sorte... mais aussi, forcément, un certain recul sur cette époque.

► **Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé!**



Rétroactualité



Propos recueillis par Laurent Ehrhardt

Cliquez sur les couvertures pour lire la chronique complète...

L'actualité récente des mois passés



## Splendide Splendor

*La création des Space Cowboys est sans nuls doutes l'un des évènements ludiques les plus jubilatoires de ces dernières années. Pensez donc! Une nouvelle boîte de jeux co-fondés par Marc Nunes, Philippe Mouret et Croc (les piliers d'Asmodée), Cyril Demaegd (fondateur d'Ystari) et Sébastien Pauchon (fondateur de Gameswork). Leur mot d'ordre : faire plaisir en se faisant plaisir! Alléchant n'est-ce pas? Aussi est-ce peut dire que le premier jeu édité les Space Cowboys, jeune société d'édition composées de « vieux » briscards, était des plus attendus... Et nous ne sommes pas déçu, bien au contraire!*



Splendor s'avère être un jeu particulièrement fluide. Avec des règles claires, bien écrites, impeccablement maquettées et rapidement expliquées, on peut rapidement entrer dans le vif du sujet... Et dès les premières manches les subtilités de la mécanique épurée et concoctée par Marc André (auteur de Bonbons, une variante particulièrement esthétique, ingénieuse et dynamique du mémoire) s'avèrent particulièrement raffinées.

La limite de trois cartes dans sa main introduit de façon simple et efficace un soupçon de gestion, le choix des jetons une once d'opportunisme et une dose de planification, les bonus associés à chaque carte du chaînage light mais savoureux alors que les tuiles nobles induisent des objectifs particulièrement rentables. Sous des règles simplissimes se cache donc un jeu particulièrement vicieux aux choix cornéliens possédant une interaction (et donc une capacité de pourrissage, grâce notamment à la possibilité de réserver une carte) qui ravira les vieux routards...



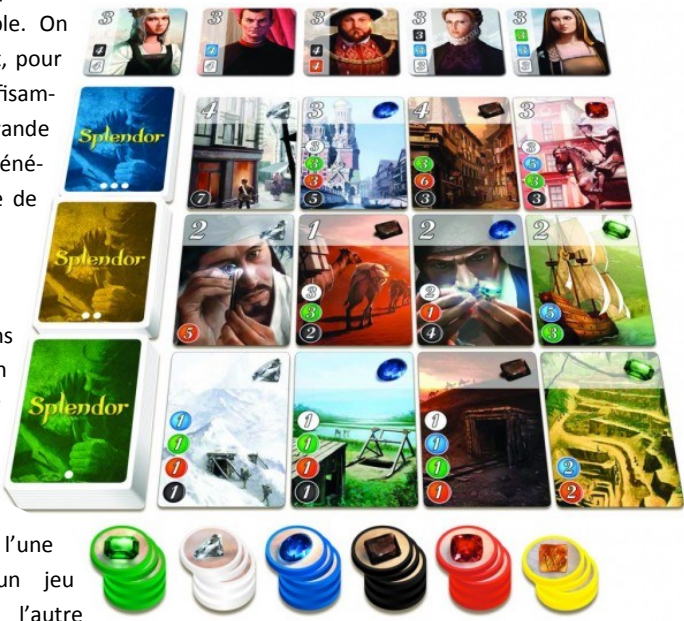




Rétroactualité

Le tempo du jeu est particulièrement appréciable. On démarre doucement, pour se développer suffisamment avant la grande course effrénée et frénétique caractéristique de la fin de partie...

Splendor est sans doute promis à un bien bel avenir parce qu'il peut être joué dans deux optiques totalement différentes : l'une familiale, comme un jeu léger et rapide, l'autre comme un jeu calculatoire particulièrement subtil qui devrait séduire plus d'un joueur invétéré...



Certains esprits chagrins pourront regretter l'absence d'une thématique forte pour un jeu finalement très abstrait mais l'habillage du jeu est si élégant qu'au final cette absence de thème passe largement à l'arrière-plan, s'effaçant devant le plaisir ludique procuré par ce splendide Splendor.

Pour un coup d'essai, Splendor est un coût de maître... un jeu splendide aux règles fluides qui masquent un jeu riche à la mécanique parfaitement huilée...

*Un jeu de Marc André illustré par Pascal Quidault (les Space Cowboys)*

**On aime :**

- ▶ Les règles fluides et épurées
- ▶ La subtilité des mécanismes
- ▶ La qualité du matériel et des illustrations
- ▶ Les jetons façon poker



**On n'aime pas...**

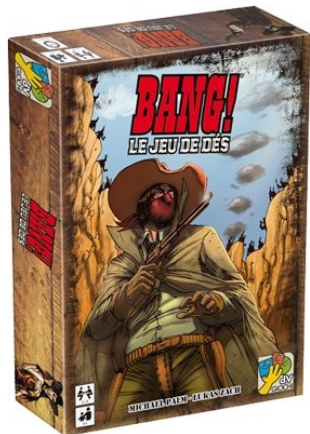


▶ Pour pinailler, l'absence d'une thématique forte, mais franchement, on s'en tamponne le coquillard...



# You see, in this world there's two kinds of people

*Voilà donc que Bang! revient dans une adaptation jeu de dés, puisque tel est le lot de bon nombre de jeux à succès... On y retrouve ce qui faisait le charme du jeu de base : les personnages dotés de capacités spéciales, les rôles secrets (Shérif, Adjoint, Hors la Loi et Renégats), les cartes ayant été remplacées par des dés, le jeu semi-coopératif... Rien de bien nouveau me direz-vous? Oui... Mais non, cela change du tout au tout en définitive!*



Le jeu s'avère bien plus pêchu que le jeu de base. Le tirage de carte, très déterminant, laisse la place à un hasard où chaque joueur peut, certes avec un peu de chance, utiliser la Gatling, se soigner avec une bonne peinture, canarder ses proches voisins, faire joujou avec la dynamite (« mèche courte! ») ou se faire courser par des indiens... Les personnages du jeu de dé semblent bien mieux équilibrés que ceux de Wanted qui offrait des figures bien plus intéressantes que d'autre... La frustration de se faire éliminer rapidement est compensée par la rapidité des parties, avantage fort appréciable sur son aîné!

Si la Gatling est pour le moins intéressante, c'est surtout qu'elle permet de se débarrasser de ces satanées flèches ô combien meurtrières! Car si les outlaws seront la plaie du Shérif (et réciproquement), les indiens sont excessivement dangereux et accélèrent considérablement la partie... Et avec la menace indienne, on ne relance pas les dés à la légère !

La variante à trois joueurs qui n'est pas sans évoquer la scène culte duel du cimetière du Bon, la Brute et le Truand de Sergio Leone change considérablement la donne tout en restant très agréable.



Bang! Le Jeu de Dés est un jeu de dés rapide, familial et interactif qui devrait réunir un large public. On y retrouve les sensations qui faisaient le charme du jeu de carte, le dynamisme en plus! Si Wanted / Bang! a eu un certain succès, son petit frère devrait faire de l'ombre au premier tant on y joue avec plus de plaisir!

*Bang, un jeu de Michael Palm et Lukas Zach, illustré par Ricardo Pieruccini (dV Giochi)*

### On aime :

- ▶ Le petit prix
- ▶ les parties rapides et plus pêchues
- ▶ l'ambiance intacte

### On n'aime pas...

- ▶ les flèches, ça fait mal ^^



En résumé...



## Un bras coupé, une égratignure ?

*Medieval Academy est un jeu de société tout à la fois simple qui utilise une mécanique éprouvée (le draft) pour un jeu simple mais subtil aux parties fluides et disputées.*

Les règles de base sont facilement assimilables et peuvent être expliquées en peu de temps, renforçant le côté familial du jeu. Le matériel est graphiquement attractif et le graphisme dynamique de Piérô La Lune lui confère une dimension cartoonnesque fort appréciable. L'iconographie est bien pensée et suffisamment explicite pour ne pas avoir à se référer à la règle une fois les mécanismes de décompte expliqués. Au niveau de l'ergonomie, deux seuls petits bémols : le sablier qui masque le sens de rotation du draft (petit détail insignifiant mais qui aurait pu être réglé par un marqueur sablier réversible ou figurerait le sens de rotation) et la couleur des pions verts et bleus trop proches sous certains éclairages. Rien de rédhibitoire donc...



Rétroactualité

Draft oblige, les joueurs sont sans cesse confrontés à des choix cornéliens et l'ordre du tour, qui revêt son importance lors de la phase « Jouer 4 cartes » s'avère déterminant pour le choix de certaines cartes. Ce mécanisme éprouvé et ludiquement très riche assure une interaction savoureuse entre les joueurs, accentué par leurs positionnement respectifs sur les différentes pistes de score. Le tempo du jeu (draft suivi de l'activation des cartes, une par une) renforce l'interactivité du draft seul et le choix de la carte non jouée s'avère bien souvent modulé par l'action des autres joueurs...

Les premiers décomptes, celui du troisième tour notamment, permettent de mieux appréhender les mécanismes du jeu et d'en comprendre les subtilités. Faire l'impasse sur certains domaines (les Etudes notamment) peut être un lourd handicap, de même que négliger la charité, couteuse en fin de partie! Le jeu est parfaitement équilibré et les avantages / désavantages liés aux différents domaines d'apprentissage ne rendent pas l'un plus incontournable qu'un autre. L'usage du plateau de Galanterie est particu-



lièrement astucieux et permet des coups fourrés d'autant plus déterminants qu'il est résolu en premier dans la phase de décompte...



Les règles avancées sont suffisamment simples et subtiles pour être d'emblée intégrées au corpus de règles de base sans complexifier aucunement le déroulement des parties.

*Les règles optionnelles augmentent la richesse du jeu sans trop l'alourdir, faisant apparaître des subtilités nouvelles qui assure un excellent renouvellement des parties et augmentent la profondeur de jeu. Leur aspect modulaire (une variante peut être utilisée indépendamment de l'autre) permet une utilisation progressive, chose vraiment appréciable avec un public familial...*

*Si les règles pour deux joueurs ont le mérite d'exister et de tourner fort bien, on y perd néanmoins un peu le côté fun et fluide des règles de base.*

*Medieval Academy a tous les atouts d'un jeu familial mais possède une profondeur de jeu qu'apprécieront les joueurs invétérés, en faisant sans doute, de par ce fait, un excellent jeu d'initiation au jeu de société moderne...*



*Ce premier jeu d'un nouvel éditeur et d'un nouvel auteur s'avère être une réussite ludique remarquable...*

*Medieval Academy,  
un jeu de Nicolas Poncin  
illustré par Pièrò La lune (Blue Cocker)*

On aime :

- ▶ la fluidité des règles et des parties
- ▶ les illustrations cartoonnesques
- ▶ la profondeur de jeu
- ▶ l'aspect grand public



On n'aime pas...

- ▶ le jeton sablier et les couleurs trop proches des pions



En résumé...



Après avoir fait l'objet d'un lifting, voilà que Pandémie se dote d'une nouvelle extension très attendue par les fans de cet épatant jeu coopératif de Matt Leacock... Assisté une fois encore par Thomas Lehmann (auteur entre autre de The City ou de Race for the Galaxy) avec qui il signa Pandemic : On the Brink (Au seuil de la Catastrophe), parviendra-t-il à nouveau à se renouveler sans dénaturer ce jeu tendu à la thématique sombre et à la mécanique délicieusement oppressante?

Notons que si l'extension peut être jouée sans Au Seuil de la Catastrophe, elle n'en n'est que plus savoureuse avec cette première extension...



Rétroactualité

Si les **personnages additionnels** (et les modifications apportées aux personnages existants), les deux nouveaux défis (Souche virulente et la modification à la Mutation) renouvellent subtilement le jeu, le gros de cette extension réside dans les trois modules proposant un mode solo fort bien pensé, un mode en équipe jubilatoire et surtout dans le défi In Vitro qui donne son nom à cette seconde extension et s'avère être un petit bijou de conception.

Le **mode solo** est tout à la fois simple et intelligent. La seule introduction d'une carte CDC (pour Center for Disease Control) et quelques aménagements de règles minimales (mise en place) proposent un véritable challenge prenant et tendu.

Le **mode Equipe** permet à deux ou trois équipes de deux joueurs de coopérer en s'affrontant. Si tous perdent lorsque les conditions de défaite sont remplies, seule l'équipe la plus prestigieuse remportera la partie une fois les quatre remèdes découverts ou après l'éradication de trois maladies. Ce challenge apporte une nouvelle dimension à ce jeu en introduisant une dose de compétition dans un jeu qui reste néanmoins coopératif... Et si les règles accroissent la vitesse de propagation des maladies, les joueurs ont à leur disposition plus d'actions et de moyens (cartes) d'action, rendant les parties un poil plus faciles... à condition de ne pas perdre de vue que le jeu reste un jeu coopératif! Si les équipes refusent de s'entraider, il est assez peu probable qu'ils parviennent à remplir les conditions de victoire! L'attribution des récompenses (qui apportent des points de prestige) est très simple alors que les objectifs secrets pimentent la lutte pour l'attribution de la victoire finale... Un module très sympathique, simple et bien



pensé...

Venons-en à présent au cœur de cette extension avec le défi *In Vitro*. Dans ce nouveau module, les scientifiques devront développer les remèdes en laboratoire (une station de recherche) avant de pouvoir éradiquer les maladies. Ce module a fait l'objet d'un soin tout particulier et d'une étude fine de la façon dont on travaille en laboratoire sur l'élaboration des remèdes, le tout ayant bien évidemment été extrêmement simplifié pour privilégier l'intérêt ludique. Ce faisant, la thématique du jeu s'en trouve subtilement renforcée, ce qui est loin de nous déplaire! Avant de découvrir un remède, les joueurs devront prélever des échantillons sur le terrain, caractériser chaque maladie, séquencer leur code génétique de la maladie avant de pouvoir les tester, tout cela au sein du laboratoire. Ce module confère au jeu une nouvelle dimension particulièrement jubilatoire, renouvelant la façon de jouer, complexifiant le jeu sans pour autant alourdir le jeu tout en accentuant notablement la thématique... du grand art...



Cette nouvelle extension de *Pandémie* est une petite perle ludique incontournable pour tous les amateurs de ce jeu coopératif particulièrement réussi. Les modes solo et par équipe apportent chacun leur lot de nouveauté, de même que les nouveaux personnages ou ceux qui ont été modifiés pour intégrer *In Vitro*. Mais c'est le module qui donne son nom à l'extension qui donne toute sa saveur à l'extension... Certes, *In Vitro* complexifie le jeu, mais il procure un plaisir ludique et immersif particulièrement jubilatoire. Une extension incontournable pour l'un des meilleurs jeux coopératifs qui soit...

*Pandémie - In Vitro*, un jeu de Tom Lehmann et Matt Leacock

Illustré par Chris Quilliams (Filosofia)

On aime :

- ▶ le matériel très immersif
- ▶ un mode solo simple et efficace
- ▶ le jeu par équipe qui introduit la compétition
- ▶ un module *In Vitro* particulièrement bien pensé

On n'aime pas...

- ▶ la qualité des cartes

En résumé...

## Un deckbuilding semi-coopératif

Depuis *The Walking Dead*, l'épatant comics de Robert Kirkman et Charlie Adlard, les zombies ont plus que jamais le vent en poupe... Quoi de plus normal que le jeu de société s'empare de cette thématique survivaliste pour concocter des jeux sombres et tendus ou au contraire légers et joyeusement déjantés ? Premier jeu de Benoît Bannier, il fait partie de la première catégorie avec sa mécanique asymétrique simple et efficace...



Rétroactualité

Invasions est un jeu semi-coopératif asymétrique, jeu particulièrement difficile à concevoir en général et à équilibrer en particulier. Disons-le tout net, pour son premier jeu (eh oui!), Benoît Bannier et les éditions La Boite De Jeu frappent fort, sans jeux de mots...

Car si la thématique tendue est particulièrement rendue par une mécanique de deckbuilding épurée côté Zombi et Magic-like côté humain, force est de reconnaître que le jeu est très subtilement équilibré. Les parties sont des plus tendues, la victoire se jouant bien souvent à une griffe de zombi près, prouvant si besoin était que la difficulté des scénarios a été très bien étudiée. Le concept même de scénario, proposant des configurations de initiales différentes est une trouvaille simple, ingénieuse et élégante assurant un excellent renouvellement des parties et des challenges variés.



En résumé...



Loin de l'image archétypale du zombi qui a remis son cerveau au vestiaire, *Invasions* propose d'incarner des hordes de Zombi mues par une conscience collective particulièrement affûtée. Cet aspect coopératif, conjugué au deckbuilding qui régit la main des zombis est particulièrement savoureux, conférant au jeu une dimension toute particulière.

Le joueur humain aura fort à faire pour réguler la menace zombinesque. L'impression de hordes grandissantes se lançant à l'assaut des bâtiments est extrêmement bien rendue par une mécanique pourtant sobre mais redoutablement efficace. Le sentiment d'urgence est formidablement bien rendu... Lors des premières parties, le

joueur humain peut se sentir un peu démuni devant ce déferlement incessant. Il ne possède pas les forces nécessaires pour défendre tous les lieux et devra sans cesse parer au plus pressé, tenter de préserver les recherches en cours tout en entravant le recrutement des zombis pour les empêcher de constituer un deck déviateur lors de la phase de recrutement. Tout un programme!

Si le jeu à deux tourne bien avec les quelques petits aménagement proposés, il prend néanmoins toute sa saveur à trois ou quatre joueurs avec l'aspect semi-coopératif...

*Invasions* est un jeu semi-coopératif asymétrique particulièrement immersif doté d'un matériel prometteur (au vu du prototype que nous avons pu tester) dont chaque scénario offre un réel challenge aux deux camps... Le jeu asymétrique est bien équilibré quel que soit la configuration par le truchement du nombre de points Ressource qui croît en fonction du nombre de joueurs.

*Un jeu de Benoit Bannier illustré par Anne Masse (La boîte de jeu)*

#### On aime :

- ▶ Les règles vidéos sur le site de l'éditeur
- ▶ Les illustrations immersives
- ▶ Les parties sur le fil du rasoir
- ▶ La mécanique asymétrique
- ▶ La tension qui va crescendo

#### On n'aime pas...

- ▶ Encore un jeu de zombis! (oui, mais un excellent!)

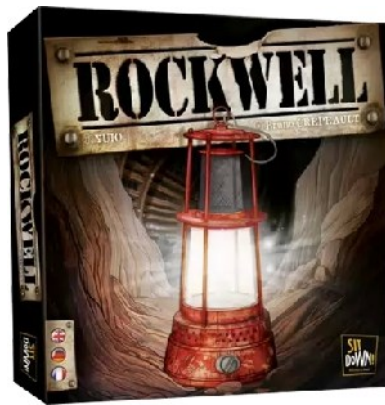
En résumé...





## Un savoureux cocktail ludique

*Rockwell est le premier jeu de Bruno Crepeault. Edité après une campagne de financement participatif sur la plateforme Kickstarter, ce jeu de gestion au matériel foisonnant a pour thématique l'exploitation minière. Quatre compagnies minières mineures viennent d'être rachetées par Rockwell, société multinationale qui va les mettre en concurrence pour connaître la plus audacieuse et la plus compétitive.*

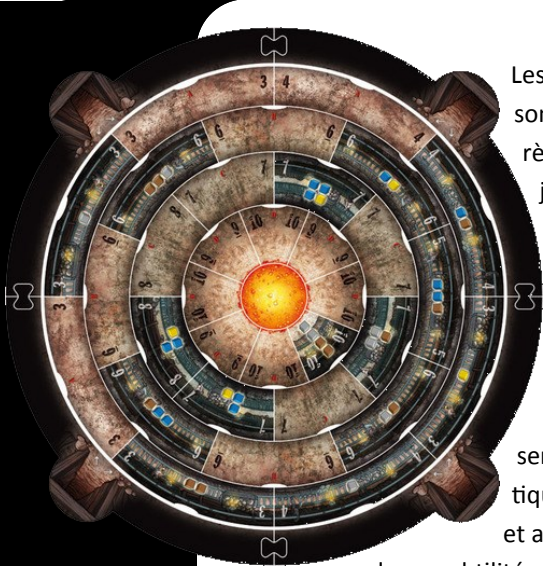


Rétroactualité

Le filon de l'exploitation minière semble inspirer de plusieurs auteurs de jeux de société (William Attia –Spyrium\_, Wolfgang Kramer et Michael Kiesling –Gueules Noires-, Marcin Krupinski et Filip Miłunski - Magnum Sal), pour notre plus grand plaisir. Est-ce pour célébrer les 130 ans du Germinal de Zola? Mystère... Mais ce n'est pas pour nous déplaire lorsqu'ils sont de cette qualité!



Rockwell est un savoureux mélange de mécanismes éprouvés qui sont autant de pièces d'un puzzle ludique qui s'imbriquent parfaitement. Car si Rockwell est incontestablement un jeu de gestion, on y trouve de la pose d'ouvrier, des mécanismes de majorité et d'enchères mais aussi de coopération, contraintes ou volontaires, mais absolument nécessaires... N'allez pas croire que ce cocktail soit indigeste! Bien au contraire, le tout est très subtilement dosé et teinté d'une part de hasard (la carte d'extraction piochée) qui confère au jeu une revigorante fraîcheur...



Les aménagements des règles pour trois joueurs sont indolores et bien pensées. A la lecture, les règles pour deux joueurs, mettant en œuvre un joueur invisible, peuvent laisser dubitatif mais la gestion de ce joueur virtuel s'avère très fluide une fois les mécanismes de déplacement intégrés.

Les interactions entre les joueurs sont très présentes dans chaque phase de ce jeu à la thématique très bien rendue par des mécanismes fluides et assimilés dès les premiers tours de jeu, bien que leurs subtilités apparaissent au fil des parties.

La mise en place (un poil longue) faisant intervenir le hasard, chaque partie de Rockwell s'avère différente, assurant une très bonne durée de vie au jeu. Les parties sont disputées et le mécanisme de corruption et de majorité donne lieu à l'élaboration de savoureuses tactiques.

Rockwell est un jeu pour joueur confirmé doté d'un matériel aussi élégant qu'ergonomique, d'une thématique très présente et d'une mécanique réglée comme une horloge suisse... La durée des premières parties pourra rebuter certains joueurs mais la fluidité des règles et les nombreuses interactions en font un jeu de gestion très intéressant qui ravira les amateurs de cube en bois...

*Rockwell, un jeu de Bruno Crepeault illustré par Yuio (Sit Down !)*

#### On aime :

- ▶ Le subtil dosage de ce cocktail ludique
- ▶ un plateau original
- ▶ les élégantes illustrations de Yuio
- ▶ les interactions entre joueurs

#### On n'aime pas...

- ▶ l'absence de résumé au verso des paravents
- ▶ la longueur des parties (mais plus c'est long...)

En résumé...





# DOSSIER

## Le Vampire, créatures de Ténèbres

Entre peur et fascination, le vampire a inspiré de nombreux auteurs et cinéastes à travers le temps... Ce dossier va nous permettre de connaître un peu mieux cette inquiétante créature qui n'a pas fini de faire couler beaucoup d'encre et de sang...



**L**e vampire est une créature légendaire. Un mort-vivant qui, suivant différents folklores et selon la superstition populaire, se nourrit du sang des vivants afin d'en tirer sa force vitale. La légende du vampire puise ses origines dans des traditions mythologiques anciennes et diverses, et se retrouve dans toutes sortes de cultures à travers le monde.

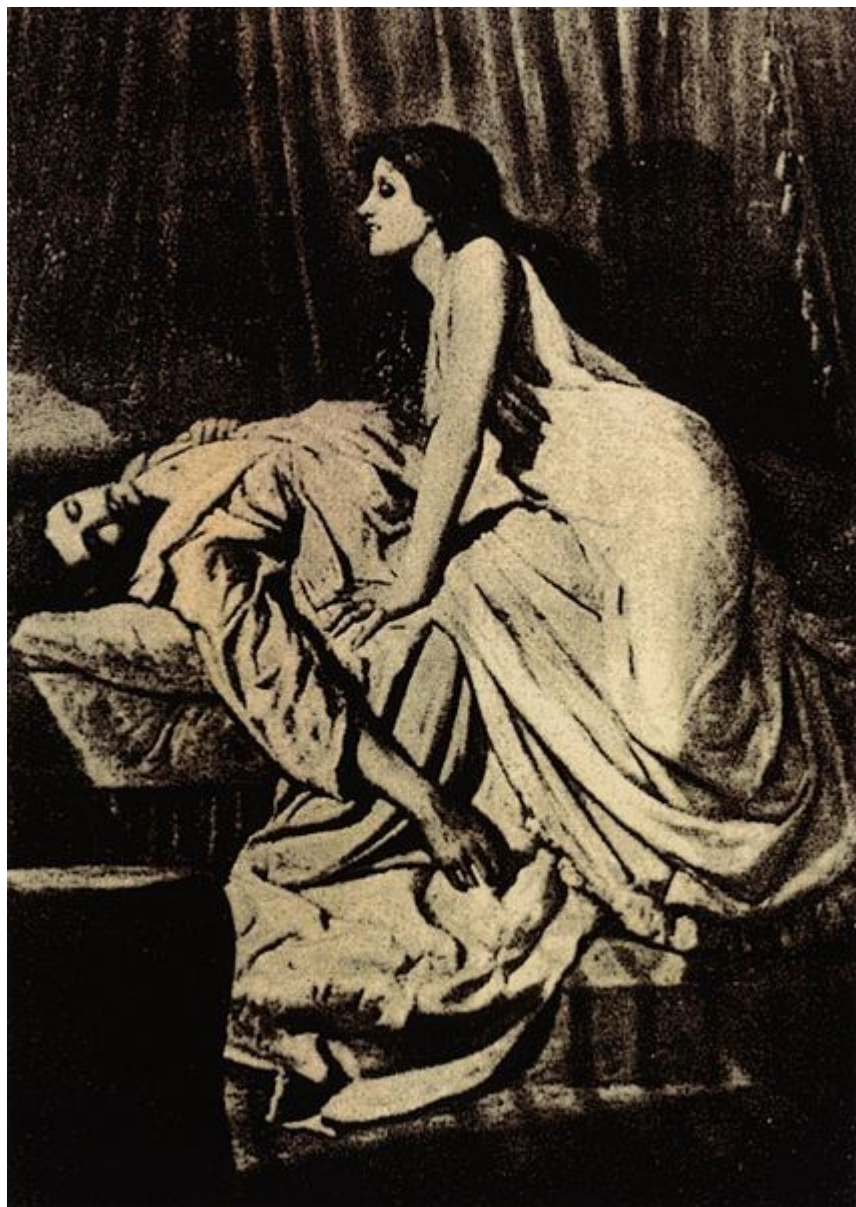
Le personnage du vampire fut popularisé en Europe au début du XVIII<sup>e</sup> siècle, plus précisément en Europe orientale, dans les Balkans. C'est en Serbie, vers 1725, que le mot « vampire » fait son apparition suite à un cas supposé, celui d'Arnold Paole. Selon les traditions locales, les vampires sont dépeints comme des revenants en linceul qui, visitant leurs aimées ou leurs proches, causent mort et désolation. Michael Ranft écrit un ouvrage, le *De masticatione mortuorum in tumulis* (1728) dans lequel il examine la croyance dans les vampires. Le revenant y est complètement, et pour la première fois, assimilé à un vampire, puisque Ranft utilise le terme slave de vampyri. Par la suite, le bénédictin lorrain Augustin Calmet décrit, dans son *Traité sur les apparitions* (1751), le vampire comme un « revenant en corps », le distinguant ainsi des revenants immatériels tels que les fantômes ou les esprits.

Diverses explications ont été avancées au fil du temps pour expliquer l'universalité du mythe du vampire, entre autres les phénomènes de décomposition des cadavres, les enfouissements vivants, des maladies telles que la tuberculose, la rage et la porphyrie, ou encore le vampirisme clinique affectant les tueurs en série qui consomment du sang humain. Des explications scientifiques, psychanalytiques ou encore sociologiques tentent de cerner la raison qui fait que le mythe du vampire a tant perduré à travers les siècles.

Le personnage charismatique et sophistiqué du vampire des fictions modernes est apparu avec la publication en 1819 du livre *The Vampyre* de John Polidori, dont le héros mort-vivant fut inspiré par Lord Byron, Polidori étant son médecin personnel. Le livre remporta un grand succès mais c'est surtout l'ouvrage de Bram Stoker paru en 1897, *Dracula*, qui reste la quintessence du genre, établissant une image du vampire toujours populaire de nos jours dans les ouvrages de fiction, même s'il est assez éloigné de ses ancêtres folkloriques avec lesquels il ne conserve que peu des spécificités originelles.

Avec le cinéma, le vampire moderne est devenu une figure incontournable, aussi bien dans le domaine de la littérature que de celui des jeux vidéo, des jeux de rôle, de l'animation ou encore de la bande dessinée. La croyance en ces créatures perdure et se poursuit aussi bien par le biais du folklore populaire que par celui de sous-cultures, notamment gothiques, qui s'y identifient.





Dossier

## ■ Origine du mot « vampire »

**L**e mot attribué pour désigner les vampires varie d'une langue à l'autre, de même que les attributs et caractéristiques attachés à la créature. Selon l'Oxford English Dictionary, le mot « vampire » apparaît dans la langue anglaise en 1734, dans un ouvrage de voyage intitulé *Travels of Three English Gentlemen*, publié dans le *Harleian Miscellany* de 1745. C'est par la langue anglaise qu'il se répand dans le monde, via la littérature puis le cinéma. Cependant, le terme anglais est originellement dérivé du mot français « vampyre », provenant lui-même de l'allemand « vampir », introduit au XVIII<sup>e</sup> siècle par la

forme serbo-croate « вампир »/« vāmpīr. ». En France, le Nouveau Larousse illustré de 1900 est le premier dictionnaire à définir les vampires comme étant « des morts qui sortent de leur tombeau, de préférence la nuit, pour tourmenter les vivants, le plus souvent en les suçant au cou, d'autres fois en les serrant à la gorge au point de les étouffer ». C'est, semble-t-il, Arnold Paole, un supposé vampire de Serbie, qui est le premier à être dénommé « vampire », terme apparu lors de l'annexion de la Serbie à l'Autriche. Après que Vienne eut obtenu le contrôle du Nord de la Serbie et de l'Oltenie, par le traité de Passarowitz, en 1718, des rapports officiels évoquent des pratiques locales d'exhumation des corps et de meurtres de supposés vampires. Ces rapports écrits, qui s'étalent de 1725 à 1732, connaissent un grand écho dans la presse d'alors. C'est en effet la forme serbe qui est l'étymologie la plus courante des termes européens. Le vocable slave désignant les revenants a été par la suite systématiquement rendu par le mot « vampire ». La forme lexicale serbe possède par ailleurs de nombreux équivalents au sein des langues slaves. Ainsi, en bulgare : « вампир » (« vampir »), en croate : « upir » /« upirina », en tchèque et slovaque : « upír », en polonais : « wampirz », dérivé de *luczak*, en ukrainien : « упір » (« upyr' »), en russe : « упырь » (« upyr' ») et en biélorusse : « ўпыр » (« upyr' »). Le vocable existe aussi dans les langues ouraliennes comme le finnois : « vampyyri ». Ces termes slaves et ouraliens utilisés proviendraient des langues turques ou plus généralement altaïques. En tatar par exemple le mot employé est « ubyr ».



L'étymologie exacte de cette première forme serbo-croate est cependant méconnue. Parmi les formes appartenant aux langues proto-slaves, « ѿпуръ » et « ѿпиръ », semblent les étymons les plus probables. Une autre théorie propose que les termes slaves proviennent du mot tatar « ubyr » signifiant « sorcière ». Le vocable apparaît également en ancien russe, avec le mot « Упиръ » (« Upir' »), dans le calendrier byzantin de 1047. C'est un colophon dans un manuscrit du Livre des Psaumes écrit par un prêtre qui l'a traduit du glagolitique en cyrillique pour le prince Volodymyr Yaroslavovych. Le prêtre écrit en effet que son nom est « Upir' Likhvi » (« Оупиръ Лихви »), terme qui signifie « mauvais vampire ». Ce nom étrange semble avoir survécu dans des pratiques païennes mais aussi dans des prénoms ou surnoms. Un autre vocable provenant de l'ancien russe, « upyr », apparaît dans un traité anti-païen intitulé *Mot de Saint Grégoire*, daté entre les XIe et XIIIe siècles. Dans les Balkans, le féminin de « vampire » est « Vampiresa ». Le fils d'un vampire est nommé « Dhampir », et une fille de vampire est appelée une « Dhampiresa ». Dans le folklore bulgare, de nombreux termes tels que « Glog » (littéralement : « aubépine »), « vampirdzhiya », « vampirar », « dzhadadzhiya » et « svetocher » sont utilisés pour désigner les enfants et les descendants de vampires, ainsi que, à l'inverse, des personnes chassant les vampires.

## ■ Les Caractéristiques

**S**elon Claude Lecouteux, le mythe actuel du vampire est le résultat de « la stratification plus ou moins homogène » d'un grand nombre d'êtres et créatures surnaturels issus des divers folklores européens, en particulier slave. Cet auteur a identifié plusieurs types précurseurs des vampires, tour à tour des esprits, des démons ou des revenants, possédés ou non : l'« appeleur », le « frappeur », le « visiteur », l'« affamé », le « nonicide », l'« appesart », le « cauchemar », l'« étrangleur », le mâcheur et enfin le revenant à forme animale. Le bénédictin lorrain Augustin Calmet décrit, dans son *Traité sur les apparitions* (1751), le vampire comme un « revenant en corps », le distinguant ainsi des revenants immatériels tels que les fantômes ou les esprits.

Les descriptions de vampires évoluent d'un pays à l'autre et d'une époque à une autre, mais des traits généraux peuvent être identifiés. Cette créature mort-vivante est universellement connue pour se nourrir du sang des vivants dès la nuit tombée, afin d'en tirer la force vitale qui lui permet de rester immortelle, ou plutôt non-soumise à la vieillesse. D'autres éléments indissociables sont le cercueil dans lequel il se réfugie au lever du jour afin de trouver repos et protection, et le cimetière qui forme son lieu de prédilection et son territoire. Il y pratique la « mastication » des linges enterrés avec lui. Dans de nombreuses légendes, le vampire se nourrit aussi d'excréments humains et de chair, y compris la sienne ; il pratique en effet l'automastication de sa chair et de ses vêtements, comme l'attestent plusieurs traités anciens relatant des histoires de linceuls retrouvés mâchonnés. Le vampire possède enfin des canines pointues (ou crocs), ces dents lui servent à mordre ses victimes (traditionnellement au cou et durant leur sommeil) pour les vider de leur sang. L'apparence de la créature s'est construite au fil de ses apparitions dans les médias, par exemple, le port de la cape devenu indissociable de l'habillement du vampire est le résultat de l'esthétique recherchée au théâtre et au cinéma, afin d'en renforcer l'élégance et le côté inquiétant.

La figure moderne de la « vamp » est issue du mythe du vampire. Il s'agit d'une femme séduisante qui conduit l'homme à sa perte, souvent en lui volant son énergie vitale.

### ► Transformations en Vampire

Les causes d'apparition des vampires varient beaucoup d'un folklore à un autre. Dans les traditions slaves et chinoises, un corps enjambé par un animal, particulièrement un chat ou un chien, peut devenir un mort-vivant. De même, un corps blessé et non traité au moyen d'eau bouillante peut devenir un vampire. Dans le folklore russe, les vampires passent pour être d'anciens sorciers ou des personnes s'étant rebellées contre l'église orthodoxe. La croyance populaire veut que chaque personne mordue par un vampire finisse par devenir vampire à son tour.

En ce qui concerne la littérature et la culture populaire, le vampirisme est souvent présenté comme le résultat d'une malédiction, et le vampire peut choisir de transmettre celle-ci lorsqu'il mord une victime. S'ensuit la transformation (plus ou moins longue et douloureuse) de la victime, l'un des premiers signes étant l'allongement des canines.



Dossier

## ► Identification

Le vampire est universellement reconnu par sa physionomie surnaturelle. Selon le folklore populaire, il est le plus souvent dépeint comme gonflé et rougeaud, parfois violacé, ou de couleur sombre. Ces caractéristiques sont attribuées à la consommation régulière de sang. En effet, du sang suinte de leur bouche et leur nez lorsqu'ils prennent du repos dans leurs cercueils alors que leur œil gauche demeure ouvert. À l'inverse, le vampire tel qu'il a été propagé par le cinéma, est blafard et pâle. Le comte Dracula du roman de Bram Stoker, par exemple, apparaît d'abord comme un vieillard élégant, puis retrouve sa jeunesse au fil de ses absorptions de sang humain. Le vampire est par ailleurs couvert du linceul avec lequel il a été enterré, alors que ses dents, ses cheveux et ses ongles peuvent avoir quelque peu poussé, bien que ses crocs ne soient généralement pas .

L'identification d'un vampire comporte quatre étapes, correspondant aux phases de ses manifestations. Il s'agit de reconnaître des phénomènes bizarres dans un premier temps, en général des décès en cascade suspects. Lorsque plusieurs personnes dépérissent de manière étrange, à la manière d'une épidémie, le vampire est invoqué. Dans *La Famille du vourdalak* de Tolstoï, il est dit que le « vampirisme est contagieux » et que des décès multiples en sont le signe. L'explication est d'ailleurs souvent celle de la maladie qui passait au Moyen Âge pour un signe d'activité vampirique ou de malédiction. Dès 1730, Jean Christophe Harenberg soutient que les vampires sont nés de l'imagination des malades, montrant que les signes du choléra mais aussi de la rage ou de la peste sont proches de ceux attribués aux vampires, comme le visage rubicond

L'arrivée d'un étranger à la physionomie ou au profil étranges (claudication, denture de fer, incapacité à compter au-delà de trois, ancien métier exercé suspect — surtout ceux







de boucher et de bottier) permet d'identifier un vampire. Chez les Slaves, les expressions « rouge comme un vampire » (« cervoni jak vesci ») et « gros comme un vampire » attestent de cette stigmatisation des étrangers à l'allure suspecte.

Les formes du décès sont le moyen d'identification le plus répandu. Si le corps du défunt est souple, son visage rougeâtre ou ses yeux ouverts (ou mi-clos), il passe pour un vampire potentiel. L'identification du vampire est également permise par le repérage de sa tombe. Il existe ainsi un grand nombre de rituels destinés à les identifier : en Valachie, une méthode pour mettre au jour une tombe de vampire consiste à conduire un jeune enfant vierge monté sur un étalon lui aussi vierge, très souvent de couleur noire, excepté en Albanie où il est blanc. Le cheval est censé marquer un changement d'attitude à l'approche de la tombe. Par ailleurs, des trous apparaissant dans la terre au-dessus d'une tombe sont pris pour des signes de vampirisme. Les corps suspectés d'être ceux de vampires possèdent une apparence plus saine que prévue, mais ils présentent aussi plus de chair et moins de signes de décomposition. Un corps non décomposé après quelque temps en terre suffit à faire accuser le mort d'être un vampire, particulièrement pour la religion orthodoxe où la non-putréfaction est considérée comme un signe d'activité démoniaque, par opposition à la religion catholique qui y voit une intervention divine ou une béatification. De même, un corps nu signifie que le cadavre a dévoré son linge. Le fossoyeur est par conséquent l'expert privilégié dans l'identification des vampires. Dans quelques traditions, quand les tombes soupçonnées ont été ouvertes, les villageois ont souvent décrit le cadavre comme ayant du sang frais d'une victime partout sur son visage. L'une des preuves d'une activité vampirique réside aussi dans la mort inexplicquée de bétail ou dans l'apparition de lueurs au-dessus de la tombe. Enfin, on peut reconnaître le vampire par les manifestations qu'il provoque, proches de celles d'un esprit frappeur comme le poltergeist : chutes d'objets lourds au plafond, objets qui bougent ou cauchemars.

### ► Facultés

selon les mythes, légendes ou auteurs, le vampire dispose de forces ou de faiblesses différentes. Ainsi, dans le roman de Bram Stoker, les facultés de Dracula sont énumérées de façon précise par l'un des personnages, le docteur Abraham Van Helsing. Les films dans lesquels a joué Bela Lugosi ont développé l'idée que les vampires possèdent un pouvoir hypnotique et un don pour la séduction leur permettant, notamment, de séduire efficacement les femmes et de s'approcher plus facilement de leurs proies. Ces créatures pourraient également lire dans les pensées. Le cinéma a pris de notables libertés par rapport aux modèles littéraires et folkloriques, en particulier concernant la nature et le mode de vie du vampire. Ainsi, par exemple, ceux-ci se voient affublés de canines exagérément démesurées et adoptent un comportement sensuel.

Le vampire de fiction devient plus puissant avec l'âge, ce qui lui offre une plus grande résistance aux lieux saints ou à l'eau bénite par exemple. Il est très fort et rapide, doté d'une excellente vision nocturne. Il possède souvent la faculté de se changer en animal (thériomorphie), il peut s'agir d'un animal quelconque, uniquement du loup ou de la chauve-souris selon les auteurs, mais aussi de brume.

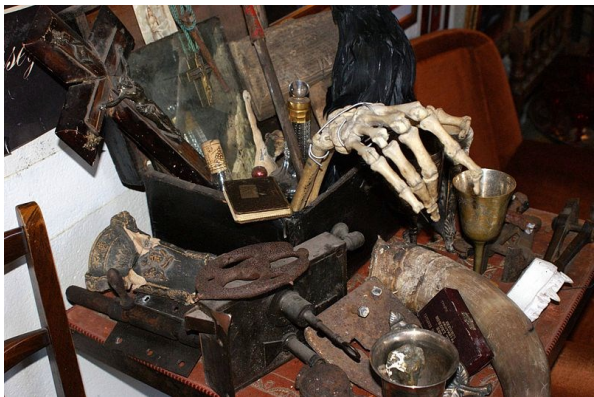
## ■ Protection contre les vampires

Selon Claude Lecouteux, la protection contre les vampires s'effectue en trois moments différents : quand ils viennent de naître, lors de leur décès ou quelque temps après qu'ils ont rendu l'âme et sont donc devenus les hôtes d'un monde intermédiaire entre la vie et la mort. Dans ce domaine, les traditions folkloriques se mêlent aux interprétations romanesques.

### ► Précautions au décès et à l'inhumation

Dans les folklores européens, la protection passe par des précautions lors du décès et de l'inhumation, la plus courante étant la décapitation. Il est aussi nécessaire de protéger son habitation. Plusieurs pratiques existent pour éviter qu'un mort ne revienne comme vampire, entre autres : enterrer le corps à l'envers, percer la peau de la poitrine (une façon de « dégonfler » le vampire dont le corps a gonflé), ou placer des objets comme une faux ou une faucille à ses côtés (la tradition impose d'enterrer des objets aiguisés avec le cadavre, afin qu'ils puissent pénétrer dans la peau si celui-ci se met à se transformer en revenant), ou de les placer à proximité de la tombe pour détourner les esprits. Il s'agit d'une pratique qui rappelle celle des anciens Grecs qui plaçaient une obole pour Charon dans la bouche, sur la poitrine, dans la main ou aux côtés du défunt. Cette coutume persiste encore au début du XXI<sup>e</sup> siècle à travers la figure du vrykolakas. D'autres méthodes généralement pratiquées en Europe préconisent la coupe des tendons dans les genoux ou le placement de graines de pavot, de millet, ou de grains de sable sur le terrain alentour de la tombe d'un vampire présumé, et ce afin d'occuper la créature qui se voit obligée de compter les grains toute la nuit.

La décapitation est surtout préconisée en Allemagne et dans les pays slaves orientaux. Il s'agit alors ensuite d'enterrer la tête aux côtés du corps, entre ses jambes, afin d'accélérer le départ de l'âme et d'éviter ainsi la création d'un revenant. On peut aussi clouer la tête, le corps ou les vêtements du supposé vampire afin d'éviter qu'il ne se lève. Les gitans pensent que transpercer d'acier ou d'aiguilles de fer le cœur du défunt, et placer dans ses yeux, ses oreilles et entre ses doigts, des morceaux de fer (ou d'aubépine) lors de l'enterrement évite qu'il ne devienne un vampire. En 2006, à Lazzaretto Nuovo près de Venise, le corps d'une femme datant du XVI<sup>e</sup> siècle a été découvert avec une brique dans la bouche, acte qui fut interprété par les archéologues comme un rituel destiné à l'empêcher de devenir vampire. D'autres rituels utilisent de l'eau bouillante répandue sur la tombe ou l'incinération du corps. Dans le Duché de Saxe allemand, un citron était placé dans la bouche du supposé vampire (le Nachzehrer).



Matériel de chasseur de vampires

## ► Objets et lieux apotropaïques

Les folklores évoquent surtout l'utilisation d'objets particuliers : il existe en effet plusieurs objets apotropaïques censés repousser les vampires, notamment l'ail, dont l'odeur l'indispose. En fait, cette croyance peut s'expliquer par le fait que l'ail est un fluidifiant du sang. Un vampire qui mordrait quelqu'un ayant consommé de l'ail risquerait donc de tuer sa victime, celle-ci mourant d'hémorragie avant que le sang ait eu le temps de coaguler sur la blessure. Or les vampires préfèrent garder leur victime vivante quelque temps plutôt que la tuer immédiatement. Une branche de rosier sauvage, d'aubépine ou de verveine passent également pour être des protections contre les vampires en Europe, tandis que des branches d'aloë vera dans le dos ou près de la porte sont utilisées en Amérique du Sud. Asperger le sol de moutarde les éloigne également.

Les objets sacrés comme le crucifix, le rosaire ou l'eau bénite sont capables de les repousser ou de les blesser. Les vampires ne pourraient pas marcher sur un sol consacré comme celui des églises ou des temples, ni même traverser l'eau courante. Le miroir, dans lequel le vampire ne peut se refléter si on en croit le romancier Bram Stoker, est parfois un moyen de le repousser, mais ce rituel n'est pas universel. Dans la tradition grecque, par exemple, le Vrykolakas (ou Tympanios) possède un reflet et une ombre.

Bien qu'on considère que le vampire est plus actif la nuit, il est rarement considéré comme vulnérable à la lumière du jour, contrairement à la tradition cinématographique où il ne supporte pas la lumière du soleil (mais n'est pas tué par elle).

Des récits chinois déclarent que si un vampire découvre par hasard un sac de riz, il doit en compter chaque grain. C'est un thème existant également dans des mythes du sous-continent indien aussi bien que dans les contes sud-américains de sorcières et d'autres esprits malveillants. Le vampire est obligé de compter toutes les graines d'un sac renversé devant lui, et de dénouer tous les nœuds qu'il croise, même si le jour arrive, et ne peut s'en détourner que lorsqu'il a fini de les compter.

## ■ Destruction des vampires

Les moyens pour détruire les vampires sont nombreux et variés. La plus ancienne relation de mise à mort d'un vampire, alors appelée « sangsue », apparaît dans la Chronique de Guillaume de Newbury, au XI<sup>e</sup> siècle. Le vampire étant un mort-vivant, il est déjà mort et ne peut connaître le repos éternel qu'au moyen de pratiques spéciales, entre autres un pieu dans le cœur, un clou dans la tête, une décapitation ou une crémation. La tradition populaire réclamait parfois les quatre à la fois, puis l'enterrement à l'angle d'un carrefour (avec plusieurs variantes). Le corps est parfois démembré, pratique qui est fréquemment évoquée depuis 1593 dans la littérature vampirologique. En Roumanie, l'exécution d'un vampire est appelée la « grande réparation » et doit se dérouler aux premières lueurs de l'aube. L'officiant doit enfoncer d'un seul coup le pieu, faute de quoi le vampire peut ressusciter.

Les bois de frêne sont réputés efficaces pour détruire le vampire en Russie et dans les pays baltes. En Serbie, c'est plutôt l'aubépine ou le chêne en Silésie. Le vampire peut



Dossier

également être terrassé par un coup de pilum au cœur ou à travers la bouche en Russie et dans le Nord de l'Allemagne, ou dans le ventre dans le Nord-Est de la Serbie. De manière générale, la mise à mort du vampire est entièrement ritualisée : « tuer le vampire est une action juridique, parfois précédée d'un procès où le mort est accusé de troubles et de meurtres ».

Les œuvres de fiction rapportent d'autres moyens. Abraham Van Helsing de Stoker affirme : « Quant au pieu que l'on enfonce dans son cœur, nous savons qu'il lui donne également le repos éternel, repos éternel qu'il connaît de même si on lui coupe la tête. Il ne se reflète pas non plus dans les miroirs et son corps ne fait pas d'ombre ». Dans le premier film s'inspirant du roman, *Nosferatu*, Murnau n'indique qu'un seul moyen permettant d'éliminer le vampire : une femme au cœur pur doit faire oublier le lever du jour au comte. C'est de là qu'est née la croyance dans les effets nocifs des rayons du soleil sur les vampires, laquelle sera exploitée dans la plupart des films.

## ■ Liens avec le monde animal

Un certain nombre d'animaux sont en relation avec les vampires, notamment les chauves-souris vampires (*Desmodontinae*) qui, dès leur découverte au XVI<sup>e</sup> siècle en Amérique du Sud par Buffon, ont appartenu au folklore vampirique<sup>43</sup>. Bien qu'il n'y ait pas de chauves-souris vampires en Europe, elles ont souvent été associées à la figure du revenant suceur de sang. Le comte Dracula est ainsi capable de se transformer en chauve-souris, motif repris abondamment dans le cinéma d'horreur. La scène de transformation se retrouve chez Lon Chaney, Jr. en 1943 dans le film *Son of Dracula*. Un proverbe roumain veut que le Diable ait créé la chauve-souris, tandis qu'une légende du même pays rapporte que ces animaux sont maudits pour avoir mangé l'Eucharistie. Dans la tradition héraldique anglaise, la chauve-souris signifie la « conscience du pouvoir du chaos et des ténèbres ». Cependant, les chauves-souris furent qualifiées de « vampires » en référence au mythe vampirique puisque le terme apparaît en 1774, soit près de 30 années après la création du mot selon l'Oxford English Dictionary. Cette appellation est par ailleurs exagérée car l'animal est incapable d'attaquer un être humain.



*Le Vampire*, lithographie de R. de Moraine, tirée des *Tribunaux secrets*.





La sanguie, le moustique, la fourmi vampire de Madagascar (*Adetomyrma venatrix*)<sup>50</sup> et le pinson vampire (*Geospiza nebulosa*) se nourrissent de sang. Le *Vampyrotheuthis infernalis*, surnommé « vampire des abysses », n'est pas nommé ainsi en raison de son régime alimentaire, mais parce que ce céphalopode possède des organes produisant de la lumière (photophores) sur tout son corps et une membrane de peau relie ses huit bras, chacun bordé de rangées d'épines charnues ou pointues, rappelant la cape du vampire.

En Chine, le chat peut cacher un vampire dans son pelage. Dans d'autres pays asiatiques et les Balkans, c'est le papillon qui peut s'avérer être vampire. Dans le roman *Dracula*, le comte prend la forme du loup plusieurs fois, commande ces animaux et en libère un du zoo de Regent's Park. D'après Estelle Valls de Gomis, le loup était chez le peuple ancêtre des Roumains, les Daces, un animal psychopompe chargé du transport des âmes entre le monde des vivants et celui des morts.

## ■ Créatures associées aux vampires

Si le folklore d'Europe orientale et méridionale est le berceau du vampirisme, des créatures et croyances similaires se retrouvent partout dans le monde, aussi bien en Europe, leur berceau d'origine, qu'en Afrique, en Asie ou dans les Amériques.

### ► En Europe

En Grèce, et ce dès l'Antiquité, on nomme les personnes non inhumées en terre, qui se sont suicidées ou qui ont été excommuniées et qui reviennent hanter les vivants, des *vrykolakas*<sup>E 3</sup>. Le terme désigne dès le XVI<sup>e</sup> siècle des créatures proches des vampires, d'autant plus qu'il signifie en langue slavonne (sa langue d'emprunt) « loup-garou ». Chez les Slaves du Sud, en Pologne (Ruthénie noire), on parle d'« esprit-amant » (*Dux-ljubovnik*) dans le cas d'un mort qui prend la forme d'un vampire ou d'un serpent volant. En Pologne, le *Latawiec* suce le sang des femmes qu'il séduit alors qu'en Roumanie ce même esprit-amant, le *Zburator*, agresse les personnes dans leurs lits<sup>A 28</sup>. Dans le même pays, les *strigoi* sont généralement des cadavres ramenés à la vie à cause d'un animal qui a sauté par-dessus eux, mais ils peuvent être aussi des enfants illégitimes ou des changelins qui naissent avec une queue, ou alors des sorciers ayant pactisé avec le Diable<sup>A 29</sup>. Le vampire de la mythologie roumaine est nommé *Nosferat* ou *Nosferatu* ; il s'agit généralement d'enfants mort-nés issus d'un couple illégitime<sup>53</sup>. Les *Dvoeduschniki* slaves dissimulent leurs âmes sous une pierre et ils ne peuvent mourir tant que celle-ci s'y trouve<sup>A 30</sup>. Dans le folklore albanais, le *Dhampir* est le fils du *Karkanxholl* (ou *Lugat*). Il s'agit d'un revenant qui peut être soit un animal, soit un humain possédé durant son sommeil<sup>54</sup>. Le *Dhampire* est une créature mi-humaine et mi-vampire. Le mot « *Dhampir* » est associé au folklore des Roms ou des Balkans, dont les croyances ont été recueillies et décrites par T. P. Vukanović. Dans le reste de la région, des termes serbes tels que *vampirovic'i*, *Vampijerović*, *Vampiric* (*Lampijerović* en Bosnie), expressions qui signifient littéralement « fils de vampire », sont également utilisées<sup>55</sup>. Il existe de nombreuses autres appellations en Europe et les créatures vampiriques ne se limitent pas à la seule région des Balkans : le folklore germanique mentionne par exemple l'Alp, esprit vampire métamorphe se changeant en chien, en porc ou en serpent, alors que le folklore portugais

évoque la Bruxas, un esprit à forme d'oiseau qui se nourrit du sang des enfants<sup>50</sup>.

### ► En Afrique

Plusieurs cultures d'Afrique possèdent des récits de vampire : en Afrique de l'Ouest, le peuple Ashanti raconte qu'il existerait une créature aux dents de métal logeant dans les arbres nommée Asanbosam. La tribu Ewe parle de l'Adze, créature maléfique qui peut prendre l'apparence d'une luciole et qui chasse les enfants. Les Africains de la région à l'ouest du Cap parlent de l'Impundulu, créature qui peut se changer en un oiseau de large envergure pouvant invoquer la foudre et le tonnerre. Enfin, le peuple Betsileo de Madagascar raconte que le Ramanga boit le sang de ses victimes.

### ► En Amérique

Le Loogaroo est un vampire dont les traits sont l'amalgame de plusieurs figures proches originaires de diverses parties du monde. Combinant le vampire français et le culte vaudou, le mot Loogaroo provient semble-t-il du mot français « loup-garou », figure présente également dans la culture de l'île Maurice. La légende de cette créature se retrouve dans les îles des Caraïbes et en Louisiane aussi. Un monstre féminin similaire existe : la Soucouyant de l'île de Trinité, mais aussi les Tunda et Patasola de Colombie ou chez les Mapuches. On peut citer aussi, pour le sud du Chili, la légende d'un serpent suçant le sang, le Peuchen. La mythologie aztèque parle de Cihuateteo, des esprits de nouveau-nés morts à face de squelette, qui tuent les enfants et ont des relations sexuelles avec les vivants, les conduisant ensuite à la folie. Durant la fin du XVIIIe et XIXe siècles, la croyance dans les vampires a envahi la Nouvelle-Angleterre, particulièrement à Rhode Island et dans l'Est du Connecticut. De nombreux documents parlent de familles évoquant des morts transformés en vampires. Les morts par tuberculose passaient pour revenir hanter les vivants. Le cas de Mercy Brown, adolescente de 19 ans suspecté de vampirisme qui meurt en 1892 à Exeter (Rhode Island), est le plus célèbre des États-Unis de cette époque. Son père, assisté d'un médecin, sortit son corps de sa tombe deux mois après son décès, lui retira son cœur et le brûla complètement.

### ► En Asie

La croyance en l'existence des vampires est fortement répandue en Asie, mais aussi en Inde. Le Bhūta ou Prét est ainsi l'âme d'un mort qui erre sur terre et qui attaque les vivants à la manière d'une goule<sup>6</sup>. Dans le Nord de l'Inde, le Brahmārākṣhasa est un vampire dont la tête est entourée d'intestins, et qui suce le sang des victimes. Il existe aussi des figures vampiriques au Japon, reprises par le cinéma national dès 1950, comme le Nukekubi (抜首?, littéralement « cou qui se détache ») dont la tête peut se décrocher du corps et voler pour attaquer les vivants. Les légendes concernant des vampires femelles (dont certaines parties du corps peuvent se détacher) existent également aux Philippines, en Malaisie et en Indonésie. Aux Philippines elles sont de deux sortes : la tribu Tagalog parle du Mandurugo (« suceur de sang ») alors que le peuple Visayan évoque le Mananggal (« qui peut se scinder de lui-même »). Le Mandurugo est une sorte d'Aswang qui prend la forme d'une jeune fille séduisante le jour et qui se transforme la nuit venue en une créature sans ombre, avec des ailes et une langue menaçante qui lui sert à sucer le



sang des victimes durant leur sommeil. Le Manananggal peut aussi sucer le sang des fœtus à travers le ventre de la mère et dévorer les entrailles des personnes malades. Le Penanggalan malaisien est une vieille ou jeune femme qui use de magie noire pour s'approprier ses victimes ; sa tête peut voler et attaquer les femmes enceintes. Les Malaisiens utilisent des charbons pour l'empêcher d'entrer dans les demeures. Le Leyak est une créature similaire du folklore de Bali. D'autres figures vampiriques féminines existent : le Kuntulanak ou Matianak en Indonésie et le Pontianak ou Langsuir en Malaisie. Le Jiangshi (chinois simplifié : 僵尸 ; chinois traditionnel : 僵屍/殭屍 ; pinyin : jiāngshī ; littéralement : « corps raide ») est la figure du vampire chinois. Il attaque les vivants pour leur voler leur énergie vitale, le qi. Il s'agit de l'âme d'un humain (魄, pò) qui n'est pas parvenue à quitter son corps mort. Toutefois, la comparaison avec le vampire n'est pas évidente, car le Jiang shi n'a pas de pensées propres.

## ■ Le vampire à travers l'Histoire

La figure du buveur de sang a toujours existé dans l'histoire, depuis les plus anciennes civilisations comme la mésopotamienne, l'hébraïque, la grecque et la romaine, mais le terme de vampire est récent et le mythe n'est réellement connu et propagé que depuis le XVIIIe siècle en Europe, avec la fixation écrite des traditions orales. Dans la majorité des cas, les vampires sont des revenants et des êtres maléfiques, soit victimes de suicides, soit résultat d'une possession du cadavre par un esprit malveillant. Plusieurs théories modernes font des phénomènes d'hystérie collective, d'enterrements prématurés ou de l'ignorance du processus de décomposition des cadavres, des causes expliquant la

croissance de la croyance dans le vampirisme, ainsi que les exécutions de vampires supposées. Auparavant, on attribuait de tels phénomènes aux démons ou aux esprits, mais aussi au Diable

### ► Mythe du vampire et premières religions

La consommation de sang est souvent associée aux anciennes divinités. Ainsi, en Inde l'histoire des vetalas, sortes de goules résidant dans des corps, a été compilée dans le texte sacré du Baital Pachisi alors que le Kathasaritsagara raconte comment le roi Vikramâditya en a chassé et capturé une. Le Pishacha, esprit d'une personne mauvaise revenant hanter les vivants, possède certains attributs du vampire moderne. La déesse indienne Kâlî était supposée se nourrir de sang, entre autres celui du sacrifice, ainsi que, dans l'Égypte antique, la déesse Sekhmet. Le dieu phénicien Baal et la divinité aztèque Tezcatlipoca se



Lilith (1892), par John Collier

voyaient offrir des jeunes filles et des enfants en sacrifice. La civilisation perse est l'une des premières à évoquer le mythe de créatures buveuses de sang : il existe en effet des représentations de ces créatures sur des tessons de poterie. La Bible comporte des références au vampirisme, Moïse défendant à son peuple d'invoquer les esprits afin que ces derniers ne puissent revenir à la vie, tandis que le roi David « absorbe » la chaleur de jeunes esclaves durant leur sommeil afin de reprendre des forces. Les scythes buvaient le sang de leurs chevaux, les Huns répandaient le sang de leurs ennemis pour fertiliser la terre, et les rites magiques de plusieurs vieilles ethnies zouloues, amérindiennes et chinoises incluent l'appropriation de la force de l'ennemi par l'absorption de son sang. Dans l'ancienne Babylonie et en Assyrie, le mythe de Lilith semble être la première histoire de vampire. Il a été repris par la démonologie hébraïque sous le nom d'« לילי » (Lilith). Redoutée et haïe, Lilith passait pour vampiriser le sang des nouveau-nés et s'abreuver au corps des hommes.

### ► Antiquité gréco-romaine

Dans la Grèce et la Rome antiques, le vampire était nommé « empusa », « lamia » ou « stryge ». Avec le temps, les deux premiers termes finirent par s'appliquer à des démons et esprits. L'empusa était la fille de la déesse Hécate et passait pour sucer le sang des personnes endormies, alors que le lamia s'attaquait uniquement aux enfants dans leur sommeil, à la manière des gelloues (ou gello). Les stryges s'attaquaient également aux enfants et ressemblaient à des créatures mi-homme mi-oiseau avides de sang. Le mot roumain pour vampire, « strigoi », dérive du mot « strix », qui existe encore en albanais (« Shtriça ») et en slave (« Strzyga »). Plusieurs femmes de la mythologie grecque partagent des caractéristiques vampiriques, telles Circé qui prépare des philtres à base de sang humain, et Médée un philtre rajeunissant à partir du même ingrédient<sup>69</sup>. En effet, en Grèce antique, les « ombres » et spectres du royaume d'Hadès sont friands du sang des victimes, pratique qu'évoque l'aède Homère dans son Odyssée. Les Grecs craignaient l'errance de leur âme sur Terre s'ils n'étaient pas enterrés par leur famille ou leurs amis, car le repos définitif était permis par l'incinération seule, ce qui explique en partie le conflit concernant la sépulture refusée par Créon au cadavre de son neveu Polynice



Lamia vue par Herbert Draper (1909).





narré dans l'Antigone de Sophocle. Les philosophes Aristée, Platon et Démocrite soutenaient que l'âme peut demeurer auprès des morts privés de sépulture. Les âmes malheureuses et errantes se laissent alors attirer par l'odeur du sang selon Porphyre de Tyr. Les devins se servaient alors de ces âmes pour deviner les secrets et les trésors. Ayant connaissance de leur présence, les hommes cherchèrent des moyens pour les apaiser ou les contrer. En Crète, selon Pausanias le Périégète, on enfonçait dans la tête de certains morts un clou. Le poète latin Ovide aussi parlera des vampires. Le poète grec Théocrite évoque aussi les empuses, spectres multiformes de la nuit pouvant se muer en monstres innommables ou en créatures de rêve, aussi appelées « démons de midi ». En l'an 217 de notre ère, Philostrate d'Athènes parle d'une empuse que démasque Apollonios de Thyane alors qu'elle a presque circonvenu Ménippe.

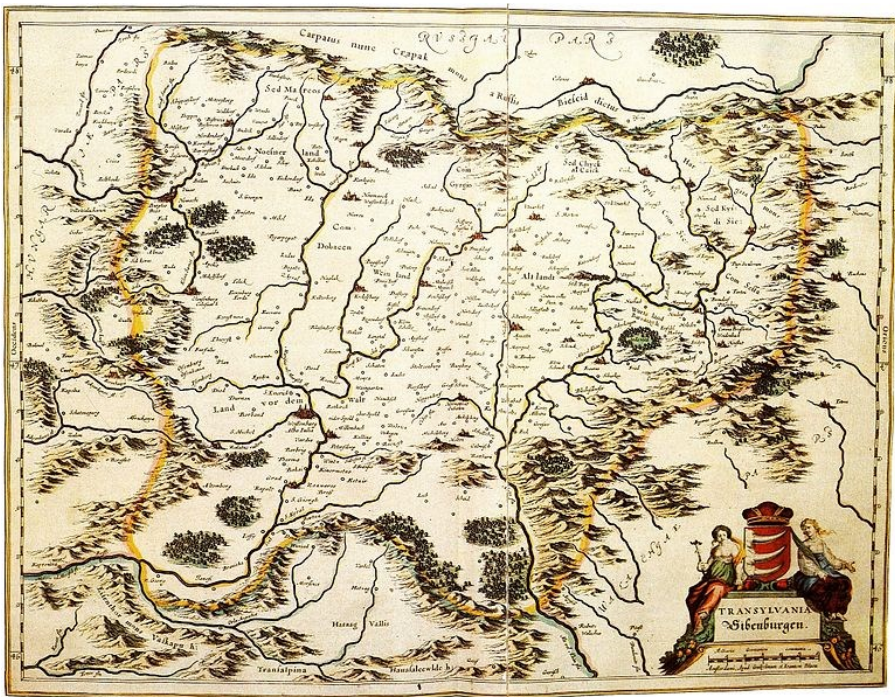
Dans l'Empire romain, le Jus Pontificum – le droit qui réglemente le culte et la religion – prescrit que les corps ne doivent pas être laissés sans sépulture. Les tombes devaient être protégées contre les voleurs, profanateurs et ennemis, qu'ils soient naturels ou surnaturels. Les violations étaient considérées comme sacrilèges et punies de mort. Lamia, une goule nécrophage, reine des succubes dévorant les fœtus et effrayant les enfants la nuit, est l'équivalent du vampire romain. De Lamia viennent les lamies, plus nécrophages que vampires, à la fois lascives, ondoyantes, serpentines, avides de stupre et de mort, aux pieds de cheval et aux yeux de dragon. Elles attiraient les hommes pour les dévorer et peuvent s'apparenter aux succubes qui se nourrissent de l'énergie vitale des hommes. Les stryges, démons femelles ailées et munies de serres, et les onosceles, démons aux pieds d'ânes qui s'attaquaient aux voyageurs égarés, partagent des caractéristiques similaires.

## ► Du Moyen Âge à la Renaissance

### Une origine slave

La figure du vampire est originellement celle du revenant dans le folklore slave. Cette croyance date des âges pré-chrétiens et s'enracine dans des représentations païennes de la vie après la mort. En dépit du manque de documents slaves de la période pré-chrétienne, de nombreux cultes païens ont continué à être pratiqués et ont permis d'accéder à la croyance d'avant la christianisation. Les démons et les esprits ont une fonction importante dans la société slave pré-industrielle ; ils sont considérés comme tangibles et peuvent interagir avec les vivants. Certains aident les hommes alors que d'autres sont destructeurs et agressifs, tels le Domovoï, la Rusal'ka, la Vila, le Kikimora, la Poludnitsa et le Vodianoï. Ils sont des ancêtres ou des personnes décédées dans d'étranges et terribles conditions qui reviennent hanter les vivants. Ils peuvent apparaître sous des formes variées et provoquer toutes sortes de phénomènes, comme aspirer le sang et l'énergie vitale des hommes.

Selon la croyance slave, après la mort, l'âme persiste et peut évoluer sur la terre pendant 40 jours avant de rejoindre l'au-delà. Pour cette raison, les Slaves doivent



laisser ouverte une fenêtre ou une porte après un décès afin de laisser l'âme libre de mouvements. Elle est supposée avoir le pouvoir de réintégrer le corps ou de blesser les vivants. Des rites d'enterrements précis permettent d'éviter cette réintégration corporelle. Cependant, certaines morts violentes posent problème. Ainsi, la mort d'un enfant non baptisé, un décès subit, ou celui d'un pécheur non contrit (comme un sorcier ou un meurtrier) sont autant de cas où l'âme refuse de se détacher du corps. Elle peut aussi revenir dans son corps dans le cas de rituels d'enterrements mal menés. Il existe aussi une croyance selon laquelle un corps peut être possédé par une autre âme en peine, cherchant à se venger des vivants. De toutes ses croyances dérive le concept slave de « vampir ». Manifestation d'une âme en peine possédant un corps en décomposition (le sien ou d'une autre personne), le vampir passe pour vouloir se venger des vivants en leur subtilisant leur sang et leur énergie vitale.

### **Le corpus vampirique**

Dans l'Antiquité les revenants étaient considérés comme des démons mais c'est au XIe siècle qu'apparaissent pour la première fois des morts affamés. La Chronique des temps passés, ouvrage russe, rapporte l'attaque de morts pris par la faim et s'attaquant aux vivants en 1092, à Polotsk, en Biélorussie. Au XIIe siècle, les vampires étaient censés être si nombreux en Angleterre qu'ils étaient brûlés pour calmer l'angoisse populaire. Plus tard, au XVIIIe siècle, Jean-Christophe Herenberg, dans Pen-

sées philosophiques et chrétiennes sur les vampires, cite précisément deux cas en 1337 et 1347 dans lesquels les présumés coupables de vampirisme furent empalés et brûlés.

De même, au XVe siècle, les épidémies de peste sont l'occasion pour la population (surtout en Europe de l'Est) d'une frénésie anti-vampire. En Moravie, l'évêque d'Olmütz, devant la multiplication des plaintes des villageois de la région, met sur pied des commissions d'enquêtes. Le premier cas de vampirisme attaché à un nom et étudié un tant soit peu est celui de Michael Casparek en 1718. Son cas fit l'objet d'une enquête officielle, dans son village de Liptov en Hongrie. Très peu de données ont cependant pu parvenir jusqu'à nous, en dépit de quelques textes comme le témoignage scandinave de Saxo Grammaticus qui évoque, dans *Gesta Danorum* et dans la *Saga d'Egil* et d'Asmund le Tueur de Berserkir (début du XIIIe siècle), des morts affamés attaquant les vivants, qui ripostent en ouvrant leurs tombes, en leur coupant la tête et en les éventrant à l'aide d'un pieu. L'Europe occidentale connaît également des cas de vampirisme, mais de façon plus sporadique qu'en Moldavie ou en Bulgarie. Le procès de Gilles de Rais en 1440 ravive cependant la peur du vampire. Enfin, en 1484 le pape Innocent VIII, par la bulle *Summis desiderantes affectibus* reconnaît officiellement les morts-vivants et la démonologie<sup>80</sup>. La Réforme protestante, Luther en tête, parle de *Nachzehrer*, des « prédateurs » (ou « parasites » en allemand) qui sont d'anciens morts revenus à la vie.

La période médiévale est également riche en témoignages concernant les manducator, c'est-à-dire les mâcheurs, des revenants connus pour dévorer le linge enterré à leurs côtés et pour faire un bruit de mastication inquiétant. Le corpus les concernant est immense, s'étalant du XVe au XIXe siècle<sup>A 34</sup>. Selon Claude Lecouteux, ce type de revenant a fourni le fondement principal du mythe du vampire tel qu'il existe au XXIe siècle. Il semble aussi que ce phénomène soit presque toujours lié à une épidémie de peste<sup>A 35</sup>. Ces figures folkloriques ont même provoqué une interrogation théologique, de la part de Luther notamment qui, dans ses *Propos de table*, les considèrent comme des illusions diaboliques qu'il faut exorciser<sup>A 36</sup>. Le père jésuite Gabriel Rzaczynski en atteste la croyance en Pologne dans les années 1710-1720, le religieux s'inquiétant de l'accroissement de ces figures maléfiques, qu'il nomme les Uriels.

### **Vlad Tepes Dracul, l'empaleur**

Vlad III Basarab, dit « Țepeș » (« L'Empaleur » en roumain) ou encore « Drăculea » (Le latin *draco* a donné *drac* en roumain, désignant à la fois le dragon et le diable) est désormais fortement associé au mythe du vampire. La source de la légende est une propagande lancée à l'époque contre le



**Dossier**



prince, qui pour être sanguinaire ne l'était pourtant pas davantage que ses détracteurs contemporains. Des luttes de pouvoir de l'époque, il nous reste ces écrits plus ou moins diffamatoires qui ont fait entrer Vlad III Basarab dans l'histoire : il aurait entre autres fait empaler 20 000 soldats turcs et dîné dans un charnier. Il reste connu dans l'imaginaire collectif sous le nom de Vlad L'Empaleur, et à sa mort, aurait été décapité afin que sa tête soit promenée au bout d'une pique dans toute la région. Ce prince de Valachie du XVe siècle, dont la réputation était sanguinaire, a inspiré Dracula, le roman de fiction de Bram Stoker, qui dépeint un vampire en Transylvanie et au Royaume-Uni au XIXe siècle. Les nombreuses reprises littéraires et cinématographiques ont fini par faire de Dracula un personnage de la culture populaire mondiale. Historiquement, Vlad était un prince chrétien orthodoxe membre de l'Ordre du dragon depuis l'adhésion de son père, Vlad II le Dragon, d'où le nom de Draco.



### **Élisabeth Báthory, la comtesse sanglante**

Au XVIe siècle, la comtesse Élisabeth Báthory (ou Erzsébet) a grandement inspiré les légendes de vampires. Cette aristocrate hongroise qui a vécu aux XVIe et XVIIe siècles aurait torturé et tué un nombre incertain de jeunes filles. Des légendes prétendent qu'elle les tuait dans le but de se baigner dans le sang de ses victimes afin de rester éternellement jeune. Toutefois, ces histoires ont été largement écartées par les historiens modernes, mais elles subsistent dans les croyances populaires. D'après Jacques

Sirgent, il s'agirait d'une rumeur propagée afin de lutter contre le pouvoir féminin. Bien qu'elle ne présente aucun signe caractéristique des vampires (elle ne boit pas le sang), elle reste pour beaucoup l'incarnation du côté aristocratique du vampire, à l'inverse des autres témoignages qui, plus tard, porteront sur des paysans.

### **Premiers cas célèbres**

Le phénomène du vampirisme prend, dans la première moitié du XVIIIe siècle, une ampleur considérable, avec deux cas parmi les plus célèbres : ceux de Peter Plogojowitz et d'Arnold Paole, en Serbie. Le contexte social est déjà dominé par la peur du vampire. En effet, lors de l'épidémie de peste qui ravage la Prusse orientale, en 1710, les autorités mènent systématiquement des enquêtes sur les cas de vampirisme signalés, n'hésitant pas à ouvrir les tombes. Le mot « vampire » (orthographié « vanpir ») apparaît ainsi pour la première fois en 1725, lorsqu'un rapport présente l'exhumation du récemment mort Peter Plogojowitz, un paysan serbe, cas qualifié par la suite de « vampire historique ». Plogojowitz est mort à l'âge de 62 ans, mais il serait revenu hanter son fils pour avoir de la nourriture. Après que son fils a refusé de lui en donner, il est retrouvé mort le jour suivant ; d'autres morts suspectes con-





duisent à accuser l'esprit de Plogojowitz. Ce cas est connu par un article daté du 31 juillet 1725, et repris par Michael Ranft dans son traité *La Mastication des morts dans leurs tombeaux* (*De masticatione mortuorum in tumulis*, 1728). Le revenant y est complètement, et pour la première fois, assimilé à un vampire, puisque Ranft utilise le terme slave de « vampyri », terme qui sera repris dans toute l'Europe.

Le cas d'Arnold Paole, soldat et paysan autrichien mort en 1726, est également bien documenté. Il aurait été attaqué par un vampire et est mort en faisant les foins. Après sa mort, des proches meurent dans les environs, morts attribuées à l'esprit de Paole. Il passe pour être à l'origine de deux épidémies de « vampirisme » dont la seconde, en janvier 1731, a fait l'objet d'un rapport circonstancié par le médecin militaire Johann Flückinger, généralement connu sous le titre de *Visum et Repertum*. Ce rapport est abondamment discuté, en particulier par l'empereur d'Autriche Charles VI qui suit l'affaire. Il a aussi été traduit par Antoine Calmet, et a fait probablement couler encore plus d'encre que le cas Plogojowitz (pour les Serbes).

### **Développement des récits de vampire aux XVIIe et XVIIIe siècles**

Les contes de vampires apparaissent très tôt, mais trouveront leur apogée lors des XVIIe et XVIIIe siècles, où les récits de vampires se font plus nombreux. En dépit du rationalisme naissant lors du siècle des Lumières, la croyance en les vampires, telle une épidémie, se répand dans tous les domaines. Cependant de nombreux cas officiels ou prétendus réels, ont alimenté le mythe. La plupart des mythes concernant le vampire sont apparus au Moyen Âge. Au XIIe siècle les historiens anglais Walter Map et William de Newburgh ont compilé des témoignages concernant les revenants; d'autres les ont suivis. Il s'agit d'histoires similaires à celles qui traverseront l'Europe aux XVIIe et XVIIIe siècles et qui seront embellies.

En France cet engouement pour le phénomène atteint quant à lui son apogée au XVIIIe siècle, siècle des Lumières et du rationalisme voyant le triomphe d'un esprit beaucoup plus cartésien, c'est dans ce contexte que les croyances sur les vampires vont s'accroître. Néanmoins de vives critiques de la part des érudits viendront vite prendre le contrepied de ces superstitions, si bien qu'une multitude de savants, philosophes et mêmes d'hommes d'église incitèrent la population à revenir à la raison et condamnèrent à travers de nombreux textes la manifestation de ce mythe en France. En 1764 dans l'article "Vampires" de son Dictionnaire philosophique paru en 1764, Voltaire condamna avec un humour caustique cette superstition. Il déclara que la croyance aux vampires est un anachronisme et une aberration dans un siècle truffé de savants, il affirmera par la suite avec humour qu'il "existait bel et bien des hommes d'affaires qui suçèrent en plein jour le sang du peuple, mais ils n'étaient point morts, quoique corrompus". Gerard Van Swieten dans son Rapport médical sur les vampires en 1755, dira que cette croyance amène les populations à ne plus respecter ses morts et à violer l'asile des tombes.

## Peur des Vampires à travers l'Europe

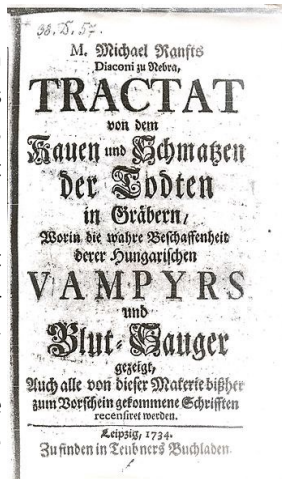
L'un des plus anciens témoignages concernant les vampires provient de l'Istrie, dans l'actuelle Croatie, en 1672. Un supposé vampire, Jure Grando, habitant du village de Khring près de Tinjan, a causé la panique. Jure est décédé en 1656, toutefois les habitants pensent qu'il revient sucer le sang et agresser sexuellement sa veuve. Le chef du village a ordonné de percer le cœur du cadavre à l'aide d'un pieu, mais les phénomènes ont persisté et le cadavre a été décapité avec de meilleurs résultats. Le XVIII<sup>e</sup> siècle est marqué par une chasse aux vampires dans toute l'Europe. Les rois et les ducs ont ordonné des traques pour identifier et tuer les supposés vampires. En dépit des Lumières, la croyance dans les vampires s'accroît, confinant parfois à des hystéries de masse à travers toute l'Europe. La panique principale débute dans la Russie de l'Est en 1721, par une éruption d'attaques de vampires présumés. Une autre panique collective touche la monarchie des Habsbourg autrichienne de 1725 à 1734, puis s'étend à d'autres pays.

Enfin, une autre légende serbe concerne Sava Savanović supposé hanter un moulin à eau et sucer le sang des meuniers. L'écrivain serbe Milovan Glišić en fait un roman fantastique, repris ensuite en 1973 dans le film d'horreur *Leptirica*. Ces derniers incidents sont bien documentés, y compris par les autorités locales, et les récits des événements sont souvent publiés à travers l'Europe. Les hystéries sont sans doute aggravées par les épidémies touchant alors le Vieux Continent, en particulier la rage, et par les rumeurs aussi.

### Traité de vampirologie

Dès 1679, Philippe Rohr consacre une dissertation aux morts qui mâchent leurs linceuls dans leurs tombes, sujet repris par la suite par Otto en 1732, puis par Michael Ranft en 1734. Ce dernier distingue des liens entre vampirisme et cauchemar et considère que les cas de vampirisme sont des illusions de l'imagination alors qu'en 1732 un anonyme qui se fait appeler « le médecin de Weimar » discute de la non-putréfaction de ces créatures, d'un point de vue théologique. En 1733, Johann Christoph Harenberg écrit un traité général sur le vampirisme puis le marquis Boyer d'Argens commente des cas locaux. Des théologiens et hommes d'église se penchent également sur le sujet.

Antoine Augustine Calmet, un théologien français, écrit un traité de vampirologie en 1746, *Traité sur les apparitions*. Il y fait la synthèse des études sur le sujet et considère que le vampirisme est la conséquence de la sous-alimentation des peuples balkaniques. Calmet a amassé de nombreux rapports concernant les manifestations de vampires. Il est critiqué par Voltaire qui, dans son Diction-



naire philosophique explique : « Calmet enfin devint leur historiographe, et traita les vampires comme il avait traité l'ancien et le nouveau Testament, en rapportant fidèlement tout ce qui avait été dit avant lui. »

La controverse cesse lorsque Marie Thérèse d'Autriche envoie ses médecins personnels, Johannes Gasser et Christian Vabst, pour enquêter sur le cas de vampirisme supposé de Rosina Polakin dont le cadavre est exhumé à Hermersdorf, en 1755. Ils concluent que ceux-ci n'existent pas, et, suite à cette déclaration, une loi interdit l'ouverture des tombes pour chasser les vampires. En dépit de cette loi, la croyance dans les vampires a perduré. Selon Claude Lecouteux, les Encyclopédistes ont aussi joué un rôle important dans la diffusion du mythe du vampire, notamment Collin de Plancy qui, en 1863, dans son Dictionnaire infernal, contribue à diffuser et à accréditer la croyance.

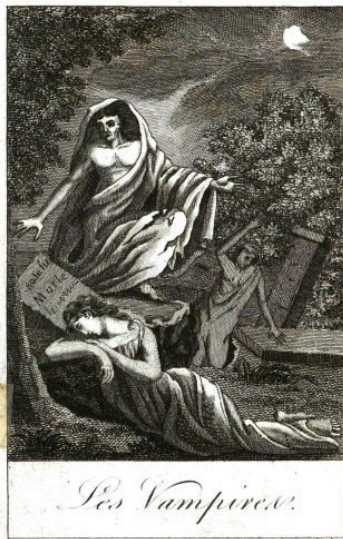
### ► Période contemporaine

Le mythe du vampire réapparaît, aux XIXe et XXe siècles, à travers le roman, la bande dessinée et le cinéma, sous la forme de personnages charismatiques et doués de séduction, mais aussi dans les croyances populaires. Par exemple, au début des années 1970, la presse locale anglaise diffuse la rumeur selon laquelle un vampire hanterait le cimetière d'Highgate, à Londres. Des chasseurs de vampires amateurs envahissent alors les lieux et plusieurs livres réutilisent l'événement, dont celui de Sean Manchester, le premier à avoir évoqué le « vampire d'Highgate » et qui ensuite prétendra en avoir exorcisé un et détruit un cercle de vampires<sup>93</sup>. Des événements mettant en scène des vampires proviennent également des autres continents. Ainsi, une rumeur évoquant l'attaque de vampires court au Malawi de fin 2002 à début 2003, rumeur qui se fonde sur la croyance que le gouvernement d'alors aurait été en collusion avec des vampires.

L'imaginaire collectif moderne ne représente plus le vampire seul. Le terme de « coven », mot écossais signifiant originairement tout rassemblement de personnes et en particulier des sorcières, est ainsi utilisé pour désigner les vampires comme collectifs. Son origine proviendrait du mouvement de sorcellerie moderne Wicca et il a été réutilisé par l'écrivain Anne Rice. On peut aussi parler des « maisons » de vampires ou de « caves » à vampires, qui ont existé en Allemagne médiévale sous le nom de Nobiskrug, désignant des auberges dans lesquelles les revenants dépensent l'argent que les vivants ont placé dans leur tombe ou dans leur bouche en les ensevelissant.



Dossier



## Persistence des croyances et vampirisme moderne

Certaines sociétés secrètes continuent à faire perdurer la croyance aux vampires, dans la continuité des enseignements d'Aleister Crowley ou d'Anton LaVey notamment. Les adeptes de la sous-culture du gothique montrent une fascination pour la figure du vampire et le style de vie vampire (Vampire lifestyle) est un terme contemporain désignant une sous-culture dite gothique dont les membres consomment du sang, visionnent des films d'horreur, lisent les romans d'Anne Rice et apprécient le style victorien. Les plus extrêmes mélangent diverses formes de vampirisme : la traditionnelle (sanguine vampirism), la psychique et la symbolique hindouiste, à travers le concept d'énergie de prana. Enfin, des admirateurs modernes des vampires se font appeler les « sanguinariens » (Sanguinarians).



Les sociétés anti-vampires sont encore actives en 2012, de même que les centres de recherches consacrés au vampirisme, dont un qui a mis au point un « sérum antivampires » en 1994. Rien qu'aux États-Unis, il y aurait une cinquantaine de fan clubs de ces créatures forts de plus de 50 000 membres, dont plus de 750 personnes s'identifiant comme des vampires en 1996. La croyance dans les vampires se maintient en Roumanie, durant février 2004, à propos du cas de Toma Petre qui serait devenu un vampire. Son corps a été extrait du cercueil, découpé puis incinéré. Les cendres ont été mélangées à l'eau et bues. Toutefois, les cas de vampirisme aux XIXe et XXe siècles sont rares, la pensée rationnelle triomphante faisant reculer le mythe. En 2006, deux professeurs de physique de l'University of Central Florida, C. J. Eftimiou et S. Gandhi, écrivent un article dans lequel ils montrent qu'il est mathématiquement impossible que les vampires existent, se basant sur une progression géométrique. Selon eux, si le premier vampire était apparu le 1er janvier 1600 et s'il devait se nourrir au moins une fois par mois (ce qui est beaucoup moins que ce qui est évoqué dans les différents folklores), et si chacune de ses victimes devient à son tour un vampire, alors, en l'espace de deux ans et demi, la moitié de la population humaine serait transformée en vampires.

En août 2011, des scientifiques de la Stanford University publient un article dans la prestigieuse revue Nature, intitulé *The ageing systemic milieu negatively regulates neurogenesis and cognitive function*, montrant que le sang de souris jeunes peut régénérer le cerveau de souris âgées en injection intraveineuse directe, et vice versa : les souris jeunes voient leurs cerveaux vieillir lorsque leur sang se mélange à celui de leurs congénères plus âgés. Une telle découverte, physiologiquement valable chez l'Homme, apporte peut-être un éclairage nouveau sur le mythe du sang réjouvénateur.



## Cryptozoologie

Un cas de vampirisme renommé est celui de la créature appelée chupacabra (« suceur de chèvres » en espagnol) de Puerto Rico et Mexico, réputée se nourrir du sang des animaux domestiqués et qui a déclenché une hystérie collective souvent corrélée aux problèmes économiques, particulièrement dans le milieu des années 1990. Une autre créature proche du Chupacabra, le « Moca Vampire », habillée de plumes, a décimé des cheptels de bétail à Puerto Rico, en 1975, et s'est même attaquée à un homme. En Caroline du Nord, à Bolivia, la « bête de Bladenboro » s'en est pris également au bétail en 1954.

## Criminologie

Quelques affaires et un certain nombre de crimes en série, réels sont en relation avec le vampire. Ainsi, les tueurs en série Peter Kürten et Richard Chase ont été surnommés des « vampires » par les tabloids après qu'on a découvert qu'ils buvaient le sang de leurs victimes. En 1932, à Stockholm, un meurtrier non identifié s'est fait appeler le « vampire tueur » en raison des circonstances du crime. Début 1962, à Venise, le vampire de Mirano, en réalité un peintre connu, s'attaque à des femmes pour les mordre au cou. En septembre 1970, le corps d'un berger de l'Estrémadure est découvert mutilé et vidé de



son sang et en 1983, un homme de 39 ans atteint de troubles psychiatriques s'est attaqué à un chien pour aspirer son sang, à Vaison-la-Romaine, France. En 1996, une jeune femme qui enquête sur des disparitions de sang dans les hôpitaux de New York a évoqué un « réseau Dracula » avant de disparaître<sup>102</sup>. À Anglesey en 2002, un jeune marginal de 17 ans a poignardé une nonagénaire, lui a arraché le cœur et l'a déposé sur un plateau d'argent, avant de faire cuire le sang de sa victime et de le boire, persuadé que ces actes le rendraient immortel et le changeraient en vampire. En janvier 2005, une rumeur parle d'un vampire ayant mordu des personnes à Birmingham en Angleterre. La police statue qu'aucun crime de ce genre n'a été commis et que cette histoire s'apparente à une légende urbaine. Bien réel est en revanche le tueur brésilien surnommé « Corumba le Vampire », dont l'arrestation survient en 2005 : il a tué six femmes avant de boire leur sang, disant agir sous les ordres du démon et par ailleurs il sortait uniquement de nuit. Des affaires similaires sont mentionnées un peu partout dans le monde, aussi bien en Lettonie qu'en Roumanie au Pérou et en France.



Dossier

## ■ Explications rationnelles du vampirisme

Plusieurs causes rationnelles peuvent expliquer de nombreux cas de supposés vampirisme ou ont pu alimenter les fictions les concernant. Différentes pathologies longtemps inexplicées ont pu contribuer à l'édification des légendes concernant les vampires et dessiner leurs spécificités. Des phénomènes physiques ont également été mis en avant pour expliquer les étrangetés du vampirisme supposé.

### ► Phénomènes de décomposition, conservation des corps

Selon Paul Barber, dans *Vampires, Burial and Death*, la croyance dans les vampires est née dans les cultures pré-industrielles afin de donner sens à des phénomènes étranges mais scientifiquement explicables liés au processus de décomposition des cadavres. Plusieurs signes de décomposition étaient en effet pris comme des marques de vampirisme. Les phénomènes gazeux ou de changements de couleurs de l'épiderme, comme la lividité cadavérique survenant lors de la décomposition du corps, sont ainsi autant de manifestations d'une activité surnaturelle pour ces cultures. Ainsi, dans le cas d'Arnold Paole, la couleur vive qui teintait le visage d'une morte exhumée a été prise comme un signe de vie post-mortem. Le sang suintant est souvent considéré comme une activité vampirique remarque Paul Barber, ainsi que l'assombrissement de la peau. La marque de gonflement du corps lors de sa décomposition, résultat de l'accumulation des gaz organiques, produit un son semblable à celui d'un gémissement. Il en est de même lorsque ces gaz font vibrer les cordes vocales, provoquent des flatulences par l'anus ou un saignement sortant de la bouche des morts. Ainsi, dans le rapport du cas Peter Plogojowitz, l'officier mandaté parle de divers signes semblables. Après la mort, la dilatation des fluides pro-

voque également l'explosion des racines des cheveux, donnant l'impression

que ces derniers continuent à pousser alors que les phanères cessent de croître à la mort. La peau se rétracte notamment autour des follicules pileux, ce qui donne l'impression qu'ongles, poils et cheveux poussent après la mort. La morphologie de la peau et du nez se modifie par ailleurs, ce qui peut être interprété comme une régénération de ces parties du corps.

Les cas les plus célèbres de vampirisme sont signalés en terre orthodoxe, où certains cas de non-putréfaction, ceux notamment d'excommuniés, est signe diabolique (au contraire du catholicisme qui la considère



comme un signe divin).

### ► Enterrement prématuré, profanations des tombes

Le mythe du vampire a longtemps été expliqué comme étant le résultat d'enterrements prématurés de personnes encore vivantes. Les croyances évoquent en effet des sons provenant des cercueils. De même, les mutilations au nez, à la tête et au visage, lors des exhumations de corps, sont considérées



L'inhumation précipitée, d'Antoine Wiertz (1854)

comme de l'autophagie de la part du vampire. Selon Paul Barber, cette explication est peu crédible car en l'absence d'air et de nourriture, les personnes enterrées vivantes ne peuvent avoir une activité suffisante pouvant être ensuite interprétée comme du vampirisme, et les sons émis par les gaz lors de la décomposition peuvent l'expliquer davantage. Une autre explication est celle de la profanation des tombes. D'autres éléments ont pu alimenter les légendes tels des enterrements accidentels ou les cadavres bien préservés dans des terres riches en arsenic, qui favorise leur conservation.

### ► Contagions, maladies et épidémies

Le folklore vampirique est souvent associé à des épidémies étranges ou inexplicables, notamment au sein des petites communautés. L'explication épidémiologique est présente dans les cas de Peter Plogojowitz, d'Arnold Paole et également dans le cas de Mercy Brown. La tuberculose est souvent prise pour être la maladie génératrice de vampirisme car, à l'instar de la forme pneumonique de la peste bubonique, elle associe divers symptômes (sons produits par l'affaissement des tissus des poumons et effusion de sang sur les lèvres) passant pour vampiriques. La tuberculose possède en effet un mode de propagation qui ressemble beaucoup à certains récits de vampirisme. D'autres pathologies proches possèdent des symptômes pris pour du vampirisme, telles le lupus erythematosus, la catalepsie ou encore la porphyrie, déficit d'une des enzymes intervenant dans la dégradation de l'hémoglobine qui peut entraîner un rougissement de l'urine après exposition à la lumière ou se traduire par une hyperpilosité. On peut citer également la xeroderma pigmentosum. Les individus atteints ne peuvent s'exposer aux rayons solaires, sous peine de voir apparaître de graves lésions au niveau de la peau ; la peau acquiert aussi une couleur très pâle du fait d'un bronzage totalement inexistant.



Dossier

## **Rage**

La rage a été évoquée pour expliquer le mythe du vampire, car elle présente de fortes similitudes dans les symptômes et les comportements de ceux qui en sont atteints : chez les animaux, comportement agressif notamment par la morsure, hyperesthésie (sensibilité excessive des sens, à la lumière ou aux odeurs, par exemple), alors que chez les hommes, teint pâle (l'hypersensibilité à la lumière empêchant de sortir au soleil), hydrophobie (due à une hypersensibilité à l'eau)... En outre de ces symptômes qui suggèrent des similitudes avec les légendes sur le vampirisme, la rage se propage entre autres par la morsure d'animaux, notamment de chauves-souris vampires. Enfin, une épidémie de rage a sévi en Europe de l'Est au moment de l'apparition des premiers récits de vampires. Juan Gómez-Alonso, neurologue au Xeral Hospital de Vigo en Espagne, a montré que l'hypersensibilité à l'ail et à la lumière sont des symptômes rabiques. La maladie peut aussi provoquer des atteintes cérébrales qui perturbent les cycles du sommeil et entraînent une hypersexualité. Enfin la rage pousse le malade à mordre ses congénères et à avoir un filet de sang à la bouche.

## **Porphyrie**

En 1985, le biochimiste David Dolphin propose une explication du folklore vampirique au moyen de la porphyrie. Notant que la maladie peut être traitée par l'injection intraveineuse de molécules d'hème, il a suggéré que la consommation de grandes quantités de sang par des personnes supposées vampires s'explique par un besoin d'équilibrer leur métabolisme. Ainsi, les vampires seraient les victimes de porphyrie cherchant à combler leurs déficits en hème, afin de soulager leurs symptômes, en buvant du sang. La théorie de Dolphin a été récusée scientifiquement. Cependant, sa conception explique aussi l'hypersensibilité des malades à la lumière du soleil mais Dolphin a renoncé à aller plus loin dans son hypothèse. En dépit de son manque de rigueur scientifique, la théorie de Dolphin a eu un fort retentissement médiatique et est entrée dans la croyance moderne.

## **Explications psychiatriques**

Une pathologie rare appelée « vampirisme clinique » ou « syndrome de Renfield » (ainsi nommé en référence au personnage homonyme du roman Dracula) est un comportement qui consiste en l'ingestion de sang, humain ou animal. Elle naît généralement de l'ingestion accidentelle de son propre sang durant l'enfance (à la suite d'une blessure par exemple) et peut mener à la zoophagie puis au vampirisme sur des êtres humains. Ce comportement est le symptôme d'une affection psychiatrique qui conduit à un ensemble de pratiques déviantes, telles la nécrophagie, la nécrophilie et le nécrosadisme, et un certain nombre d'affaires criminelles y sont liées. Selon le psychiatre Richard Noll, la représentation du sang est liée, dans cette maladie, à la





croyance en des pouvoirs mystiques ou surnaturels qui peuvent expliquer les folklores autour du vampire et qui rattachent ces symptômes à la schizophrénie. Selon la psychiatrie moderne, ces types de déviants sont des pervers narcissiques, figure que symbolise au mieux le mythe du vampire. Toutefois, l'absorption de sang ne relève pas forcément de la psychopathologie : jusqu'au début du XXe siècle en France, les médecins conseillent en effet aux anémiques de boire du sang frais, par exemple celui recueilli dans les abattoirs.

### **Psychanalyse et symbolique du vampire**

Pour Brice Guérin, le vampire symbolise la lutte manichéenne du Bien avec le Mal et Dracula peut être vu comme un avatar de l'Antéchrist. En 1931, dans son essai de psychanalyse intitulé *Le Cauchemar*, Ernest Jones relève que le vampire est un symbole des pulsions inconscientes et de défense psychique. Le mythe a à voir avec les désirs infantiles pour le psychanalyste, en particulier des désirs incestueux vis-à-vis du mort. La peur du revenant est la peur des vivants de voir certains contenus inconscients refoulés revenir à la conscience, ce qui explique selon Jones pourquoi le vampire revient souvent hanter des proches parents. Cette « collusion du vampire avec le cauchemar » révélée par Jones, est bien illustrée par les figures folkloriques de la Mora tchèque et de l'Alp allemand, du Ludak lapon ou du Malong malais aussi, autant d'entités cauchemardesques qui sucent le sang des victimes endormies.

Selon Freud, la répression est liée au développement de pulsions morbides. Le désir de sucer le sang peut être assimilé à du cannibalisme souvent représenté dans le folklore par la figure de l'incube, proche de celle du vampire<sup>138</sup>. Jones pense ainsi que lorsque certaines pulsions sont réprimées, la régression s'exprime par du sadisme, notamment au stade anal. Le vampirisme est également en relation étroite avec la sexualité selon Jean Markale, qui pense que le rapport entre le vampire et sa victime ne peut s'exprimer qu'au travers d'une attirance amoureuse. Comme le font remarquer beaucoup d'auteurs, le folklore vampirique (dents rétractiles, baiser qui devient morsure, etc.) est une métaphore de l'acte sexuel ou, selon Jacques Lacan, du désir de succion de la mère, et le fait d'être séduit par le vampire s'apparente symboliquement à un viol puisque les canines pointues, caractéristiques du vampire moderne, permettent de transpercer la peau de la victime tout comme le sexe permet de la déflorer lors d'un viol. Les canines, qui se mettent à pousser chez la personne atteinte de vampirisme selon la croyance populaire, sont un symbole phallique universel, mais aussi la première marque d'agressivité : les dents qui se mettent à pousser chez l'enfant lui permettent pour la première fois de provoquer la douleur en mordant.

La récurrence du mythe du vampire en fait un symbole immémorial de la psyché humaine selon Carl Jung et Joseph Campbell. Symbole de la part de soi dissimulée (l'Ombre), le vampire est aussi une tentative d'explication des processus psychiques survenant dans les sociétés peu développées. Le vampire peut aussi être une méta-

phore des secrets de famille, notamment de ceux violents qui, comme l'inceste ou l'abandon, peuvent handicaper le développement psychique du sujet.

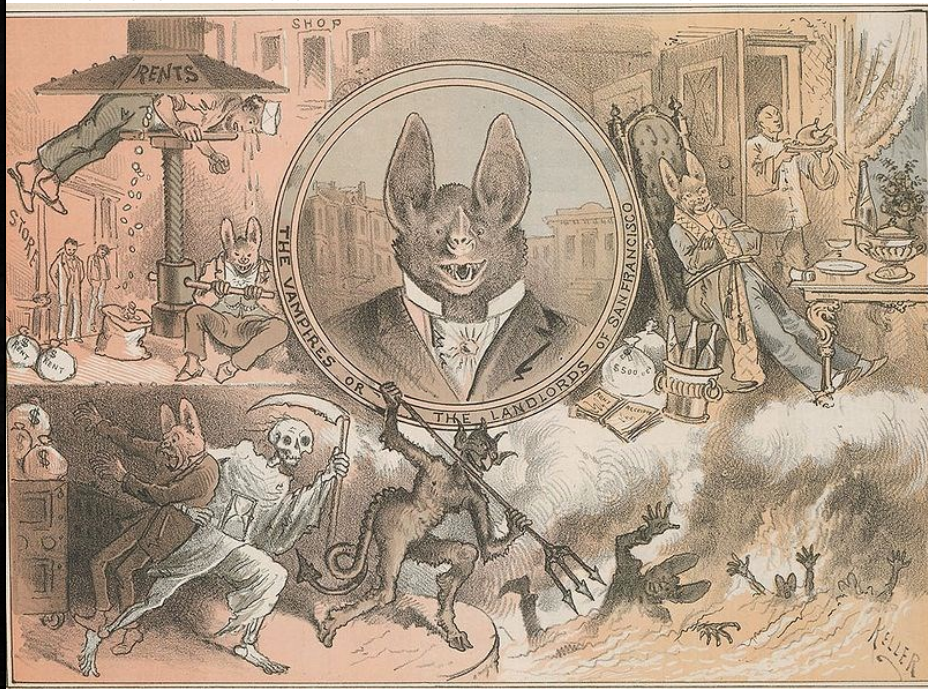
### **Interprétations politiques**

La réutilisation du mythe du vampire au XXe siècle n'est pas sans connotations politiques et idéologiques. Le comte Dracula, figure de l'aristocrate, peut ainsi être interprété comme le symbole de l'Ancien Régime. Le cinéaste allemand Werner Herzog utilise cette allusion dans son film *Nosferatu, fantôme de la nuit*, à travers le personnage de Jonathan Harker, jeune bourgeois qui devient un vampire après avoir été mordu, remplaçant ainsi le parasitisme social du noble.

Dès 1741, en Angleterre, le mot « vampire » prend le sens de « tyran qui suce la vie de son peuple », puis Voltaire affirme que « les vrais vampires sont les moines qui mangent aux dépens des rois et des peuples ». La métaphore est perpétuée par Karl Marx qui voit dans les capitalistes des suceurs de sang, puis par Hans W. Geissendörfer, dans *Jonathan, les vampires ne meurent pas* (1970), qui identifie Dracula à Hitler. À l'opposé, l'écrivain Hanns Heinz Ewers, dans *Vampire* (1921), assimile ces créatures de la nuit aux juifs.

En 1991, Les Inconnus ont créé avec Rap-Tout un clip parodique présentant les impôts français comme du vampirisme, et les hommes politiques français comme des vampires.

*Caricature politique présentant les propriétaires terriens de San Francisco comme des vampires, en 1882.*



## ■ En littérature

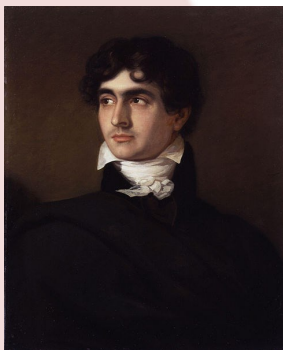
Contrairement à la figure du loup-garou, qui est surtout popularisée par le cinéma, celle du vampire est principalement le résultat de la littérature du XIXe siècle, et notamment du roman de Bram Stoker, *Dracula*, qui est devenu le symbole du mythe vampirique selon H. P. Lovecraft. Le théâtre puis le cinéma en ont grandement bénéficié jusqu'à faire du vampire un personnage fantastique incontournable.

### ► Premiers écrits littéraires

Le thème du vampire a inspiré les poètes et écrivains depuis 1748, année à laquelle Heinrich Augustin von Ossenfelder écrit un poème intitulé *Der Vampyr*. En 1797, soit un siècle avant Bram Stoker, l'Allemand Goethe, dans *La Fiancée de Corinthe*, aborde dans ce long poème narratif, sous forme de métaphore, l'état d'une jeune femme, évoluant entre la vie et la mort et se nourrissant de sang. Le premier texte anglais évoquant la figure du vampire demeure *The Vampyre* de John Stagg, publié en 1810. Mais c'est surtout le mouvement littéraire de la Gothic novel, initié par Horace Walpole avec *Le Château d'Otrante* (1764), que l'intérêt pour le vampire envahit la littérature. Le symbolisme sexuel et le personnage de la femme fatale densifient le mythe originel. Cependant, en dépit de cette explosion de romans et nouvelles, trois œuvres ont marqué l'histoire du vampirisme : *Le Vampire* de John William Polidori (1819), *Carmilla* de Sheridan Le Fanu (1872) et *Dracula* de Bram Stoker (1897).

### Le Vampire de John William Polidori

*Le Vampire*, publié dans *Histoires de vampires* et écrit par John William Polidori (1819), marque l'histoire littéraire par l'ampleur de son succès éditorial en Europe. Polidori y met en scène le personnage de Lord Ruthven. Écrite suite à un défi lancé par Lord Byron pendant une journée pluvieuse à, entre autres, Percy Bysshe Shelley (qui refuse) et son épouse Mary Shelley (qui engendre cette même journée son *Frankenstein*), la nouvelle appartient au roman gothique anglais. Lord Byron, manquant d'inspiration, abandonne ses notes à son secrétaire, Polidori, qui travaille cette ébauche, la développe puis la publie en 1819 dans le *New Monthly Magazine*. Le roman connaît un succès immédiat en Europe. De fait, la paternité de ce récit a été âprement disputée entre les deux écrivains et sera finalement attribuée à Lord Byron. Il ne fait aucun doute que c'est Polidori l'auteur mais ce dernier s'est inspiré d'une idée de Byron. Le fait que Polidori ait d'abord sous-titré son texte : *A Tale by the right honorable lord Byron* a ajouté à la confusion. La nouvelle est traduite en français par Charles Nodier en 1819, qui l'imite l'année suivante dans une de ses nouvelles fantastiques.



Portrait de John William Polidori



Dossier

## Engouement pour le mythe

Avec le succès de la nouvelle de Polidori, notamment en Angleterre, le thème du vampirisme devient incontournable et de nombreux auteurs britanniques, allemands et français s'y essaient : Théophile Gautier, Hoffman et Tolstoï parmi d'autres. Au XIXe siècle, les œuvres de fiction abordant la figure du vampire se multiplient dans la littérature européenne. Lord Ruthwen ou les vampires de Charles Nodier (1820), La Morte amoureuse (publié dans Histoires de morts-vivants) de Gautier (1836), Vamey, le vampire de James Malcolm Rymer (1845), La Famille du Vourdalak (publié dans Histoires de morts-vivants) de Tolstoï (1847) ou encore Histoire de la Dame pâle, nouvelle d'Alexandre Dumas (1849). En Angleterre, le roman Varney le Vampire ou le Festin de sang, publié anonymement en 1847, est l'œuvre la plus volumineuse (800 pages) sur le thème du vampire.

Les romans de Paul Féval évoquent le vampirisme : Drame de la Mort (1856), Le Chevalier des ténèbres (1860) et Ville-Vampire (1875), entre autres. Les Chants de Maldoror du Comte de Lautréamont (1868), Lokis de Prosper Mérimée (1869), Le Horla (dans sa première version) de Guy de Maupassant (1886) et Le Parasite de Sir Arthur Conan Doyle (1894) sont toutes des œuvres de la littérature qui abordent le mythe du vampire, parfois en renouvelant le genre. Le vampire intéresse aussi le théâtre. En 1820, le Théâtre de la Porte Saint-Martin présente un mélodrame, Le Vampire, de Charles Nodier, T. F. A. Carmouche et A. de Jouffroy. Le vaudeville parisien présente des figures de vampires également et même l'opéra reprend le mythe, notamment August Marschner et W. A. Wolhbrück en 1828. L'adaptation en allemand du Dracula



de Stoker, Nosferatu oder eine Symphonie des Grauens, connaît un succès populaire certain en 1924, si bien qu'elle est jouée au Petit Théâtre de l'Adelphi à Paris en 1927, puis à Broadway, avec dans le rôle du comte vampire l'acteur anglais Raymond Huntley.





Carmilla vue par Joseph Sheridan Le Fanu dans Vampire Story.



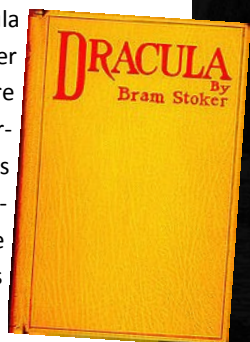
Dossier

### **Carmilla de Sheridan Le Fanu**

En 1872 à Dublin, Sheridan Le Fanu publie *Carmilla*, roman qui présente le vampire comme une victime de son propre état et qui s'oppose au bien-pensant de la Grande-Bretagne en abordant le lesbianisme du personnage, sachant que l'homosexualité était fortement condamnée. Le Fanu renoue également avec le vampirisme antique, se rapprochant des figures des goules et des empuses. Le roman se nourrit de multiples témoignages réels ou lus par l'auteur, notamment le traité de Calmet qui résume le savoir vampirologique en 1749. Son texte a donc une portée documentaire et il contient un appendice sérieux dans lequel Le Fanu s'attache à expliciter la façon dont un mort devient vampire. Cette première histoire de femme-vampire moderne sert d'inspiration à Bram Stoker pour écrire *Dracula*.

### **Dracula de Bram Stoker**

Lorsque Bram Stoker publie son *Dracula*, en 1890, la mode du vampire est en recul en Europe, hormis en Angleterre. L'esthétique victorienne se passionne pour les histoires de fantômes (les ghost stories). Bram Stoker publie *Dracula* puis *L'Invité de Dracula* en 1897, *La Dame au linceul*, son premier roman, sortant en 1909. *Dracula* n'a cessé d'être réédité et demeure l'un des plus grands phénomènes de vente de tous les temps, certaines sources prétendant même qu'il s'agirait de l'ouvrage le plus vendu après la Bible. Plusieurs raisons expliquent cet immense succès, entre autres l'écriture novatrice de Bram Stoker, qui n'hésite pas à employer le journal intime, les notes et le télégramme dans son récit. Le personnage de *Dracula*, « vampire aristocrate », n'est



jamais présenté directement, mais plutôt suggéré à la manière d'un hors-champ cinématographique, d'où l'angoisse qui s'empare du lecteur. Selon Claude Lecouteux, le savoir vampirique théorisé explique le succès éditorial et culturel du roman. Ce savoir est expliqué au lecteur par l'intermédiaire du personnage d'Abraham Van Helsing, un vampirologue inspiré du professeur hongrois Ármin Vámbéry de l'université de Budapest, qu'il rencontra à Londres en 1890. Stoker introduit également un nouveau motif dans le mythe du vampire, l'ail, même si celui-ci est présent comme objet apotropaique dans le folklore depuis l'Antiquité romaine.

### **Récupérations modernes et amplifications du mythe**

La fin du XIXe siècle est marquée par la multiplication des romans sur les vampires. Après celui de Stoker, le plus célèbre demeure *La Famille du vourdalak* d'Alexis Constantinovitch Tolstoï, qui retrace la transformation d'une famille russe en vampires suite à la mort et la contamination du père, Gorcha. Au XXe siècle, les romans qui campent un personnage vampire ou qui narrent la rencontre d'humains avec des vampires sont nombreux. Anne Rice contribue à donner une seconde jeunesse au mythe des buveurs de sang avec ses *Chroniques des vampires* qui débute en 1976, et en particulier avec l'opus *Entretien avec un vampire*, adapté ensuite au cinéma sous le même titre. Dans cette série, Anne Rice donne une interprétation originale des origines des vampires, et axe une bonne partie de l'œuvre autour des interrogations métaphysiques et morales qui peuvent tenailler ces créatures. Dans *Je suis une légende*, Richard Matheson met en scène le dernier humain vivant dans un monde peuplé de vampires, tout en prétendant apporter une explication scientifique à l'existence de ces derniers.

La *Saga du désir interdit* et les *Chroniques des vampires* ont popularisé le thème vampirique auprès d'un large public au début du XXIe siècle et sont, parmi des centaines de romans sur le même thème, les seuls qui aient suscité un engouement comparable à la publication de *Dracula*. Par là-même, l'image symbolique du vampire s'en est trouvée modifiée : d'icône de l'horreur avec Bram Stoker, le vampire est devenu sulfureux et capable de sentiments, symbole de la libération des tabous et de la sexualité débridée avec Anne Rice. Au contraire, avec Stephenie Meyer, le vampire est présenté comme chaste et pudibond, ce qui, d'après Alain Pozzuoli, « vide le mythe vampirique de sa substance ». La série *Vampire Diaries* met en scène plusieurs créatures dont le vampire, les sorcières mais aussi des lycanthropes.

Le thème du Vampire ne fait plus partie du roman populaire ; il est désormais considéré comme un archétype qui peut être analysé sérieusement, et d'un point de vue sociologique, psychanalytique ou sexuel (comme l'explique Antonio Dominguez Leiva, dans le *Magazine Littéraire* de mars 2013 consacré aux Vampires, "Le vampire se refuse au stade génital : la morsure tient lieu de coït, et l'effusion de sang fait figure de dépucelement toujours renouvelée.")

## ■ Au cinéma

Selon K. M. Schmidt en 1999, il y aurait eu, depuis les débuts du cinéma, plus de 650 films de vampires réalisés. Le mythe du vampire est en effet parmi les plus exploités par le septième art, ainsi que dans la publicité, de façon souvent humoristique.



Dossier

### ► Les premiers films

Après les représentations du Dracula de Bram Stoker au théâtre, le mythe est porté à l'écran. Le premier film évoquant un vampire est Nosferatu le Vampire de Friedrich Murnau, en 1922. Ce film lui vaut des poursuites judiciaires de la part de la veuve de Stoker, qui estime qu'il est une adaptation du livre et que Murnau aurait dû en acheter les droits pour le porter à l'écran. Vampyr, ou l'étrange aventure de David Gray est un film danois de Carl Theodor Dreyer sorti en 1932 qui met en scène une femme vampire. En 1931, Bela Lugosi renouvelle le genre en tenant la vedette dans Dracula, réalisé par Tod Browning. Bela Lugosi ne reprendra ce rôle qu'une seule fois à l'écran, dans le film parodique Deux Nigauds contre Frankenstein, mais jouera plusieurs personnages similaires et restera l'un des interprètes emblématiques du rôle. Le deuxième acteur le plus représentatif du rôle de Dracula est Christopher Lee qui apparaît en 1958 dans le film de Terence Fisher Le Cauchemar de Dracula. Lee a joué ce rôle dans une dizaine de films. Avec l'interprétation de Lugosi, le cinéma passe d'une créature hideuse à celui d'un vampire mondain et distingué. Celle de Lee combine l'allure aristocratique du personnage et ses traits monstrueux, représentés par des canines souvent dégoulinantes de sang.

### ► Internationalisation du mythe

Le cinéma présente ensuite des œuvres plus ou moins noires ou parodiques sur le thème des vampires : Le Bal des vampires de Polanski en 1967 est une parodie qui tourne en ridicule tous les poncifs du mythe. Les Lèvres rouges en 1971 de Harry Kümel, Les Prédateurs de Tony Scott en 1983 avec Catherine Deneuve et David Bowie, les deux Vampire, vous avez dit Vampire? de Tom Holland en 1985 et de Tommy Lee Wallace en 1988 sont autant de récupérations modernes du genre. Un remake du Nosferatu de 1922, Nosferatu, fantôme de la nuit (1979) de Werner Herzog, avec Klaus Kinski, Isabelle Adjani et Bruno Ganz fait également date. À la fin des années 1960 et au début des années 1970, le cinéaste français Jean Rollin contribue à érotiser très fortement le mythe dans des réalisations d'une esthétique très personnelle. En 1987, sortent deux films produits aux États-Unis Aux frontières de l'aube et Génération perdue qui relancent l'intérêt pour les films mettant en scène des vampires. Au début des années 1990, le thème des vampires revient en force sur les écrans avec Dracula de Francis Ford Coppola en 1992, fidèle adaptation du ro-

man de Stoker, puis avec Entretien avec un vampire de Neil Jordan en 1994, adaptation d'un roman d'Anne Rice. Par la suite, la production de films sur ce thème augmente et des séries mettant en scène des vampires apparaissent. On peut citer le film suédois Morse, réalisé par Tomas Alfredson en 2008, et son remake américain de 2010, Laisse-moi entrer de Matt Reeves. Enfin, Fright Night de Craig Gillespie avec comme vampire principal, l'acteur Colin Farrell, sortie en 2011.

### ► Sagas à succès

Dans les années 2000, trois séries mettant en scène des vampires connaissent le succès. La saga de Blade d'abord, en trois opus (Blade de Stephen Norrington adapté du comics, sorti en 1998 ; Blade II de Guillermo Del Toro en 2002 et Blade: Trinity de David S. Goyer en 2004) met en scène un chasseur de vampires lui-même vampire.

Underworld est un film anglo-germano-américano-hongrois, réalisé par Len Wiseman et sorti en 2003, qui présente le conflit sans merci entre deux races immortelles et légendaires : les Lycans (loups-garous) et les Vampires. La saga comprend également : Underworld 2 : Évolution de Len Wiseman de nouveau (2006), Underworld 3 : Le Soulèvement des Lycans de Patrick Tatopoulos (2009) et Underworld : Nouvelle Ère de Len Wiseman, sorti en 2011.

Enfin, l'adaptation au cinéma de La Saga du désir interdit, de Stephenie Meyer, sous le nom de Twilight (Fascination, Tentation, Hésitation et Révélation, de 2007 à 2012) connaît un réel succès.

## ■ A la télévision

### ► Séries

Les vampires les plus connus à la télévision sont issus du monde créé par Joss Whedon dans les séries Buffy contre les vampires et Angel. Ceux-ci affichent une faible partie des caractéristiques classiques des vampires. Mais, dans les scénarios de cette série, ils représentent essentiellement une métaphore des peurs et des angoisses que les adolescents doivent affronter pour devenir adultes, et que les jeunes adultes doivent surmonter pour mener leur vie. La série pour la jeunesse Le Petit Vampire, écrite par la femme de lettres allemande Angela Sommer-Bodenburg, est vendue à plus de dix millions d'exemplaires à travers le monde et est portée à l'écran. Elle raconte les aventures d'un jeune garçon passionné par les vampires, Anton Kamenberg, qui se lie d'amitié avec un vampire enfant, Rüdiger von Dentkreuz.

Dans la série Supernatural, les frères Winchester luttent contre des vampires. Les séries Moonlight et Blood Ties reprennent les motifs du mythe. Les sœurs Halliwell de la série Charmed ont également à faire face aux vampires dans plusieurs épisodes. Ces vampires sont dirigés par une reine et cette race est en conflit avec les démons et les sorciers qui les ont rejetés de la « société infernale ». La série True





Dossier

Blood, inspirée des romans La Communauté du Sud de Charlaine Harris décrit une coexistence fictive de vampires et d'humains au cœur d'une petite ville de Louisiane. Son créateur voit les vampires de la série comme « une minorité essayant d'obtenir l'égalité des droits »<sup>3</sup>. La série Being Human, la Confrérie de l'étrange présente un personnage vampire, aux côtés d'un loup-garou et d'un fantôme. Dans la série Kindred : le Clan des maudits, inspirée de l'univers du jeu de rôle Vampire : la Masquerade, des clans de vampires s'affrontent dans la ville de San Francisco. Dans Sanctuary, série d'abord diffusée sur le Web, Amanda Tapping incarne une scientifique spécialisée dans les créatures non humaines depuis 150 ans. Elle et ses amis de l'époque se sont injecté du sang de vampire, ce qui a eu pour conséquence de leur conférer à chacun un pouvoir spécifique. La série The Vampire Diaries enfin, basée sur la série de romans éponyme de Lisa Jane Smith, met en scène deux vampires, les frères Damon et Stefan Salvatore, qui rentrent dans la ville de Mystic Falls après une longue absence.

### ► Séries d'animation

Vampire Host et Vampire gigolo forment une série japonaise de 2004 inspirée de l'univers du manga Blood Hound créé par Kaori Yuki. L'héroïne, Rio Kanou, est une étudiante qui, à la suite de la disparition de plusieurs personnes dont sa meilleure amie, enquête dans un club de vampires avant de sympathiser avec ceux-ci. La série franco-allemande Draculito, mon seigneur, créée par Bruno René Huchez et réalisée par Bahram Rohani en 1992, met en scène Draculito, fils unique du célèbre comte Dracula. Âgé d'une dizaine d'années, il obtient de son père des objets magiques qui l'aident à repousser les attaques de Gousse d'Ail et de ses acolytes. Dans son école, il se lie d'amitié avec Lapin Garou. Il existe une série appelée L'école des Petits Vampires une série d'animation allemande qui met en place Oscar Von Horificus un jeune vampire. Il y a aussi une vampire nommée Marceline dans Adventure Time.

## ■ Dans la bande dessinée, le manga et l'anime

### ► Dans le manga

Certains animes japonais exploitent aussi le thème des vampires, le mariant à la culture traditionnelle nippone, le vampire oriental (Kyuuketsuki au Japon) étant plus proche du démon que du mort-vivant. Vampire Hunter D. demeure le modèle du genre, avec une intrigue fantastique sur fond de décors fin-de-siècle reposant sur la mythologie européenne. Dans le manga de Ken akamatsu Negima Evangeline A. K. McDowell est une vampire de quelques centaines d'années qui aide le héros de l'histoire en lui apprenant des techniques de combat démoniaques appelées « l'évangile des ténèbres ». Le manga Vampire Princess Miyu de Narumi Kakinouchi intègre le mythe japonais



du vampire. Blood Hound de Kaori Yuki met en scène une jeune fille mordue jadis par un vampire, et fréquentant leur milieu. Le monde de Blood: The Last Vampire est davantage obscur, alors que Hellsing présente des chasseurs de vampires embauchés par l'Église anglicane. Kubi Suji Ni Vampire de Shinjo Mayu, Les Lamentations de l'agneau (Hitsuji no Uta) de Toume Kei et Model de Lee So Young incorporent le mythe vampirique à la vie scolaire ; les héros étant des collégiens ou des lycéens se confrontant au mystère des revenants. De même, Vampire Knight de Matsuri Hino conte les aventures de la jeune Yuuki ayant pour mission d'assurer la paix à l'académie Cross, un lycée ayant la particularité d'avoir une classe diurne (Day Class) et une classe nocturne ouverte aux vampires (Night Class). Il y a aussi Rosario + Vampire de Akihisa Ikeda, l'histoire d'un garçon humain banal qui rentre dans un lycée privé pour monstres, et y rencontre une jeune fille qui est en fait un vampire.

### ► En BD

En bande dessinée franco-belge, la série Requiem, Chevalier Vampire (série en cours 11 tomes, 2000 à 2012) dessinée par Olivier Ledroit et scénarisée par Pat Mills , met en scène un univers gothique très sombre et violent, par opposition à des séries comme Petit Vampire de Joann Sfar, qui jouent sur l'humour. Le Prince de la nuit (6 tomes), 1994 à 2001, de Yves Swolfs, met en scène un personnage héritier de plusieurs générations de chasseurs de vampires. 30 jours de nuit (5 tomes, 2004 à 2010), de Steve Niles et Ben Templesmith, est un comic fantastique dépeignant un monde proche du Far West et dans lequel l'homme est en lutte contre des hordes de vampires.

## ■ Dans les jeux

### ► Dans le jeu vidéo



Le mythe du vampire a obtenu une grande postérité dans l'univers du jeu vidéo, et ce dès ses débuts, avec notamment la série de jeux Castlevania (depuis 1986), dont l'intrigue est basée sur le roman de Bram Stoker, Dracula. La série Legacy of Kain (depuis 1996) en est également inspirée, ainsi que Bram Stoker's Dracula, développé par Traveller's Tales en 1993. D'autres jeux vidéo mettent en scène des vampires, tels The Elder Scrolls IV: Oblivion dans lequel un personnage est atteint de porphyrie. Darkstalkers est également une série développée par Capcom depuis 1993. Il existe aussi le jeu Dracula : Résurrection, développée par Index+ (1999), suivi du deuxième opus, Dracula 2 : le Dernier Sanctuaire, développé par Wanadoo Édition (2000), et du troisième, Dracula 3 : la Voie du Dragon, de Kheops Studio (2008). Deux jeux



vidéo sont inspirés du jeu de rôle du même nom : Vampire : la Mascarade - Rédemption (développé par Nihilistic Software, 2000) et Vampire: The Masquerade - Bloodlines (développé par Troika Games, 2004). Enfin, A Vampyre Story d'Autumn Moon Entertainment (2008) est inspiré de la nouvelle de John Polidori ; le jeu a reçu un prix pour ses graphismes en février 2009.



Dossier

### ► Dans le Jeu de Rôle

Le jeu de rôle Vampire : la Mascarade (et sa nouvelle version Requiem) ont eu une influence importante sur la représentation sociale moderne du vampire. Un vampire y est caractérisé, moins par l'humain qu'il fut, que par des données spécifiques à sa nouvelle vie, comme son appartenance à un clan vampirique, transmettant un profil psychologique et des pouvoirs particuliers, ou encore par son adhésion à une ligue ou une coterie. Il existe ainsi une quinzaine de clans (à la fois familles et factions politiques) dans La Mascarade, et cinq ligues dans Requiem (une ligue se caractérise par une orientation politique ou spirituelle qui détermine le domaine d'activité privilégié du personnage).



Il existe aussi le jeu de plateau La Fureur de Dracula. Enquête en Transylvanie (1989, réédité en 2007), qui reprend l'univers de Bram Stoker.

Des personnages vampires apparaissent parmi le bestiaire des plus grands jeux de rôles, tels Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, Donjons et Dragons ou encore Warhammer. L'un des mondes de Donjons et Dragons, Ravenloft, qui se fonde sur l'univers de la littérature gothique, introduit le personnage vampire de Strad Von Zarovitch. Dans le monde de Glorantha, les vampires sont des gens qui ont refusé la mort au point de chercher les secrets du dieu fou nommé Vivamort. D'autres jeux de rôle se contentent de réinterpréter l'origine des vampires en fonction de leur vision du monde. Ainsi, L'Appel de Cthulhu fait des vampires des agents plus ou moins conscients des Grands Anciens décrits par l'écrivain américain Howard Phillips Lovecraft. Un fanzine consacré aux mythes des vampires, Vampire Dark News, propose dans ses rubriques des jeux de rôles.



Wikipédia est un projet d'encyclopédie collective établie sur Internet

**V**oici quelques titres que je propose aux adultes néophytes, désireux d'acquiescer les bases de la culture vampirique. D'autres œuvres visant d'autres catégories et thèmes (pour les enfants, les meilleures romances, le pire du pire...) viendront dans de prochains articles. Cette liste de références n'est pas exhaustive et pourra être remaniée ou complétée par la suite. Vous trouverez donc ci-dessous, quelques recommandations de livres, BD et films permettant une bonne approche du mythe des vampires.

## ■ A travers des livres

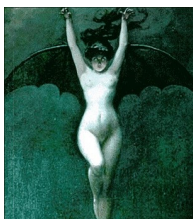
### ► Si vous ne deviez en lire qu'un

Dracula de Bram Stoker est la référence des romans de vampires. L'auteur y a établi les caractéristiques du vampire ainsi que du chasseur de vampire. On y trouve des scènes fortes qui sont, par la suite, devenues des clichés inévitables dans une œuvre sur les vampires : le château gothique au milieu d'une région montagneuse, le vampire entouré de ses belles victimes féminines, le chasseur de vampire dévoué à sa cause, etc. Ce livre est à réserver aux lecteurs assidus car il s'agit d'un long roman au style particulier.



### ► Si vous préférez les études

Sang pour sang, le réveil des vampires de Jean Marigny est idéal pour commencer à s'intéresser à ce mythe. Bien illustré, cet ouvrage est abordable par tous types de publics. L'auteur nous présente un grand nombre de thèmes et de médias. Cette étude est à réserver aux curieux qui souhaitent découvrir en détail le monde des vampires, mais pourra rebuter ceux qui cherchent une histoire.



Jean Marigny  
La fascination  
des vampires  
KAILASH

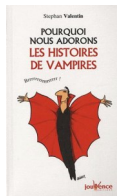
La fascination des vampires de Jean Marigny, spécialiste du sujet, propose un tour d'horizon complet et très agréable à lire. La présentation est claire, sous forme de questions qui abordent les thèmes essentiels. Un ouvrage indispensable !



Le livre secret des vampires de Katherine Quénot explore le mythe des vampires de A à Z. Très bien réalisée, de lecture agréable et richement illustrée, cette étude est indispensable tant aux néophytes qu'aux passionnés.

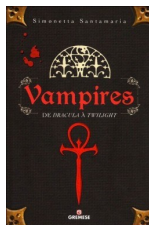


Dossier



Pourquoi nous adorons les histoires de vampires de Stephan Valentin aborde les thèmes associés au mythe à travers des aspects plus originaux comme les définitions en psychiatrie ou l'apprentissage de la peur. Cette étude au format poche est un bon moyen pour rassurer les parents indécis devant la mode vampirique.

Les vampires de Dracula à Twilight de Simonetta Santamaria est un ouvrage général qui explique notamment l'évolution du vampire à travers des œuvres marquantes. Cette étude se distingue par le soin apporté à sa présentation et à son contenu. Les explications sont claires et variées.



### ► Si vous appréciez les textes classiques



Le recueil de nouvelles fantastiques Les mille et un fantômes d'Alexandre Dumas met en scène un univers romantique et fantastique. Le récit se passant au cœur des Carpates, on y découvre les paysages et les coutumes de ces terres dans les années 1820. Les lecteurs allergiques aux histoires d'amour tragiques ne seront pas intéressés.

La morte amoureuse, nouvelle fantastique et romantique de Théophile Gautier, propose un univers onirique envoûtant. Le vampire est ici une jeune femme ensorcelante, qui détourne un jeune prêtre de sa voie.



Dans sa nouvelle Le vampire, Polidori s'inspire de Lord Byron pour composer son vampire Lord Ruthwen. Ce vampire aristocrate prend plaisir à pervertir les jeunes femmes vertueuses, les vouant ainsi au déshonneur - voire à la mort. " Le vampire " fut le premier roman en prose sur le thème du vampire.

## ► Si vous aimez avoir peur

Plaisirs coupables est le premier tome de la série *Anita Blake* de Laurell K. Hamilton, pionnière du genre bit lit. Ce roman mêle divers ingrédients : gore, action, policier, romance. L'héroïne, chasseuse de vampires et réanimatrice, possède une forte personnalité. Laurell K. Hamilton prend également grand soin de ses personnages annexes, les bons comme les méchants. Le style à l'américaine, percutant, permet de lire d'une traite ce récit passionnant.



La volupté du sang de Nancy A. Collins est le premier d'une série basée sur son héroïne Sonja Blue. Ce roman d'épouvante met en scène une femme devenue vampire malgré elle. On y suit sa quête pour retrouver et abattre son créateur. La romancière nous offre un personnage déchiré entre son ancienne nature mortelle et ses nouveaux instincts de tueuse. L'héroïne, détestant la race des vampires, a souvent des réactions d'extrême cruauté. Ce roman énergique comportant des scènes violentes est donc déconseillé aux âmes sensibles.

## ► Si vous êtes intéressé par une romance moderne

Quand le danger rôde de Charlaine Harris est le premier roman d'une série (La communauté du Sud) toujours en cours de publication. Alliant mystère, amour et enquête, ce livre est distrayant. Dans cet univers, les vampires se sont révélés au grand jour et l'héroïne apprend peu à peu à en côtoyer un. Même si ce genre de littérature a été dé-poussiéré et modernisé, il peut encore rebuter la gent masculine.



L'amant ténébreux de J R Ward débute la série *a confrérie de la Dague Noire*.



Ces romans se distinguent par leur côté plus sombre et plus adulte que les habituelles productions de bit-lit. Les méchants sont aussi présents que les héros, une confrérie de guerriers vampires. Les personnages et leurs motivations sont agréablement développés.

Vampire et célibataire de Mary Janice Davidson présente les débuts de Betsy, une anti-héroïne, dans la société des vampires. Ce récit très divertissant propose une galerie de personnages caricaturaux et des situations cocasses.

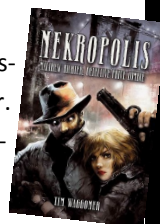


## ► Si vous aimez avoir peur



Kitty et les ondes de minuit de Carrie Vaughn, premier tome de la série *Kitty Norville*, intéressera les lectrices mais aussi les lecteurs. L'héroïne peu conventionnelle se remet sans cesse en question. Cette série de bit-lit, au ton intelligent, est particulièrement prometteuse.

Nekropolis de Tim Waggoner mêle avec réussite, fantastique, humour et enquête policière dans un monde haut en couleur. Des personnages aboutis et une intrigue prenante en font un excellent roman.



## ► Si vous êtes intéressés par les recettes

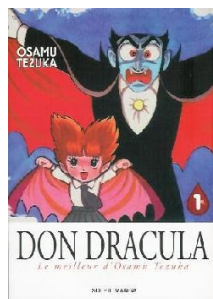


Quand les vampires ont les crocs d'Alain Pozzuoli permet de découvrir le monde des vampires de manière originale. Les recettes sont accompagnées d'informations sur le mythe, les livres et les films de référence.

## ■ A travers la Bande-Dessinée

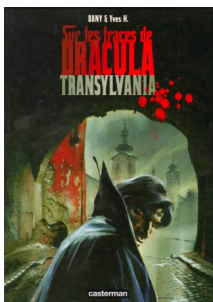
### ► Pour les amateurs de mangas et d'humour

Don Dracula d'Osamu Tezuka (intégrale en deux tomes) est d'une grande qualité. On y suit les aventures de Dracula, l'archétype même du vampire classique, plongé dans la ville actuelle de Tokyo. Le dessinateur transpose intelligemment le personnage de Dracula dans le monde moderne et nous offre ainsi une œuvre originale. " Don Dracula " est à déconseiller aux personnes que les mangas comiques rebutent.



### ► Pour découvrir l'univers de Dracula

Le cycle en trois tomes Sur les traces de Dracula (scénarios de Yves H et dessins de Hermann, Séra et Dany) est bien mené et documenté. La première BD est consacrée au " Dracula historique " Vlad Tepes, la deuxième à la vie de l'écrivain Bram Stoker et la dernière à un périple en Roumanie, véritable transposition du roman " Dracula " dans le monde actuel. Les dessins sont extrêmement soignés et pourront éventuellement plaire aux personnes peu sensibles aux BD.



Dossier

La bande dessinée Dracula en 3D reprend fidèlement le roman de Bram Stoker en quelques pages.

## ■ A travers les jeux vidéo

Love and death : bitten est un jeu d'aventure tout public. Sur fond de romance, le joueur incarne alternativement une humaine et un vampire.

Le serment de sang propose une bonne gestion des pouvoirs vampiriques. Très respectueux du mythe classique, ce jeu permet d'incarner un nouveau vampire. L'ambiance est aboutie.



## ■ A travers les films

### ► Pour une adaptation fidèle du roman Dracula



Dracula de Francis Ford Coppola est, selon moi, le film à conseiller en priorité. L'intrigue n'a aucun temps mort, les nombreuses scènes se succédant habilement. Le seul ajout par rapport au roman original est la dimension romantique entre Dracula et Mina, suffisamment bien interprété pour ne pas paraître déplacé. On y découvre le vampire de référence avec ses forces et ses faiblesses. Les costumes et les décors nous plongent efficacement dans l'époque victorienne.

### ► Pour les amateurs de films classiques

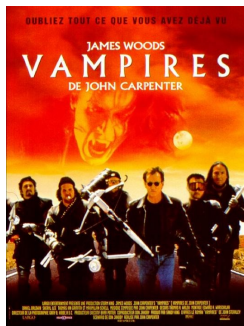
Si Le bal des vampires de Roman Polanski a tout d'un film classique de vampire, c'est aussi une bonne comédie. Le réalisateur a su créer avec soin un pastiche de ce genre, tout en se montrant extrêmement respectueux de ses codes. Il s'inspire du roman " Dracula " pour composer son univers et son vampire. Tous les ingrédients sont réunis et l'ambiance est particulièrement prenante. L'aspect burlesque du comique pourra éventuellement laisser de marbre certains spectateurs.





## ► Pour les amateurs de film d'action

Vampires de John Carpenter est le film idéal. Il met en scène des chasseurs de vampires organisés et entraînés, face à des vampires vivant en clan. Ce film nous offre également la transformation progressive d'une victime en vampire. Le point de vue principal est celui des chasseurs qui affrontent au quotidien des maîtres vampires et leurs goules. Ce film est à déconseiller aux personnes n'aimant pas les scènes violentes et sanglantes.



Dossier

## ► Pour les amateurs de comédies



Vampire vous avez dit vampire ? de Tom Holland est une comédie légère des années 80. Ce film dé-poussière efficacement le genre. Le vampire est moderne et sexy (et pas seulement charmeur), tout en gardant ses caractéristiques classiques. Chacune des scènes évoque des situations classiques d'un vieux film de vampires, mais bénéficie d'une réalisation dynamique et d'une ambiance sympathique. Les férus de films gothiques n'y trouveront cependant pas leur compte.

## ■ Conclusion

J'espère que ces quelques références, toutes représentatives du thème, vous seront utiles pour vous initier à ce genre. Chacune de ces œuvres vous permet d'aborder le mythe par un aspect spécifique (Dracula, les vampires classiques, des visions plus modernes, etc.). N'hésitez donc pas à en lire/voir plusieurs pour vous faire une idée globale du genre. Choisissez bien évidemment celles dont la forme et l'ambiance correspondent à vos goûts !



Un article de Katia, webmaster du site Mordue de Vampires

## ■ Vlad Tepes, le Dracula historique

### ► Contexte



Le 15<sup>ème</sup> siècle en Europe de l'Est était très mouvementé. Le Saint-Empire Romain Germanique et les autres pays chrétiens d'Europe de l'ouest, étaient sérieusement menacés par la poussée de l'Empire Ottoman. Les régions situées entre les deux constituaient le dernier rempart de la chrétienté catholique et orthodoxe contre les musulmans. La Valachie, une des trois principautés médiévales à l'origine de la Roumanie actuelle, a été dirigée pendant six générations par la famille de Vlad III.

### ► Famille et enfance

Vlad III est né en 1431 à Schassburg (l'actuelle Sighisoara). Cette même année, son père, Vlad II, alors commandant de frontière, intégra l'Ordre du Dragon (un ordre chevaleresque créé par Sigismond, Roi de Hongrie, sur le modèle de l'ordre de Saint Georges). Il prit le surnom de Dracul ("dracul" signifie "diable"). Le dragon devint le symbole de la famille, que l'on retrouvera sur leur blason et sur les monnaies de l'époque. Vlad II devint prince de Valachie en 1436.

Vlad III passa ses premières années à la cour à Targoviste (capitale de la principauté de Valachie). A cette période, la politique de son père était plutôt neutre. En 1442, le sultan Murad II exigea comme garantie que deux des fils de Vlad





Il lui soient envoyés comme otages. Vlad III fut conduit en Turquie, avec son jeune frère Radu. Cette période de captivité joua un rôle décisif dans sa vie, car il sera marqué dès son enfance par la violence, les guerres et les trahisons.

En 1447, son père et son frère Mircea furent assassinés par les boyards (nobles des cours médiévales d'Europe de l'est) de Targoviste, soutenus par Jean Hunyadi, gouverneur de Hongrie. Hunyadi put alors placer son protégé, Vladislav sur le trône de Valachie.

### ► Lutte pour le trône et contre les turcs

Lorsque la nouvelle de la mort de son père arriva en Turquie, Vlad III fut relâché et obtint l'appui du sultan pour renverser Vladislav. Radu l'Élégant (son surnom !) resta volontairement en Turquie, où il se convertit à l'Islam et devint l'amant de l'héritier du sultan. En 1448, Vlad III profita de l'absence de Vladislav pour s'emparer du trône. Mais il dut l'abandonner deux mois plus tard lorsque Vladislav revint. Il s'exila en Moldavie où il passa les années suivantes à organiser la reconquête de son pays.

En 1456, il réussit à remonter sur le trône pour une durée de six ans. Pour garder sa place, il centralisa l'autorité et élimina sans pitié ses opposants. Il devint l'un des plus ardents défenseurs de son pays, face aux tentatives d'invasion des Turcs. C'est à cette époque qu'il obtint le titre de Voïvode (terme slave signifiant " commandant militaire " ou " chef suprême ") Dracula et le surnom de Tepes. Ce terme signifie " l'empaleur " en roumain. Il tua sans distinction hommes, femmes, enfants ou vieillards, les survivants finissant empalés. Les Turcs n'avaient pas forcément connaissance de ses réelles forces militaires mais craignaient sa cruauté. En 1458, ses victoires lui permirent d'attaquer l'ennemi sur son propre territoire.

En 1462, sous la pression des Turcs, il dut s'enfuir en Transylvanie. Son allié, le roi hongrois Mathias Corvin ne souhaitait pas s'impliquer davantage dans une guerre contre les Turcs. Vlad Tepes fut alors emprisonné pendant près de dix ans. Les Turcs placèrent son frère Radu sur le trône de Valachie. Il y resta épisodiquement jusqu'en 1474 où il mourut de syphilis.



Ce n'est qu'en 1476 que le roi de Hongrie, en guerre contre les Turcs à cette période, rendit le trône de Valachie à Vlad Tepes. La même année, il fut assassiné à Bucarest. Les circonstances de sa mort restent obscures et personne ne sait exactement ce qu'il advint de sa dépouille...

#### ► Origines de la légende

Le châtiment du pal permettait à Vlad Tepes d'entretenir un climat de terreur chez ses ennemis. Selon la légende, il aurait empalé des centaines de milliers de personnes ! C'était un souverain cruel et inflexible : tous les crimes, quelle que fut leur gravité, étaient punis de mort. De là découlent un grand nombre de légendes qui mirent en avant les aspects négatifs de son règne. Ces histoires proviennent notamment des pamphlets allemands du 15ème siècle et des anecdotes colportées par ses adversaires (marchands saxons ou boyards transylvaniens souhaitant conserver leurs privilèges). Mathias Corvin, roi de Hongrie, avait également entretenu cette réputation. Il cherchait alors à justifier son ap-



pui pour Radu, alors qu'il avait auparavant soutenu Vlad Tapes.

Il était dit que Vlad Tepes enterrait ses ennemis vivants, les faisait rôtir ou bouillir. Il suffisait qu'une femme soit jugée paresseuse pour mériter l'empalement.



Dossier

Voici quelques anecdotes illustrant sa terrible réputation :

- Pour débarrasser ses terres des mendiants et des infirmes, il les rassembla tous et leur offrit une grande fête. Une fois le repas terminé, il fit fermer les portes et incendier le bâtiment.

- Des ambassadeurs étrangers eurent le malheur de garder leurs turbans lors de leur salut à la cour. Vlad Tepes les leur fit alors clouer sur la tête.

- Pour s'assurer que le vol avait disparu de son pays, il fit placer une coupe en or auprès d'une fontaine. Personne n'osa la dérober, tous craignaient le châtement de Vlad Tepes.

- Un étranger en visite osa se plaindre de l'odeur des cadavres qui pourrissait sur des pals. Vlad Tepes le fit empaler sur un tronc plus grand que les autres afin qu'il ne fut plus gêné par l'odeur.

- Souhaitant se venger des boyards, responsables de la mort de son père et de son frère Mircea, Vlad Tepes les arrêta tous. Il fit empaler les plus vieux et obligea les autres à marcher sur une centaine de kilomètres puis à construire une forteresse. Les survivants furent ensuite empalés à leur tour. Vlad Tepes pu créer ainsi une nouvelle noblesse parmi ses paysans. La forteresse est, dit-on, l'actuel château de Bran.

### ► Bram Stoker

Bram Stoker a utilisé le nom de Dracula pour son roman paru en 1897. Il ne s'est pas directement inspiré de la vie du souverain, mais plutôt de sa réputation sanglante. Depuis, la Transylvanie et le nom " Dracula " sont liés aux vampires dans l'imaginaire du grand public. A noter que Vlad Tepes reste un héros national pour les Roumains et que le roman Dracula fut interdit dans leur pays jusqu'en 1989 (chute du régime de Ceoucescu).

## ■ Erzsébet Bathory



**A**u 16ème siècle, la Hongrie était en proie à la famine et la misère. Les guerres contre les Turcs étaient incessantes. La superstition et la sorcellerie tenaient une grande part dans les croyances de l'époque. C'est dans ce contexte qu'a vécu la Comtesse Erzsébet Bathory, accusée en 1611 d'avoir torturé et assassiné des centaines de jeunes filles.

### ► Histoire de famille

Née en 1560, Erzsébet passa sa jeunesse dans de sombres châteaux. Elle fut marquée par la violence latente de l'époque et les assassinats successifs de ses proches parents. Elle était issue d'une illustre lignée princière de Transylvanie. De nombreux membres de sa famille, victimes de mariages consanguins, étaient épileptiques. Certains, à moitié dérangés, avaient des accès de brutalité et de cruauté. Erzsébet, souffrait elle-même fréquemment de graves maux de tête. Les Bathory étaient sans doute de descendance allemande, ils obtinrent au 13ème siècle le titre de " Bator " signifiant courageux.

Fiancée à 11 ans, elle vécut avec sa belle-mère, une femme austère qui la priva de toutes les joies de l'enfance, en l'astreignant aux pieuses lectures et aux prières. Elle épousa à 15 ans le jeune noble hongrois Ferencz Nadasdy. Il devint rapidement un grand combattant contre les Turcs, délaissant sa femme pour les champs de bataille. La jeune Comtesse passait ses ennuyeuses journées en son château de Csejthe (situé dans une région montagneuse et désertique, proche

des Carpates). Sa belle-mère lui conseilla un jour de consulter une rebouteuse, capable de lui donner des élixirs de fertilité. L'obsession d'Erzsébet pour conserver sa beauté naquit à ce moment là. Par la suite, elle alla fréquemment se procurer en secret nombre de potions.



Dossier

En 1579, la mort de sa belle-mère lui donna les pleins pouvoirs sur la forteresse de Csejthe. Elle eut des penchants lesbiens, notamment envers les plus belles de ses servantes. Erzsébet eut trois enfants de son époux et était, selon son entourage, une mère aimante et attentive. Elle s'intéressa à la magie noire par le biais d'une sorcière nommée Dorko. Du vivant de son mari, elle laissa s'exprimer sa cruauté et ses penchants sadiques en torturant et en tuant quelques paysannes. Ses crises de folie la libéraient de ses incessants maux de tête.

### ► Folie sanguinaire

En 1604, à la mort de son époux, Erzsébet pu donner libre cours à ses plaisirs coupables à l'aide de ses âmes damnées : la sorcière Dorko, sa nourrice Jo Ilona, son homme à tout faire Ficzkó et Katalin, une servante qui aidait au transport des cadavres. Elle fut également influencée par une autre sorcière, Darvulia, qui l'initia aux plus cruelles tortures. La Comtesse promettait une bonne place aux jeunes paysannes qui habitaient aux alentours de son château. Les filles se retrouvaient rapidement enchaînées dans les cachots, mourant de froid, de faim, ou sous les coups de la Comtesse. Le nombre exact de ses victimes reste flou : on parle de 300 à 600 jeunes filles. Outre les tortures par le fer, le feu, la malnutrition, les mutilations ou le froid, la Comtesse utilisa la vierge de fer.

C'était une sorte de sarcophage garni de piques acérées, dans laquelle elle enfermait ses victimes. Le sang coulait ainsi abondamment et la mort des malheureuses était lente et douloureuse.

Au fil des années, ses complices ont eu du mal à trouver de nouvelles recrues. Les rumeurs de disparitions circulaient dans les villages et les paysans se montraient méfiants. Elle mit à mort quelques jeunes filles de la noblesse, qui lui avaient été confiées pour parfaire leur éducation. Un nouveau pasteur - plus courageux que son prédécesseur - refusa de fermer les yeux sur toutes ces mystérieuses morts. Il avait appris le nombre incroyable d'inhumations de jeunes filles. Il alla même jusqu'aux souterrains du château et y découvrit nombres de

cercueils où gisaient les cadavres de jeunes servantes. Il eut la bonne idée de ne pas toucher au gâteau empoisonné que lui avait envoyé la Comtesse ! Ses plaintes et accusations mirent du temps à décider la Cour. Finalement, en 1610, le Comte Gyorgy Thurso, cousin d'Erzsébet, prit le prétexte de rendre visite à sa cousine pour pouvoir enquêter sur ces disparitions. Selon la légende, il débarqua en plein milieu d'une des orgies sanglantes. Il découvrit, dans les souterrains du château, des cadavres mais aussi des dizaines de paysannes enchaînées. Certaines avaient reçu des milliers de piqûres d'aiguille...

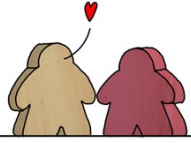
Le procès de " la Comtesse sanglante " se tint en 1611. Du fait de ses liens de parenté avec la famille royale, elle ne fut pas condamnée à la peine capitale. Mais, devant la sauvagerie de ses actes, il fut décidé qu'elle serait emprisonnée en son château de Csejthe. Elle fut enfermée dans une tour dont les fenêtres et la porte furent murées. On ne laissa qu'un interstice pour y passer sa pitance. Ses complices, quant à eux, furent torturés puis exécutés. La Comtesse survécut dans ces conditions durant plus de trois ans et mourut finalement en 1614.

### ► Un vampire humain?

La Comtesse n'était bien sûr pas un vampire, mais son penchant pour le sang est à l'origine de sa légende. Elle aimait prendre des bains de sang frais (et selon certaines rumeurs, boire du sang) pour préserver sa jeunesse et sa beauté. La légende raconte que cette obsession naquit le jour où, en giflant une servante, du sang gicla sur sa main. Erzsébet crut alors voir sa peau se régénérer grâce à ce fluide ! A cinquante ans, selon les témoins, elle était encore très belle ; son étrange attitude fascinait et épouvantait à la fois. Elle reçut lors de ses passages à Vienne, le surnom de " Comtesse sanglante ". Elle pensait avoir droit de vie et de mort sur chacun de ses sujets et nul ne devait résister à ses envies. Elle adorait voir souffrir et supplier ses servantes. Le château maudit de Csejthe fut abandonné après sa mort. Son histoire a inspiré de nombreux films, romans et bandes dessinées où se mêlent lesbianisme, supplices et perversions.



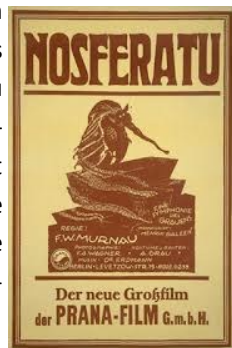




**J**e vous propose une sélection d'une trentaine de films ayant marqué le cinéma fantastique. Ils permettent de comprendre le phénomène du vampire au cinéma et son évolution au cours du temps. Cette liste n'est pas exhaustive et ne comporte que des films (pas de téléfilms, ni de dessins animés, ni de séries télé). Ces longs-métrages ne correspondent pas forcément à mes goûts, mais ils ont - en général - généré beaucoup d'entrées. Ces succès, populaires ou critiques, ont chacun apporté en leur temps quelque chose de nouveau au mythe : plusieurs ont servi de modèle par la suite, certains ont proposé une nouvelle approche, tandis que d'autres ont relancé le genre. Les trois quarts des films de cette sélection datent des trente dernières années, la production cinématographique étant devenue exponentielle. Cet article se concentre donc sur les apports de ces films au cinéma vampirique et les raisons de leur succès. Vous trouverez, à la fin, des liens vers les fiches détaillées de chacune de ces oeuvres (résumé, anecdote, avis personnel, caractéristique du mythe).

## ► Des débuts aux années 70

Nosferatu (1922) : Ce film, muet et en noir et blanc, est un des plus anciens longs métrages ayant survécu jusqu'à nos jours. Basé sur le roman " Dracula " de Stoker, " Nosferatu " met en scène un vampire folklorique à l'apparence cadavérique qui propage la peste. L'ambiance angoissante et désespérée se retrouve également dans son remake de 1979, " Nosferatu fantôme de la nuit ". En 2000, " L'ombre du vampire " revient sur l'acteur Max Schreck qui avait incarné le vampire dans le film original.



Dracula (1931) : Hollywood s'empare du personnage de Dracula. L'acteur Bela Lugosi reste encore aujourd'hui la référence de l'image grand public du vampire (notamment dans les publicités): costume avec cape, cheveux gominés, regard hypnotique et accent d'Europe de l'est.



Le cauchemar de Dracula (1958) : Dracula y apparaît pour la première fois en couleur, sous les traits de Christopher Lee qui interprète un vampire plein de violence. Les aspects " animal " et " mauvais " du monstre sont mis en avant.



The last man on earth (1964) : Ce film reste, à ce jour, l'adaptation la plus fidèle du roman "Je suis une légende" de Richard Matheson. Le vampirisme s'est généralisé après une épidémie mondiale. Le héros, encore humain, a échoué dans sa recherche d'un remède et il est désormais devenu le " monstre " face à une nouvelle normalité. D'autres films furent réalisés : " Le survivant " en 1971 et " Je suis une légende " en 2007. Ce dernier, avec Will Smith, a rapporté près de 585 millions de dollars dans le monde.

Le bal des vampires (1968) : Roman Polanski propose une comédie pastichant les films d'épouvante, tout en restant fidèle aux clichés classiques. La fin est novatrice car on y voit le mal triompher du bien.

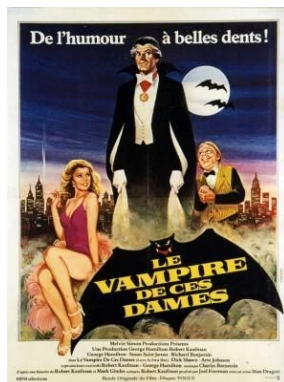


The vampire lovers (1970) : Ce film est une bonne adaptation de la nouvelle " Carmilla " de Sheridan Le Fanu. Ingrid Pitt joue sur l'érotisme et le charme d'une vampire qui choisit des proies féminines.

Countess Dracula (1971) : Ingrid Pitt incarne la Comtesse Bathory, coupable de meurtres sanglants. Le réalisateur met en avant la double identité de la Comtesse et sa folie grandissante.

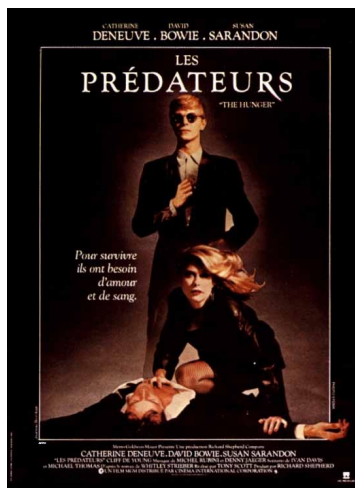
Blacula (1972) : En pleine période de " black exploitation ", le vampire Noir fait son apparition. Blacula, avide de sang, sévit à Los Angeles en pleine période disco. Il reviendra l'année suivante dans le film " Scream Blacula scream ". Le thème du prince vampire Noir sera repris en 1995 par Eddie Murphy, dans la comédie " Un vampire à Brooklyn ".

Le vampire de ces dames (1979) : Cette comédie romantique a connu un immense succès aux Etats-Unis (43 millions de dollars à l'époque). Le vampire classique, avec son côté séducteur, est ici mis en décalage avec la société moderne.



Dracula (1979) : Ce film reprend, dans les grandes lignes, l'histoire du roman " Dracula ". Le vampire n'est plus seulement séducteur, mais devient vraiment attractif. Frank Langella fournit une interprétation poussée en montrant le côté humain du vampire.

## ► Les années 80



Les prédateurs (1983) : Adapté du roman éponyme de Whitley Strieber, ce film met en scène l'une des dernières représentantes d'une race vampirique, incarnée par Catherine Deneuve. David Bowie y interprète son amant, transformé pour un temps en vampire. Des flashbacks nous montrent les " vies " passées de la vampire. L'esthétique est typique des années 80, avec une photographie proche des clips musicaux.

Lifeforce (1985) : Ce film est l'adaptation du roman " Les vampires de l'espace " de Colin Wilson. Le mythe est ici lié à la science fiction : les vampires sont des entités extraterrestres qui

se nourrissent de la force vitale des humains. La population, infectée, devient fortement agressive. Les effets spéciaux sont représentatifs des années 80 (éclair lumineux, prothèses et mannequins pour les victimes vidées de leurs fluides).

Once bitten (1985) : Cette comédie vogue sur la mode des teen-movies des années 80. Jim Carrey y incarne un adolescent aux prises avec une Comtesse avide de sang de vierge.

Vampire... vous avez dit vampire ? (1985) : Cette comédie d'horreur, ciblant un public adolescent, mêle différents genres (comédie, horreur, romance). Les pouvoirs du vampire restent classiques mais il est désormais parfaitement intégré dans la société. Sa goule s'occupe de sa sécurité et des corps de ses victimes. " Vampire... vous avez dit vampire ? Part II ", réalisé en 1989, met cette fois en scène un groupe de vampires. Les points forts de ces deux films sont les personnages aboutis et une distribution adéquate. Un remake intitulé " Fright night " est sorti en 2011.







Dossier

Vamp (1986) : Ce teen-movie propose des vampires prédatrices et monstrueuses, qui règnent sur le monde de la nuit. Les héros adolescents plongent dans un monde interdit et dangereux. Le film se distingue par ses éclairages fluo caractéristiques des années 80.



Génération perdue (1987) : Cet autre teen-movie met en scène un groupe de vampires qui croque la vie à pleines dents. Ils sont régis par un maître vampire. Lors de l'initiation d'un nouveau membre, ils lui font boire le sang du Maître pour qu'il accède à l'immortalité. Tant qu'il ne goûte pas au sang humain, il reste un demi-vampire. Kiefer Sutherland y interprète un des vampires au look punk des années 80. Deux suites sortirent directement en vidéo : " Lost boys 2 : the tribe " en 2008 et " Lost boys 3 : the thirst " en 2010.

Aux frontières de l'aube (1987) : Ce road-movie à l'atmosphère particulière suit le cheminement d'un groupe de vampires qui se comportent comme des tueurs. A noter que le mot " vampire " n'est pas prononcé une seule fois dans le film. Le mythe classique est ici occulté, hormis le soleil qui les brûle. Le film met également en avant un vampire prisonnier dans son corps d'enfant. Les héros parviennent à renverser leur nature vampirique grâce à une transfusion de sang.

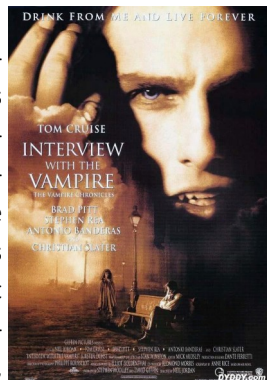
### ► Les années 90

Dracula (1992) : Coppola reprend la franchise en y intégrant une notion romantique, ainsi que le Dracula historique. Le réalisateur utilise d'anciennes techniques cinématographiques pour générer une atmosphère d'authenticité. Quasiment tous les personnages annexes du roman original apparaissent à l'écran. Le film a rapporté plus de 215 millions de dollars dans le monde et a ravivé l'intérêt des spectateurs pour les sucres de sang.



Buffy, the vampire slayer (1992) : Le film en lui-même n'a pas vraiment eu d'impact, mais il a lancé le concept de la série télé mettant en avant des chasseurs de vampires. Depuis 15 ans, la série dérivée " Buffy contre les vampires " inspire toujours les scénaristes et les réalisateurs. Les fans disposaient d'une immense quantité d'articles sur la série dans de nombreux magazines spécialisés.

Entretien avec un vampire (1994) : Cette adaptation du premier roman d'Anne Rice était très attendue. La mythologie des romans est toujours très influente, avec ses notions de filiation et de puissance des anciens vampires. L'auteur met en avant la psychologie de ses personnages : Louis qui refuse sa nature, Claudia piégée dans son corps d'enfant ou encore Lestat qui mettra des décennies à s'adapter au monde moderne. Ce film est totalement axé sur les vampires. Les personnages principaux sont incarnés par des superstars (Cruise, Pitt, Banderas) qui assumèrent un rôle de vampire sans peur du ridicule. En 2002, une suite a vu le jour, " La reine des damnés ". Ces deux films ont rapporté plus de 268 millions de dollars.



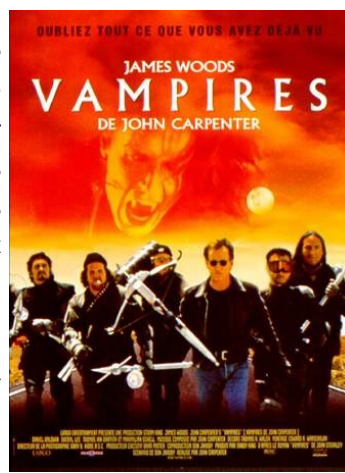
Dracula, mort et heureux de l'être (1995) : Mel Brooks réalise un pastiche du film de Coppola et reprend le comique du " Bal des vampires " de Polanski. L'idée du vampire décalé est utilisée, et même exagérée jusqu'à l'absurde. L'apparence des acteurs, les costumes ainsi que les décors sont particulièrement soignés.



Une nuit en enfer (1996) : Ce film d'action " surprise " (les vampires, totalement absents dans la promotion, n'apparaissent que dans la seconde partie du film) propose des vampires monstrueux. Le second degré est de mise avec une débauche de gunfights et d'effets spéciaux dans la partie finale. Deux suites, à moindre budget, furent produites en vidéo en 1999.

Blade (1998) : Dans ce film d'action, basé sur des comics, un dhampire combat les vampires. Ces derniers, parfaitement organisés en clans, contrôlent dans l'ombre la société humaine. Deux suites furent réalisées en 2002 et 2004 ainsi qu'une mini-série en 2006. Cette grosse licence rapporta plus de 414 millions de dollars, faisant du super-héros Blade un produit extrêmement rentable.

Vampires (1998) : Adapté du roman éponyme de John Steakley, ce film met en scène un groupe de chasseurs de vampires, rapidement décimé par un Maître vampire. Les vampires sévissent dans les campagnes et se regroupent en nids. Les chasseurs sont financés par le Vatican. Deux suites, de moindre envergure et plus fantasques, virent le jour en vidéo en 2002 et 2005.



Dossier

Vorace (1999) : Ce film propose un type de vampire particulier, le wendigo. Le vampirisme est ici associé au cannibalisme, le wendigo assimilant la vitalité de sa proie en buvant son sang et en mangeant sa chair.

### ► Les années 2000

Le petit vampire (2000) : Ce film est adapté de la série de romans allemands d'Angela Sommer Bodenburg. Ces romans pour enfants ont été traduits dans plus de 30 langues. Le film fut précédé de deux mini-séries télé en 1985 et en 1993. Les vampires y sont effrayants tout en étant très attachants (ils se distinguent par leur côté froussard). Les maquillages et les costumes sont très soignés. Le mythe reste classique : aversion à l'ail, créatures nocturnes aux canines pointues ou encore peur du pieu.

Underworld (2003) : Cette grosse licence de quatre films (les trois suites datent de 2006, 2009 et 2012) rapporta plus de 460 millions de dollars. Cet univers, où s'affronte vampires et loups-garous, rejoint la littérature de genre " bit-lit ". Ces films d'action sont essentiellement basés sur les monstres. Les vampires sont très hiérarchisés et utilisent les Lycans comme serveurs.

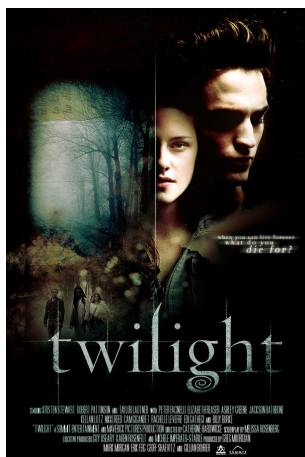


Van Helsing (2004) : Ce film, hommage aux films de monstres classiques, met en scène un chasseur de monstres. L'action y est omniprésente avec une débauche d'effets spéciaux et d'images de synthèse. Le vampire n'est autre que le Comte Dracula qui peut se transformer en chauve-souris monstrueuse. " Van Helsing " rapporta plus de 300 millions de dollars dans le monde.



30 jours de nuit (2007) : Ce film est adapté du premier cycle des comics du même nom. Les vampires ne sont pas des créatures surnaturelles mais une race différente des humains. Ils agissent dans l'ombre et considèrent les hommes comme du bétail. Disposant de capacités physiques supérieures, ils massacrent la population d'un village. Ces vampires sont monstrueux et sans aucune pitié. Une suite intitulée " 30 jours de nuit : jours sombres " est sortie en 2010.

Morse (2008) : Ce film est l'adaptation du roman de l'auteur suédois John Ajvide Lindqvist. Tout en respectant le mythe classique, ce récit parvient à dépoussiérer le genre. L'ambiance est tout à fait particulière avec, une enfant vampire accompagnée de sa goule. L'histoire est rythmée par des scènes clés particulièrement fortes. Le remake américain " Laisse moi entrer ", produit par le Studio de la Hammer, est sorti en 2010.



Twilight : fascination (2008) : Ce film est l'adaptation du premier tome de la saga de quatre romans " Twilight ". Ce premier film assez " amateur " rapporta tout de même 352 millions de dollars dans le monde. Les gains pour le deuxième volet, " Tentation ", sorti en novembre 2009, sont estimés à plus de 570 millions de dollars. Cette licence a encore de beaux jours devant elle avec de nombreux produits dérivés ainsi que les prochaines adaptations en cours de production. A l'origine destinée aux adolescentes, cette romance touche toutes les tranches d'âges du public féminin. Les vampires sont de plusieurs types : nomades, classiques ou " végétariens "

et s'opposent à des loups-garous qui protègent les humains. L'engouement des fans et le battage médiatique créèrent une véritable mode. Les acteurs ne cessent d'être la cible des paparazzis pour alimenter les magazines et blogs spécialisés. La saga " Twilight " est déclinée en études, plagiat ou encore parodies amateurs.



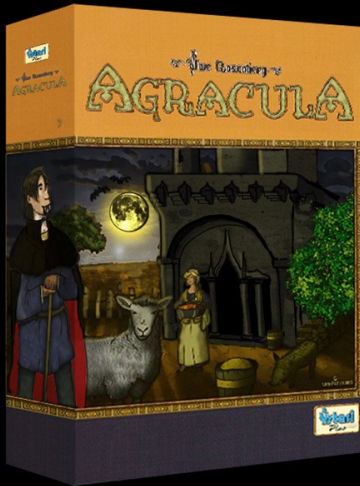




TU JOUES AVEC NOUS ?

Uwe Rosenberg

# AGRACULA



LES PLUS GRANDS  
ONT SUCCOMBÉ.

ET VOUS ?

Fausse pub réalisée par Le Joueur Masqué



Voici une petite sélection non exhaustive de romans, bd, et jeux de société à thématique vampirique...

## ■ Romans

### ► **Vampyrhic, un roman de Simon Clark (Bragelonne)**

Encore une histoire de vampires anglais, eh oui, mais quelle couverture ! Bravo et encore bravo à Greg Copeland : elle est formidable et donne sa part d'originalité au mythe déjà tant ressassé. Et bien sûr, elle incite les amateurs à lire le livre, bien joué. J'ai, pour ma part, trouvé cette histoire de vampires plutôt réussie.



Nous voilà dans une petite ville anglaise, perdue, ennuyeuse, comme il y en a dans tous les pays. Sauf que Leppington a un passé, un historien et des égouts... un passé proche fondé sur la construction d'un abattoir qui a fourni un travail sanglant et meurtrier à des générations d'habitants et un passé très lointain qui lie la ville au dieu Thor, puissant guerrier fils d'Odin. Le très vieux George Leppington tient lieu d'historien et se fait fort de rafraîchir la mémoire de son petit-neveu David Leppington, médecin venu retrouver pour quelques jours de paisibles vacances (!) le lieu où il a grandi, et pourquoi pas s'y établir. Il s'installe à l'Hôtel de la Gare tenu par la mystérieuse Electra, où loge déjà Bernice, jeune femme hantée par une cassette vidéo très étrange.

L'action s'installe très lentement, les personnages étant soigneusement décrits, analysés pour mieux les faire ensuite interagir. L'angoisse par contre est immédiate, avec l'ouverture du roman sur Bernice barricadée dans sa chambre et sa mystérieuse cassette mettant en scène "un homme obèse au visage percé de deux trous rouge sang à la place des yeux"... Et puis ces têtes blafardes qui flottent dans les égouts comme autant de petits ballons blancs : inquiétant à souhait. Un joyeux couple d'amants s'installe à l'hôtel pour une torride partie de jambes en l'air ; David rend visite à son tonton... qui s'avère plus bizarre qu'il n'en a l'air, la visite s'achevant par un petit tour dans une grotte dûment verrouillée car elle cèlerait bien une armée de vampires attendant son heure pour venger l'honneur de la famille Leppington. Et puis le bel amant se fait sauvagement trucidé quasiment en pleine action, que de sang !

Et ça ne fait que commencer car pour vaincre ces vampires-là, pas d'autres moyens que de leur couper la tête. Alors quand David Leppington s'y colle avec un cutter, ou presque, ça dégouline messieurs mesdames !

Je ne lirai certainement pas tous les jours des livres d'horreur, mais dans le genre, je trouve celui-là bien mené, notamment parce qu'il donne une place très importante et tout à fait cohérente aux personnages principaux comme secondaires (la jeune nymphomane, le trisomique). Il plaira certainement aux adolescents tendance gothiques, et bien sûr à d'autres, même si certaines scènes explicitement sexuelles me le font réserver aux plus âgés d'entre eux. Sans ail et sans cercueils, ce vampire moderne ne rate pas son but.

Allez, laissez-vous tenter par une petite dose de sang, c'est Clark qui fournit !

## ► Petits arrangements avec l'Éternité, un roman de Eric Holstein (Mnemos)

Petits Arrangements avec l'Éternité est un premier roman particulièrement jubilatoire écrit par Eric Holstein, dont les internautes ont pu lire les critiques sur ActuSF.com et qui a pas mal travaillé à la radio, entre autres... La couverture du roman, fort élégamment construite, attire l'œil et donne une furieuse envie de s'ateler à la lecture du bouquin.

S'emparant du mythe des vampires pour le tordre et le déformer, proposant par la même une vision de ces créatures de la nuit particulièrement truculente, l'auteur impose sa patte à travers les propos d'un narrateur au langage fleuri à tendance argotique qui porte sur la capitale et la micro société des vampires un regard quelque peu désabusé.

L'intrigue se met doucement en place au fur et à mesure qu'on en découvre les différents protagonistes, tous hauts en couleur et pas piqués des hannetons... On se laisse séduire par la gouaille irrésistible d'Eugène et son amour pour la capitale. On suit avec jubilation ses aventures rocambolesques en compagnie de l'insupportable mais ô combien délicate Grace, cause de bien des tracas et du ravagé Slawomir, clochard vampire de son état... On peut regretter la démesure dans laquelle glisse le roman, en particulier le final ébouriffant... Mais les multiples péripéties, l'ironie et le cynisme du narrateur, le style de l'auteur n'en sont pas moins délectables... L'auteur a pris un plaisir évident à écrire ce roman et son enthousiasme est des plus communicatifs!

Eric Holstein signe là un roman particulièrement captivant entre hommage et parodie et ce malgré le final grandguignolesque qui pourrait en rebuter certains...

Le Korrigan

<http://chrysopee.net>



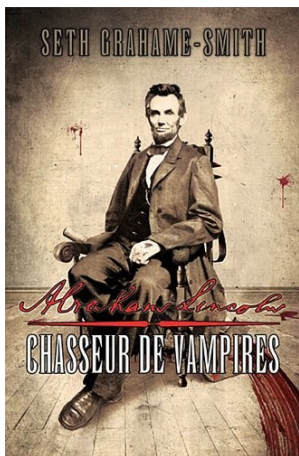
# DOMINOSFERATU

par le Joueur Masqué



Dossier

## ► Abraham Lincoln, chasseur de vampires, un roman de Seth Grahame-Smith (Eclipse)



Il y a quelque mois, j'ai lu la biographie romancée d'Abraham Lincoln par Gore Vidal. Près de huit cents pages grand format consacrées uniquement aux cinq années de présidence, autant dire qu'il s'agit d'un travail minutieux (et d'une lecture tout à fait intéressante de surcroît). Pourtant, l'écrivain est passé à côté de la motivation principale de Lincoln, des raisons de son entrée en politique et de son accession à la Maison blanche : les vampires. Venus d'Europe, chassés par les persécutions, ils faisaient eux aussi partis des premiers pionniers.

« Par la présente, je fais le serment de tuer tous les vampires d'Amérique. » C'est ce que le petit Abraham, neuf ans, écrit solennellement dans son carnet après avoir appris que la mort de sa tendre mère était due à un vampire. Le premier de son sanglant tableau sera l'assassin lui-même, qu'il tue plus par ruse que grâce à son savoir-faire. C'est sa rencontre avec Henry, lui-même vampire,

qui lui permettra d'affiner ses techniques de chasse puis de tuer bien d'autres de ces monstres que son mentor lui désignera. A l'aube de son vingt-deuxième anniversaire, il en a exterminé seize. Il se bat car les vampires sont partout, ils prolifèrent et prospèrent à la vue de tous. Ils sèment la terreur et resserrent leur emprise car ils ont à présent décidé d'asseoir définitivement leur domination sur les hommes, comme les Blancs l'ont fait sur les Noirs : réduire l'humanité en esclavage et vivre sans plus se cacher, avec l'aide de certains hommes qui ont pris leur parti..

Imaginant que Lincoln a tenu un journal intime depuis l'âge de neuf ans, Seth Grahame-Smith raconte la vie du seizième président des Etats-Unis, campant d'abord un pauvre gosse vivant quasi dans les bois dans une misérable cabane. Pas d'argent, pas d'études, la vie de Lincoln comme une traversée épique du XIXe siècle, avec son enfance dans une famille de pionniers au père fainéant et inculte. C'est grâce à sa mère que le petit Abe apprend à lire et à écrire. Puis il découvre le sort des esclaves dès son premier voyage sur le Mississippi vers La Nouvelle Orléans..

« Tant que ce pays sera gangrené par l'esclavage, il le sera par les vampires », affirme Lincoln dans son deuxième cahier. De là à voir dans le vampire une métaphore de l'esclavagiste, il n'y a qu'un pas facile à franchir. On peut même voir dans les victimes du vampirisme tous les laissés-pour-compte de la société américaine, ceux qui ne peuvent pas se défendre : les esclaves donc, mais aussi les femmes, les malades, les miséreux. La guerre de Sécession est bien sûr née du conflit entre les mauvais vampires, ceux qui veulent asservir l'humanité, et les bons, ceux qui, à l'image d'Henry, cherchent à trouver un dérivatif au sang humain..

Seth Grahame-Smith ne s'attarde pas sur le fait qu'Abraham Lincoln n'était abolitionniste et qu'il s'est engagé dans la guerre de Sécession non pas contre l'esclavage mais pour l'Union. Ici, on le voit reprendre les armes pour la cause à plus de soixante ans pour exterminer la vermine. Mais c'est peine perdue, elle est partout, John Wilkes Booth lui-même...

Je pensais que ce livre était humoristique, sorte de parodie de films de vampires avec débauche de sang et de dents pointues. Il n'en est rien. Si Lincoln coupe des têtes, les combats sont très peu décrits et il n'y a aucune surenchère. C'est un roman très noir, pas drôle du tout, si ce n'est dans les quelques illustrations carrément hilarantes qui le parsèment et pour le coup tranchent radicalement avec le propos : photos d'Abe parmi ses victimes sur une toile de Diego Swanson (le scène n'est pas décrite), photo d'un groupe de médecins lors d'une autopsie (certains assistants sont des vampires,





on les reconnaît grâce à leurs lunettes noires)... L'illustration ci-dessous est ainsi légendée : « Fig. 27-C – 1865, après la guerre. Des esclaves affranchis rassemblent les cadavres des confédérés à Cold Harbor. Notez les crocs visibles sur les crânes à gauche de l'homme à genoux ».

Tout comme le journal intime, ces photos contribuent à créer un puissant effet de réel, déjà suggéré par la sobriété des descriptions.



**Dossier**

Bref, c'est une agréable surprise que ce roman précis, sérieux et pourtant vampirique et drôle à un certain degré. J'aime beaucoup les couvertures, autant française qu'américaine. Dommage qu'il y ait bien trop de coquilles dans l'édition grand format proposée par Eclipse (en espérant que la version poche aura rectifié le tir).

**Sandrine Brugot Maillard**

<http://www.mesimaginaires.fr>

### ► Entretien avec un vampire, un romand de Anne Rice (Pocket)

Louis vit à La Nouvelle Orléans, USA, à la fin du 18ème siècle. Il vit avec son frère et sa mère sur une grande propriété où travaillent des esclaves affranchis. Un jour survient Lestat, un vampire, qui convoite la propriété de Louis. Lestat fait de Louis un vampire et devient son mentor : il lui apprend ce que doit faire ou ne pas faire un vampire pour vivre éternellement.



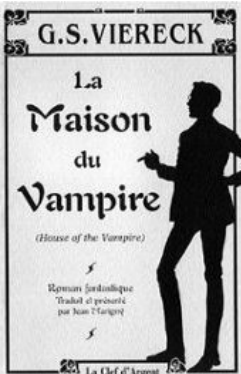
Ils vont vivre de longues années ensemble à La Nouvelle Orléans. Louis découvre peu à peu que Lestat est cruel, qu'il tue pour le plaisir et sans pitié. Mais Louis s'interroge sur sa condition, sur son existence : pourquoi les vampires existent-ils ? Qui a permis leur existence ? A quoi servent-ils ? Pourquoi le Mal ? Une nuit Louis voit une enfant en pleurs près du cadavre de sa mère. Il s'approche d'elle pour boire son sang, la laissant pour morte. Mais Lestat la retrouve et fait d'elle un vampire. Femme dans un corps d'enfant, Claudia va suivre les deux hommes. Les questionnements intérieurs de Louis le poussent à voyager pour rencontrer d'autres vampires. Leur éternelle pérégrination les mène à Londres, dans les Carpates puis à Paris.

Premier roman du grand cycle d'Anne Rice sur les vampires. Les héros de celui-ci se retrouvent dans les suivants. Y sont posées les questions essentielles des vampires, c'est-à-dire les questions de tout être humain sur sa présence sur la terre, sa raison d'être et de vivre, sur le problème du Mal (qui en est responsable et pourquoi). Un grand et bon roman de vampires, dense et poignant.

**Sandrine Brugot Maillard**

<http://www.mesimaginaires.fr>

## ► La maison du vampire, un roman de George Sylvester Viereck (les Clef d'Argent)



Ernest Fielding, jeune écrivain ambitieux, est fasciné par Reginald Clarke, comme le furent avant lui le peintre Ethel Brandenburg et Abel Felton, jeune garçon talentueux. Mais alors que ceux-ci ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes, le génie de Reginald Clarke brille plus que jamais sur New York et domine le monde artistique et culturel de ce début de 20<sup>ème</sup> siècle.

Tout admiratif qu'il est, Fielding n'en est pas moins extrêmement surpris quand il entend Clarke lire sa nouvelle pièce de théâtre qui est exactement celle qu'il a mentalement écrit. Avec l'aide d'Ethel Brandenburg, le jeune écrivain comprend peu à peu que Clarke appartient à cette sorte de vampires que l'on dit psychiques : il peut absorber l'énergie créatrice d'autrui.

Ce texte de 1907 trouve ici sa première traduction française grâce à l'heureuse initiative de Jean Marigny, notre grand spécialiste ès vampires. Non seulement il fait date en matière de vampires psychiques (thème relativement peu abordé en littérature comme au cinéma), mais il se lit de plus avec plaisir, même s'il peut paraître daté sur certains points (la grandiloquence du ton, les relations amoureuses entre les personnages...). L'angoisse du jeune Fielding n'en est pas moins poignante et crédible car Viereck sait manier les accents du doute et les arcanes de la peur. Ses tentatives désespérées pour retrouver son intégrité intellectuelle et sauver son ami ont le charme envoûtant des causes perdues d'avance, auxquelles on croit pourtant. Une lecture agréable fleurant bon le passé et le maléfice.

■ Sandrine Brugot Maillard  
<http://www.mesimaginaires.fr>

## ► Riverdream, un roman de George R.R. Martin (Mnemos)



Après avoir lu et vu bien des histoires de vampires, je ne pensais pas encore trouver un livre qui puisse vraiment me surprendre sur le sujet. Eh bien le voilà, et j'avais pourtant bien des réticences : les éditions Mnemos sont allées chercher un texte ancien de George Martin suite au succès de la série du Trône de fer et on a souvent comme ça bien des déconvenues. Mais Martin donne à son héros vampire une profondeur rare et à son associé (personnage principal à travers lequel l'histoire est racontée) une présence et un charisme étonnants.

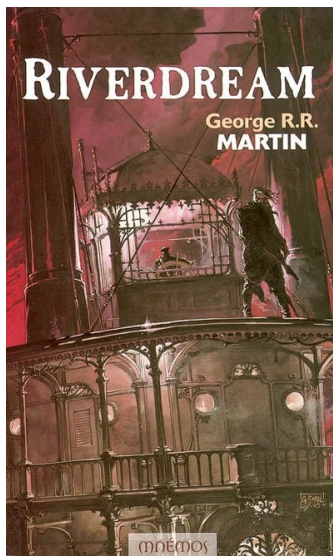
Voici l'histoire : 1857, Abner Marsh a été ruiné par la destruction de ses bateaux à vapeur. Aussi, quand surgit Joshua York qui lui propose de l'or pour faire équipe avec lui sur un bateau à construire, il n'hésite pas : le "Rêve de Fèvre" sera le plus puissant et le plus grand vapeur ayant jamais navigué entre Saint Louis et la Nouvelle Orléans. Marsh est pourtant intrigué par la pâleur de son associé et par sa vie exclusivement nocturne. D'au-

tant plus que les amis qu'il fait progressivement monter à bord vivent de même... Mais bon, ils mangent et boivent normalement, s'admirent dans les grandes glaces du vapeur et ne craignent ni argent ni eau bénite.

On comprend petit à petit que York n'est pas un vampire comme les autres : au cours de ses nombreuses années de vie, il a cherché un remède contre la soif rouge, la soif du sang, et l'a trouvé : un breuvage savant qui permet de contrer le désir ardent de tuer. Depuis, il est à la recherche des siens, qui forment une race à part des hommes, pour leur proposer cette libération. Il les retrouve peu à peu et ses frères le considèrent comme le Sauveur venu les affranchir de la barbarie. Mais Damon Julian de l'entend pas ainsi : il ne veut pas abandonner ses pulsions qui font de lui un être différent, supérieur aux humains (qu'il considère comme du bétail) : il ne veut pas s'humaniser, cherchant à éteindre sa soif de sang comme la Nature le réclame. Il a le discours brillant Damon Julian, il est fier et puissant, comme Joshua York, il est un Maître du Sang. Ces hommes blancs qui asservissent violemment les Noirs sont-ils meilleurs que les êtres de la nuit qui tuent une fois par mois pour survivre ? Damon Julian n'a pas pitié des hommes car ils sont cyniques, violents et finalement inhumains.

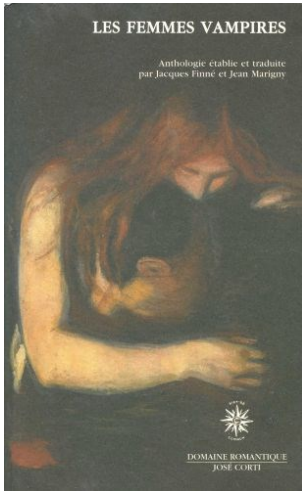
Cette mise en parallèle de deux esclavages est très habile : l'homme noir asservi au Blanc et le vampire asservi au sang. D'ailleurs tout sonne juste dans ce roman, nonobstant le cadre fantastique : la brillante mise en scène de la navigation à vapeur sur le Mississippi ; la fluidité de la narration qui fait qu'on s'agrippe au roman jusqu'à la fin même si celle-ci est par trop conventionnelle ; la formidable prestance de tous les personnages, bons ou méchants et en particulier le capitaine Abner Marsh qui court après son rêve. Abner Marsh, l'homme bourru, sain, au bon sens rationnel va rencontrer en Joshua York un puits de doutes et de questionnements : qu'est-ce qu'un être humain ? Y a-t-il des races inférieures aux autres ? Peut-on être contraint à faire le bien ? Personne n'abandonne ses convictions et croyances facilement. Aussi les affrontements vont-ils se succéder, sanglants.

Une histoire de vampires sombre et profonde comme on en lit rarement.



Dossier

■ Sandrine Brugot Maillard  
<http://www.mesimaginaires.fr>



Pour présenter la problématique de ce recueil, je ne saurais mieux dire que les premières phrases de la préface signée Jean Marigny : "La littérature et le cinéma ont souvent donné l'impression que le mythe du vampire était essentiellement masculin. De Lord Ruthven et du mort-vivant séducteur des romans d'Anne Rice en passant par l'immortel comte Dracula de Bram Stoker, la littérature, puis le cinéma nous ont présenté toute une galerie de héros – ou de anti-héros – d'outre-tombe particulièrement virils. Or, il ne faudrait pas oublier que les femmes vampires sont apparues dans l'imaginaire occidental bien avant Lord Ruthven".

Deux grands spécialistes se proposent donc de nous faire découvrir (ou redécouvrir si vous êtes vraiment pointu en la matière, et bilingue !), quelques nouvelles pour certaines exhumées et inédites, ou parues et désormais introuvables. Pas de Clarimonde donc, ni de Carmilla, mais les jeunes et belles Brunehilde (1823, autant dire les débuts de la littérature vampirique) et Vespertilia

(1887) mais aussi la vétuste lady Duwayne (1896).

Dans la première nouvelle, "Laisse dormir les morts" (Ernest Raupach, 1823), c'est un homme fou de douleur après la mort de sa femme qui fait appel à la nécromancie pour la retrouver. Il n'aura désormais de vie que pour la morte vivante, délaissant sa seconde femme et ses enfants.

La deuxième nouvelle (Anne Crawford, baronne Von Rabe, 1887) nous entraîne dans la campagne romaine, sur les pas d'un groupe d'artistes en résidence à la villa Medici. L'un d'entre eux, pour écrire un opéra, cherche et trouve une maison isolée. Mais dès lors, sa santé va se dégrader, ses amis ne le reconnaissent plus, et l'un d'eux tombe même étrangement malade après l'avoir visité. Cette nouvelle, inédite en français, est une vraie découverte. A l'inverse de la première nouvelle où la femme vampire n'est pas personnellement maléfique puisqu'elle a été rappelée d'entre les morts, ici, Vespertilia est ouvertement mauvaise, séductrice et tentatrice :

"Nous vîmes, gisant dans le cercueil mal protégé par des haillons sombres, presque réduits à l'état de poussière, nous vîmes le corps d'une femme, aussi superbe que si elle vivait encore, avec un visage d'un rose délicieux, des lèvres écarlates et des seins de perle vivante qui paraissaient se soulever, comme si la dame avait un rêve délicieux. Les restes de tissus pourris qui essayaient de la recouvrir formaient un terrible contraste avec cette forme exquise, aussi fraîche que l'aurore. Les mains, le long du corps, montraient des paumes rosâtres ; les yeux clos paraissaient aussi calmes que ceux d'une enfant endormie, et les longs cheveux, qui semblaient de l'or sous l'effet de la lumière de la lanterne, étaient noués en innombrables petites tresses charmantes d'où s'échappaient quelques mèches qui rayonnaient sur son front."

Dans "Le baiser de Judas" (Julian Osgood Field, 1893), l'excentrique colonel Hippy Rowan est victime d'une terrible vengeance. Alors qu'il voyage en bateau, non loin de la Valachie, il est pris à partie par un homme hideux et contrefait qu'il se plaît à ridiculiser. Ce dernier jure de se venger. Serait-il celui qui servira au prince moldave Eldourza pour gagner son pari d'effrayer Rowan, "soldat inflexible et voyageur expérimenté" qui a juré devant témoin qu'il était absolument impossible de lui faire peur ? Car les enfants de Judas, d'une laideur inexprimable, après s'être suicidés, peuvent revenir hanter leurs proies jusqu'à la mort et leur sucer le sang.

J'ai trouvé cette nouvelle, un des premiers textes vampiriques américains, très originale grâce à l'utili-





Dossier

sation d'une légende parallèle et au suspense entretenu jusqu'au bout (comment Eldourza va-t-il effrayer Rowan ? Une fois le petit moche suicidé, comment et quand va-t-il revenir ?). On ne doute guère du sort du présomptueux colonel qui par son caractère bien trempé donne du sel à cette intrigue.

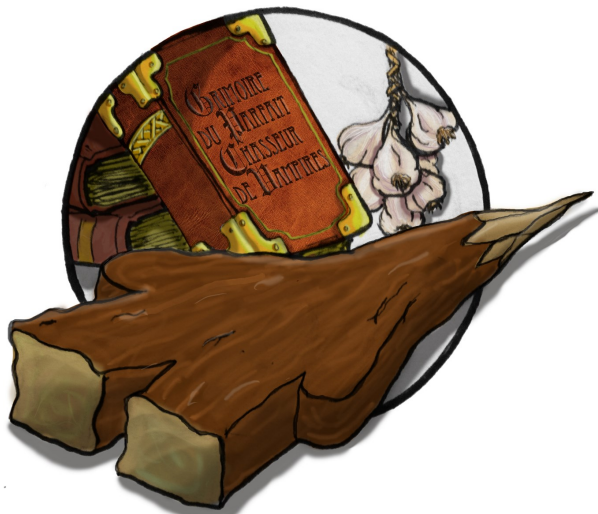
Mary Elizabeth Braddon, grande dame des lettres anglaises en son temps (même si aujourd'hui son éclat est un peu éclipsé par Jane Austen et les soeurs Brontë), s'est elle aussi adonnée au vampirisme comme en témoigne la nouvelle "La bonne lady Ducayne" (1896). Texte très classique quant aux protagonistes (la vampire abuse d'une jeune fille pure et pauvre qui heureusement, s'en sort grâce à l'amour que lui porte un jeune médecin), il innove quant aux moyens puisque c'est par transfusions et grâce à la complicité de son médecin personnel que la très vieille lady Ducayne s'alimente.

La nouvelle la plus récente (1905, tout est relatif...) est due à Francis Marion Crawford qui, comme Mary Elizabeth Braddon, ne s'est adonné que très marginalement au fantastique. "... car la vie est dans le sang" m'a d'ailleurs paru aujourd'hui assez convenue (à la lumière bien sûr de ce qui s'est écrit après), avec une jeune fille assassinée qui revient alimenter sa non mort aux veines de son ancien fiancé.

Chaque nouvelle est introduite par un court texte de Jacques Finné qui tous témoignent de l'érudition (si besoin était encore) des anthologistes et de leur travail de recherche. Aucune d'elles ne peut passer pour un chef d'oeuvre du genre, mais elles permettent de remonter aux sources, de retrouver le charme suranné de styles très différents et cependant bien marqués par le XIXe siècle. Elles donnent à voir plusieurs visages de la femme vampire, qui préfère quand même majoritairement, la jeunesse et la beauté à la décrépitude éternelle. Comme son homologue masculin, elle use de charme (et quand celui-ci lui fait défaut, d'argent) pour séduire et assouvir son sanglant appétit, qui, s'il se conjugue souvent au désir physique, ne donne pas lieu ici à des scènes ouvertement sexuelles, la décence s'en serait offusquée.

Sandrine Brugot Maillard

<http://www.mesimaginaires.fr>



MIPIEUL

par le Joueur Masqué



## ► Le Sang du Rock, un roman de Jeri Smith-Ready (Milady)

A l'instar de Twilight, Le Sang du Rock s'inscrit dans la mouvance de la bit-lit, sous genre de la fantasy urbaine mettant en scène une héroïne dans un monde où les vampires existent...

Arnaqueuse depuis sa tendre enfance, Ciara Griffin est bien décidée à sauver WMMP Radio des griffes d'une entreprise prédatrice. Pour se faire, elle va mettre sur pied une campagne marketing subtilement orchestrées ou elle fera passer les DJ qui diffusent la nuits des pépites du rock pour des vampires convertis à l'époque... Une façon de masquer la vérité en la dévoilant à tous puisque ce sont vraiment des vampires!

Basé sur le mythe « classique » des suceurs de sang (les croix, la nécessité de boire, les dégâts causés par le soleil), le vampire développé par Jeri Smith-Ready séduit par son originalité. Chacune des créatures de la nuit est bloquée à l'époque qui l'a vu naître au vampirisme. Ils sont incapables d'assimiler de nouvelles choses et d'intégrer la modernité, développent des troubles obsessionnels compulsifs pour avoir un récif auquel s'accrocher et ne pas se noyer dans le temps présent... Original et séduisant, ce concept apporte une dimension intéressante et une fragilité à ses personnages... L'idée de mettre en scène des vampires assez fraîchement convertis permet à l'auteur de se défaire de la panoplie classique du vampire et de faire de chacun d'entre eux l'une des incarnations d'une des grandes phases du rock...

Le personnage de Ciara, narrateur de l'histoire, est très travaillé. Ses réflexions dévoile peu à peu un personnage complexe et intelligent qui n'est pas attirée par le vampirisme, permettant à l'auteur de dépoussiérer le mythe de façon convaincante... L'histoire tissée par Smith-Ready, subtil dosage de plusieurs genre, s'avère des plus prenante...

Ce premier opus est un roman rafraîchissant et plutôt bien écrit, bourré d'humour et de sensualité, qui, s'il ne révolutionne pas le genre, s'avère dotée de beaucoup d'inventivité.



■ Le Korrigan

<http://chrysopee.net>

► **Les dents de la nuit, un film de Vincent Lobelle et Stephen Cafiero (2008)**

Les Dents de la nuit, c'est une version gothique de la Cité de la Peur, le film de les Nuls... On y retrouve un improbable scénario servi par une brochette d'acteur tout aussi improbables, des scènes déjantée et totalement grotesques, un grand n'importe quoi, mais maîtrisé... L'humour, potache et décalé, est plutôt efficace. Les acteurs semblent s'être pas mal amusés pendant le tournage et cela se ressent.

Certes, ce film est loin d'être un chef d'œuvre, malgré une photo et des dialogues finement travaillés... mais il fait passer un bon moment et certaines scénettes ne sont pas sans évoquer certaines parties de jeu de rôle...

Une bonne petite comédie qui ne se prend pas au sérieux (encore heureux, le contraire eut été inquiétant)... Le générique est quand à lui vraiment très réussi... Bref, un chouette divertissement sans prétentions...



Dossier



► **Underworld, un film de Len Wiseman (2003)**



Lorsque j'ai voulu aller voir ce film au cinéma, l'on m'a mis en garde devant la nouvelle bouse sidérale de série B que cela risquait d'être... Tant et si bien que j'ai attendu la sortie petit écran pour me lancer et...pour découvrir une œuvre tout à fait honnête, servie par une Kate Beckinsale à la fois déplacée et crédible dans le rôle d'un petit bout de femme vraiment fatale.

Le scénario louche à mon avis sérieusement du côté d'une certaine gamme de jeux de rôles et met en scène l'éternel conflit fantasmatique entre deux populations de la nuit : vampires et loups-garous (appelés Lycans, ici). Sélène, l'héroïne, se retrouvera bientôt à devoir choisir un camp entre ses pairs et ceux de celui dont elle est tombée amoureuse : Michael, au destin un peu particulier.

L'intrigue est intéressante, bien qu'un peu convenue ; mais les scènes d'action sont fort bien réussies, dynamiques et esthétiques (Beckinsale y est pour quelque chose). Les Lycans sont « beaux », et chacun sait que le cinéma n'a pas toujours réussi à rendre justice plastiquement à ces gentils toutous.

Bref, si c'est de la série B, c'est de la bonne.



## ► Blade 2, un film de Guillermo Del Toro (2002)

Blade, c'est aujourd'hui une saga fantastique d'action, bouclée, de 3 épisodes d'inégales qualités. Adaptation d'un comics, Blade fut l'un des premiers bébés de cette vague qui nous submerge aujourd'hui.

Elle met à l'honneur un vampire capable de faire ses courses le jour (une exception, puisqu'il est l'enfant d'une union croisée), interprété par un Wesley Snipes au look « gothic-fashion » et qui donne de la savate et du « boum-boum » à tout va.... Le style est esthétique et décapant. Si sa croisade personnelle est de renvoyer ses cousins vampiriques ad patres, les scénaristes ont pourtant tenté de varier les plaisirs au fur et à mesure des épisodes.



Le premier, justement, est une découverte, et se laisse regarder avec un plaisir sauvage pour peu que l'on déconnecte quelques neurones inutiles. Il ouvre la voie, et celle-ci est originale. J'aime bien Stephen Dorff, et quelques idées sont à sauver ; comme la danse sous la pluie de sang en ouverture. Le personnage du vampire est carrément dépoussiéré, et le rythme est donné. La musique et les chorégraphies en font un petit ovni dans le cinéma, même si le tout est un peu « too much » parfois. C'est de bonne guerre, et l'on s'y fait si l'on est dans de bonnes dispositions.

Le deuxième épisode (de Guillermo Del Toro) est à mon avis le plus intéressant, parce que l'idée scénaristique qui y est développée est originale et entraîne Blade dans une collaboration avec ses ennemis d'hier pour affronter ceux de demain. On trouve quand même Ron Perlman dans le casting (et toujours la « gueule » de Kris Kristofferson), et globalement, ce dernier est de bon aloi. Bien sûr, cela reste simplet et résolument tourné action, mais l'invention des Faucheurs relève à elle seule le niveau du film, tant ils sont horribles. Et puis pour une fois, on parle un peu des problèmes de paternité. C'est original, pour ce type de film. Il y a même une petite romance platonique, alors c'est vous dire... Vraiment, c'est pas mal.

Blade : Trinity ; est sans doute le plus faible des trois. C'est chiant, et ce n'est pas Jessica Biel ou les pectoraux de Ryan Reynolds qui me feront dire le contraire. Cette fois-ci, on croise le premier de tous les vampires (« Drake », quel nom original !). Il est vraiment moche une fois sous sa véritable forme (et carrément « resucé » sur les Faucheurs du deuxième), mais les dialogues sont tellement navrants que l'on peine à croire que l'on est devant une créature de plusieurs millénaires. Et ce look... Il reste l'humour, mais le ton et le rythme de deux premiers opus est perdu. C'est que tout a une fin...

Toujours est-il que la saga est globalement d'honnête qualité, bien qu'inégale, et qu'elle aura en tout cas marqué de son empreinte tonique et mordante le cinéma du genre.



## ► Je suis une Légende, un film de Francis Lawrence (2007)

Adapté du chef d'œuvre éponyme de Richard Matheson, le nouveau film de Francis Lawrence s'annonçait prometteur, surtout au regard de son précédent film, l'étrange mais envoûtant Constantine.

Écrit en 1954, ce roman le roman d'anticipation avait déjà fait l'objet d'une adaptation en 1964. Et il est vrai que ce roman qui laisse un souvenir très particulier après lecture possède un potentiel plus qu'intéressant.

Force est de reconnaître que la vision d'un New York déserté de ses habitants, envahi par la végétation et où la nature reprend peu à peu ses droits est des plus réussies. La première partie du film est sans nul doute la plus réussie, par cette ambiance si particulière que les images et les plans très fluides distillent. Le travail réalisé est pour le moins époustouflant.

Pourtant, bien que l'acteur principal (presque el seul) soit des plus convaincant, la seconde moitié du film laisse quelque peu le spectateur sur sa faim. On glisse trop sur la folie qui ronge le personnage. Sa reconstitution d'une vie sociale fantasmée aurait méritée d'être développée plus soigneusement et la fin du film laisse la désagréable impression d'avoir été quelque peu bâclée. L'happy-end finale et par trop hollywoodienne fait quelque peu tâche...

La puissance du récit originel est grandement atténuée dans cette adaptation. Certes, les scénaristes ont tenté de gommer les invraisemblance du récit où l'on voit le héros s'improviser chercheur et isoler en deux temps trois mouvements les racines du mal. Néanmoins, le film passe totalement à côté de la dimension symbolique du récit. Le thème du vampirisme est présent en filigrane mais aurait gagné à être développé tant il constitue l'essence du récit et la justification du titre. Créatures légendaires dans notre civilisation, les vampires amorçaient leur règne et c'est à présent l'homme qui est en passe de devenir un être légendaire car rayé de la surface de la terre. Le monstre de l'histoire n'est plus au final le vampire, mais Robert Neville lui même, tant par sa disparition annoncé que par son comportement à l'égard d'êtres différents...

Certaines scènes feront néanmoins date tant leur réalisation est efficace, ne serait-ce que celle où Robert Neville recherche son chien qui s'est aventuré dans un bâtiment obscur où la lumière du soleil ne pénètre pas et où pullule les personnes infectées par le virus qui a décimé l'humanité.

Le film vaut donc avant tout pour ces images d'un New York dévasté, le jeu d'acteur de Will Smith et l'ambiance oppressante mâtinée de folie qui est subtilement mise en place. Mais le récit qui nous est fait est considérablement appauvri par rapport au roman, roman aussi incontournable que le film est dispensable. Un demi-échec plutôt qu'une demi-réussite en somme...



Dossier

Le Korrigan

<http://chrysopee.net>

## ► Blade 2, un film de Guillermo Del Toro (2002)



« Dracula »...un nom, un mythe, qui fascine nos contemporains depuis plus d'un siècle.

L'écrivain Bram Stoker, mort en 1912, publia en 1897 un ouvrage qui popularisa un certain Vlad III Tepes (prince de Valachie) sous les traits d'un vampire romantique mais non moins sanguinaire.

S'il est vrai que notre cher Vlad s'illustra tout particulièrement en cruauté -avec une petite faiblesse pour l'empalement- il ne buvait à ma connaissance par le sang des ennemis politiques et des turcs (qui ne furent pas forcément les mêmes aux mêmes instants) contre lesquels il dut guerroyer.

Pour autant, plus par ambition politique et obligation géographique qu'autre chose, il se fit le dernier défenseur de l'Europe chrétienne au 15ème siècle devant la déferlante Ottomane...

Ce film, réalisé par Francis Ford Coppola (« Apocalypse Now » !), est une adaptation assez respectueuse du livre de Stoker ; ce qui ne se fait plus beaucoup de nos jours...

Le casting est attrayant (Keanu Reeves et Winona Ryder, qui dit non ?) mais surtout couronné par l'immense talent d'un Gary Oldman transformé et investi de la plus élégante et puissante des manières. Il faut bien le dire : il est le film.

Tantôt séduisant, tantôt monstrueux, il est à mon sens (et sans vouloir vexer Bela Lugosi ou Christopher Reeves, qui viennent d'un autre temps) le meilleur vampire et le meilleur Dracula du cinéma moderne.



En renforts, vous avez rien de moins que de l'Anthony Hopkins en chasseur de vampires déjanté mais charismatique et une certaine Monica Bellucci en concubine suceuse de sang (ouh la la, devenez vampire, ça vaut le coup) qui faisait alors ces débuts sur grand écran, très fugacement mais dans un rôle sans paroles et avec des dents qui lui allait comme un gant.



Dossier

Le film ne date plus d'hier (1993 !) mais reste un monument du cinéma fantastique, servi par des décors tourmentés et sublimes et de superbes costumes, sans doute un peu glamours mais convenant tellement bien à l'idée que l'on se fait de l'ère victorienne... Les lieux sont toujours très « cinégéniques », depuis le manoir jusqu'à l'abbaye en passant par l'asile et le château. Bien sûr, tout cela a un peu vieilli, mais finalement cette patine du temps ne va pas mal au film ; je crois même qu'elle était voulue dès le début. Les maquillages ont demandé un travail tout à fait important, et cela se voit.

La musique renforce encore l'ambiance romantique et terrifiante du film, ce qui n'est guère étonnant pour une partition du talentueux Wojciech Kilar (« Le Pianiste », plus récemment). Lancinante, effrayante, elle trône encore parmi mes BO favorites...

La réalisation est au dessus de tout soupçon, bourrée d'ingéniosité, dynamique et en phase avec le propos « coloré ». De petites accélérations pour changer de perspective, des jeux d'ombre géniaux, une utilisation de l'obscurité oppressante...C'est de l'art. C'est du fantastique.

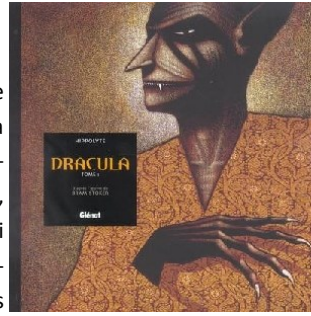
Donc, parce que le film méritait bien qu'on le dise un jour, fusse avec 15 ans de retard, le « Dracula » de Coppola est une des dernières merveilles du cinéma fantastique, qui tient encore son rang dignement aujourd'hui. En aucun cas autre chose qu'une romance teintée du rouge de la passion et du sang, il nous offre aussi la meilleure version du mythe de ce fils du Dragon qui s'illustra surtout, lui, par son manque de romantisme...

C'est aussi ça, la magie du cinéma.

## ■ Bande-Dessinées

### ► Dracula, un album d'Hippolyte (Glénat)

Hippolyte innove en utilisant une technique jamais usitée (à ma connaissance) en bande dessinée : la carte à gratter... Quelque peu surprenant au prime abord, le graphisme est envoûtant, suggérant plutôt que montrant, renforçant ainsi l'ambiance mystérieuse et angoissante qui règne dans le chef d'oeuvre de Stoker. Le format épistolaire de l'oeuvre originale est respectée et l'auteur nous propose même des "encart" présentant des articles de journaux... Bref, le Dracula d'Hippolyte est proche de l'esprit du roman de Stoker...



Le format atypique, la technique utilisée, tout contribue à faire de cette adaptation de Dracula l'une des plus réussies...

Cependant, en prenant du recul, je me demande si un lecteur ne connaissant pas l'histoire peut l'apprécier, et surtout la comprendre, à sa juste valeur. Des raccourcis narratifs peuvent rendre certaines scènes ou planches quelque peu difficiles à comprendre... Mais qui ne connaît pas d'ors et déjà ce mythe, ne serait-ce que par le film de Copola?

Une oeuvre unique dans laquelle Hippolyte excelle à poser des ambiances étranges et fantastiques...

■ Le Korrigan  
<http://chrysopee.net>

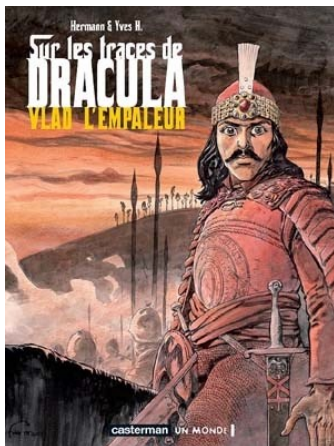




## ► Sur les traces de Dracula, une série d'Yves H. (Glénat)

Vlad l'Empaleur est le premier tome d'un triptyque original et ambitieux qui se propose de nous entraîner dans le sillage de ce personnage érigé au rang de mythe par la littérature fantastique du XIX<sup>ème</sup> siècle, par la plume de Bram Stoker. Entre histoire et mythe littéraire, les quatre auteurs, trois dessinateurs et un scénariste, vont nous découvrir l'envers de la légende...

Graphiquement, rien à redire, c'est du Hermann pur jus... à savoir un dessin efficace rehaussé par une mise en couleur directe des plus réussies... Bref, du grand art...



Dossier

Côté scénario, ce premier tome est centré sur le personnage historique, dont les actes sanglants inspirèrent à Stoker le vampire que tous connaissent. Le scénario, concocté par Yves H. (H pour Hermann dont il est le fils) s'approche au mieux de la véracité historique. Vlad Ţepeş est prince de Valvachie, contrée tourmentée rongée par d'incessante guerre de succession. Se basant sur des faits avérés, mais imaginant costumes et lieux pour accentuer l'action, l'ouvrage de 62 pages est fort intéressant, le tout fort joliment complété par un cahier d'esquisses et de commentaires intéressants mais qu'on aurait espéré plus étoffés.

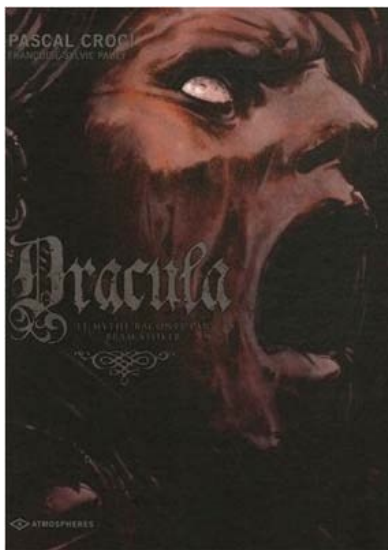
Vlad l'Empaleur a le mérite de replacer ce personnage dans son cadre historique, dépouillé du mythe du vampire et des anecdotes non avérées qui émaillent les ouvrages sur cet emblématique personnage. Sous la plume d'Yves H. et sous les pinceaux d'Hermann, Vlad III, plus connu sous le nom de Vlad Tepes ou de Vlad Dracul, n'est qu'un prince sans royaume, un prince sanguin et sanguinaire qui connut une enfance difficile (entre 1442 et 1448, il fut envoyé comme otage au Sultan Murad II) qui forgèrent sans nul doute son caractère entier et intransigeant.

Mais ce premier tome ressemble peut-être un peu trop à un livre d'histoire. En voulant retracer la vie de ce personnage en un tome, de nombreuses ellipses sont faites. Le caractère des personnages s'estompent derrière leurs actes alors qu'on aurait aimé qu'ils soient approfondis et mis en avant.

Vlad l'Empaleur est au final un bon album mais son ton résolument historique font que le lecteur a parfois du mal à s'intéresser à ces personnages réduits à leurs faits d'arme et à ce qu'en disent les chroniques.

Le second tome dessiné par Séra s'intéressera à la vie de Bram Stoker qui fit passer Vlad Tepes à la postérité par son roman épistolaire. La trilogie se conclue en beauté sous les pinceaux de Dany qui entraînera le lecteur sur les lieux où Stoker fit vivre sa créature...

## ► Dracula, un diptyque de Françoise-Sylvie Pauly et Pascal Croci (Emmanuel Proust)



Le premier tome s'intéressait au personnage historique qui inspira Dracula à Bram Stoker, teintant subtilement son histoire sombre et sanglante d'une pointe de fantastique. La structure narrative du premier opus et le graphisme époustouflant de l'auteur, rehaussé de dialogues plutôt théâtraux faisait de ce premier opus un petit bijou.

Mais c'était avant tout un prologue, une introduction au second opus de ce diptyque qui allait plonger le lecteur dans l'œuvre gothique de l'auteur anglais, glissant de l'histoire telle qu'elle peut être trouvée dans les livres, au mythe de Dracula. Ceux qui se sont plongé dans la lecture du roman savent qu'il est construit de façon épis-

toltaire. L'ombre de Vlad Dracul plane à chaque page, mais il n'est qu'évoqué et c'est cette évocation permanente d'un être absent qui confère au roman une note et une saveur si particulière.

Pascal Croci et sa compagne et complice Françoise-Sylvie Pauly ont tenu à conserver l'aspect fuyant du compte que l'on sent présent dans les dessins aussi sublimes que tourmentés de Pascal Croci qui n'a pas son pareil pour diffuser des ambiances sombres et pesantes par son trait fiévreux et acéré et sa palette tout en nuance de gris éventré par des quelques touches rouge sang.

Le soin apporté à l'élaboration des paysages et des décors est saisissant. On sent le vent glacé vous prendre aux entrailles et un sentiment de solitude diffus et étouffant vous assaille à chaque case. Les lieux sont hostiles et oppressant, baignés d'une lumière crépusculaire. Le graphisme évolue discrètement en fonction du ressenti de chacun des acteurs de ce drame. Les personnages, décharnés et fantomatiques semblent vêtus de lincauls nés sous les ciseaux de quelques tailleurs tourmentés. Des ombres tordues et menaçantes s'étendent, renforçant l'atmosphère fantastique et mystérieuse distillée par le dessinateur.

Les dialogues sont rares, remplacés par des récitatifs extraits du roman dont les auteurs conservent la charpente en gardant sous silence certains événements mineurs. À l'instar du roman, il n'y a pas d'histoire à proprement parler, du moins pas d'histoire narrée de façon explicite. Ce sont les correspondances et journaux intimes des différents protagonistes qui exposent les différents points de vues de chacun, chaque récit enrichissant le précédent et complétant le suivant. Ainsi, le lecteur s'approprie peu à peu le roman, se forgeant une vision d'ensemble qui lui est propre. Et cet album traduit fidèlement la construction narrative du roman en faisant un objet étrange, éloigné des productions BD

habituelles, le situant à l'improbable lisère séparant la BD et du livre d'illustration...

Ce diptyque consacré à Dracula est incontestablement une grande réussite qui confirme l'immense talent d'illustrateur de Pascal Croci et son grand sens de la narration qu'il partage avec Françoise-Sylvie Pauly...



Dossier

■ Le Korrigan

<http://chrysopee.net>

« LÀ, UN DES TÉMOINS  
FOURNIT D'INTÉRESSANTS  
DÉTAILS. IL L'A VUE DE  
PRÈS. AFFIRME-T-IL,  
VÊTU À LA MODO D'UN  
AUTRE SIÈCLE ! »



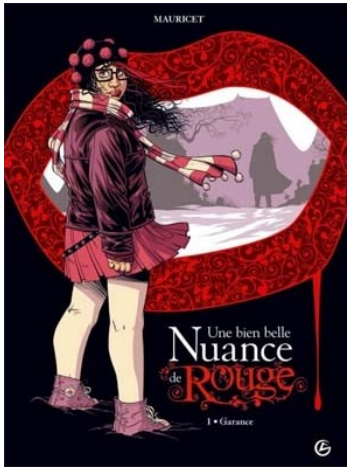
« VOUS PENSEZ  
QU'IL S'AGIT DE  
VLAD TERES P D'UN  
DEVENANT P  
SEREZ-VOUS  
SUPERSTITIEUX,  
MON CHER P »



« EN THÉORIE, NON. JE  
N'ACCORDE PAS FOI À CES  
CHOSIES-LÀ, MONSIEUR !  
DEPENDANT, J'AI MENÉ MA  
PROPRE ENQUÊTE... »



## ► Une bien belle nuance de rouge, une série de Mauricet (Bamboo Grand Angle)



Garance est une jeune gothique, orpheline de mère, délaissée par son père, qui traîne son mal-être comme bon nombre d'adolescents. Triste et solitaire, mal dans ses converses, sa morne vie va être bouleversée. Alors qu'une nuit elle flirtait avec l'idée de la mort, elle rencontre Ambroise, un vieil homme étrange, à la fois envoûtant et inquiétant, qui ne la laisse pas indifférente. Ambroise, étranger à cette époque comme Garance l'est à sa vie, va exercer sur elle une étrange fascination. Pour la première fois peut-être, Garance perçoit les prémices de l'amour, un amour inconditionnel à la lisière de la réalité...

Avec ce premier tome, Mauricet pose les premières pierre d'un conte gothique plein de charmes, de nuances et de délicatesse. Difficile de rester insensible aux troubles qui hantent Garance dont les songes tirent ce récit vers le fantastique. Quelle est la véritable nature d'Ambroise? Est-il cette créature issue du folklore roumain et que l'on assimile aux vampires? Existe-t-il seulement ou sort-il des rêveries dans lesquels l'adolescente tourmentée échappe à sa triste existence?

La mise en images de Mauricet accentue l'atmosphère étrange et intimiste qui plane sur l'histoire. Ses couleurs, faisant la place belle aux noirs et aux rouges, esquissent les contours d'un univers sombre et sensuel, attirant et terrifiant, telle que la mort et l'amour peuvent l'être tour à tour. Son dessin est en parfaite osmose avec son propos et retranscrit avec maestria l'état d'esprit de la jeune Garance, en proie au doute et au désespoir



d'être seule au monde car incomprise. Les flashback qui parfois s'intercalent le temps d'une case dans le récit permettent de compléter avec doigté le portrait plein de finesse de Garance qui se dessine et s'affine au fil des pages. Du grand art...

Ce premier tome montre, si besoin est, l'impressionnante palette d'un auteur polymorphe, aussi à l'aise dans l'humour que dans le fantastique ou dans l'horreur. Mauricet signe avec Garance un premier tome à la fois intimiste, captivant et envoûtant dont on brûle de connaître la suite et fin de ce diptyque haut en couleur, rythmé par les citation extraite du Rouge et le Noir de Stendhal.



## ► Dracula, l'Ordre des Dragons, une série de Éric Corbeyran et Serge Fino (Soleil Prod)

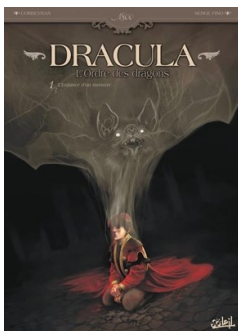
La collection 1800 est décidément l'une des plus jubiloire créée ces dernières années... L'idée de revisiter les grandes figures de la littérature fantastique du XIX<sup>ème</sup> siècle, de les confronter entre elles ou de les mêler à les écrivains qui leur ont donné vie ou à des figures du siècles est particulièrement savoureuse.

Avec Dracula, l'Ordre du Dragon, Éric Corbeyran et Serge Fino revisitent le mythe écrit par Bram Stoker et inspiré de Vlad Dracul Tepes, prince de Valachie à la sanglante renommée...

Série dérivée de l'Ordre des Dragons (scénarisé par Jean-Luc Istin et mis en image par Denis Rodier), l'action s'amorce à Venise, en 1899. La cité lacustre est depuis plusieurs semaines le théâtre de crimes sordides. Les victimes sont retrouvées exsangues et la police semble impuissante à juguler ces meurtres. La medium Letizia Giordano, nièce du célèbre Arthur Conan Doyle, décide de partir à Londres demander assistance à son oncle... Assisté de Van Helsing, Lady Darmanson ou encore Bram Stoker, tous membres d'une mystérieuse organisation, elle va tenter de mettre un terme aux sinistres agissements de Dracula, que l'histoire a retenu sous le nom de Vlad Tepes. Suivant une idée impulsée par Sigmund Freud, pionnier de la psychanalyse, une partie du groupe se rend sur les terres qui ont vu naître et grandir Vlad, afin de cerner le traumatisme qui a fait de lui le monstre immortel que l'on connaît et pouvoir l'utiliser pour mettre un terme à son existence. Pendant ce temps, Letizia Giordano et Van Helsing se rendent à Venise pour commencer leur enquête sur cette série de meurtre, sans nul doute perpétrés par Dracula et ses séides...

Servie par le dessin fin et précis de Serge Fino, Dracula, l'Ordre du Dragon est un premier tome passionnant qui attaque le mythe par un angle à la fois original et intéressant. Le travail réalisé sur les décors et leur colorisation immerge le lecteur dans l'ambiance gothique essentielle à ce genre de récit...

Décidemment, la collection 1800 n'a pas fini de nous surprendre et de nous captiver... et il serait dommage de s'en plaindre! A noter la superbe couverture de Stéphane Perger dont nous attendons le prochain album avec une impatience non dissimulée...



Dossier

■ Le Korrigan

<http://chrysopee.net>



## ► Je suis Légion, une série de Fabien Nury et John Cassaday (Les Humanoïdes Associés)



Fabien Nury avait fait ses premières armes dans la BD en cosignant W.E.S.T. avec Xavier Dorison. Le voilà qui récidive avec cette série, Je suis Légion, au premier tome très justement remarqué.

L'intrigue qu'il nous a concocté est à la fois dense et complexe. A la fois histoire d'espionnage, enquête policière et récit de guerre, le tout subtilement teintée de fantastique, le moins que l'on puisse dire c'est que « Je suis Légion » est difficile à classer... Qu'importe, le résultat est époustouffant! L'intrigue, nouée autour d'expérimentations menées par les nazies pour créer des ubersoldat, est savamment alambiquées. Après un premier tome au rythme plutôt lent permettant d'installer les personnages, le thème et l'ambiance, ce second tome se veut plus rythmé au fur et à mesure que l'on s'approche du cœur du sujet... La narration résulte d'une habile construction, loin du schéma linéaire qui prédomine en BD. On suit les différents actions de différents personnages, chacun levant peu à peu le voile sur un mystère qui les dépasse tous... Avec ce second tome, Fabien Nury confirme son grand talent de conteur...

Le dessin, quand a lui, est de fort belle facture : très réaliste et assez dynamique, il sert un découpage très cinématographique, qui renforce l'encrage de cette histoire dans l'Histoire... Les couleurs peuvent paraître a priori un peu froides, mais sont finalement assez adaptées à l'ambiance de la BD, et au dessin de John Cassaday

Les deux auteurs ont su renouveler le mythe du vampire, tout en l'enracinant fermement dans ses origines roumaine en la personne de Vlad Dracul Tepes. On attend avec une certaine impatience la conclusion de cette trilogie originale et envoûtante, malgré les quelques bémols graphiques évoqués ci dessus...

■ Le Korrigan

<http://chrysopee.net>



## ► Les Chroniques de Légion, une série de Fabien Nury (Glénat)



Voilà donc la conclusion tant attendue du Préquelle de Je suis Légion, série remarquable qui emprunte à de nombreux genres, du gothique à la sciences fiction en passant par le polar et l'espionnage, pour proposer une relecture saisissante du mythe des vampires. Au fil de quatre albums denses et passionnants, les Chroniques de Légion nous ont entraîné aux sources du mythe, et à l'affrontement sanglants qui oppose Vlad Tepes à son frère Radu depuis qu'ils ont sombré dans la solitude de l'immortalité.

A travers l'espace et le temps, les deux frères vont s'affronter, dans une gigantesque partie d'échec à l'échelle du monde. Victoires et défaites se succèdent, laissant leur lot d'amertume. Au fil des pages et des affrontement, le portrait des deux frères s'affine et se précise. L'armure de Vlad Tepes semble se lézarder, laissant

apparaître une pointe d'humanité sous son apparence monstrueuse. Ces chroniques renforcent le propos de la série mère, conférant à certain passage un éclairage nouveau... La construction narrative des Chroniques est remarquable et ces changements d'époques au sein d'un même album impulsent un rythme particulier à la série. Cela donnera peut-être l'impression à certains lecteurs de survoler le sujet, mais si on s'y laisse prendre, c'est une plongée dans les souvenirs de Vlad auquel on est invité... Ces sautes d'époques et ces récits interrompus donnent au lecteur l'impression de participer à la reconstitution d'un puzzle, sur les traces d'un immortel qui cherche, sous le joug d'une effroyable et désespérante solitude, cherche à réunir ses souvenirs éparés pour se rappeler d'où il vient et se souvenir de ce qu'il est... En cela, la structure narrative adoptée rempli magistralement son objectif.

Le travail de Tirso (et Roberto Ricci et Javier Martin qui signent ses couleurs), Alberti et Xiaoyu est une fois encore saisissant, chacun imposant son style à l'époque qu'il met en scène. Mathieu Lauffray avait été la gueststar des prémices de la série, Eric Henniot sera celle de sa conclusion. Rejoignant un trio d'illustrateurs parmi les plus talentueux, sa partie d'échec symbolique est sublimement mise en scène, conférant à l'affrontement toute sa force et sa violence.

Les Chroniques de Légion s'achève donc, donnant à la série mère une dimension plus impressionnante encore. Cependant, ces Chroniques peuvent fort bien se lire avant, voir indépendamment de Je suis Légion. Cela leur confère une force narrative accrue que de ne pas avoir les événements et les révélations de la série mère en tête et découvrir avec un regard neuf ces personnages immortels...



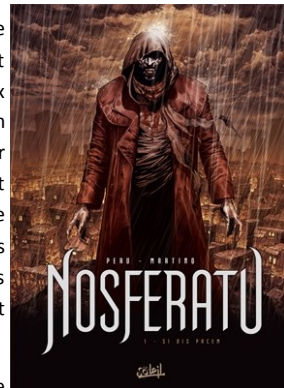
Dossier





## ► Nosferatu, un diptyque signé Olivier Peru et Stephano Martino (Soleil Prod)

Nosferatu. Un nom qui évoque à la fois le film de Murnau et le roman de Bram Stoker dont il s'inspire. D'ailleurs, l'époustouflant Stephano Martino s'est inspiré de la terrifiante apparence de Max Schreck qui incarna le comte Orlock pour donner à vie à ce nom mort charismatique. On se souvient de son formidable travail sur l'apparence du monstre dans le premier tome alors qu'il revenait peu à peu à la non vie et c'était avec une réelle impatience que nous attendions la fin de ce diptyque haut en couleur. Car si les histoires de vampires sont légions, celles qui mettent en scène des personnages denses et complexes sont plus rares, ravalant souvent ces figures légendaires à de vulgaires suceurs de sang.



Nous retrouvons donc Nosferatu qui tente toujours de percer le mystère de son retour à la vie. Par le truchement de flashback rondement bien menés, nous apprenons plus sur sa vie et sur les événements qui ont provoqué la trahison de son fidèle bras droit. Au fil de ces révélations, les personnages s'étoffe, estompant son aspect monstrueux pour laisser place à un être torturé, hanté par ses mensonges et habitué de sentiments bien humains, décuplés par son immortalité. La trame est impeccable et Olivier Peru parvient avec aisance à mettre en scène ces différentes factions qui s'affrontent dans une lutte à mort, des anciens vampires aux nouvelles générations avides de pouvoirs, sans oublier les Nemrods, société secrète humaine s'étant donné pour but d'éradiquer les vampires. La scène d'introduction, qui précise le passé d'Erick est particulièrement sordide et donne d'emblée le ton de l'histoire à suivre... Les révélations s'enchaînent sans temps mort jusqu'à la chute, quelque peu abrupte, mais qui s'avère particulièrement convaincante, avec cette pointe de romantisme tragique qui sied aux vampires...

Le travail graphique de Martino est une fois de plus saisissant. Son trait, fluide et précis, confère à ses personnages une expressivité de circonstance et son découpage dynamise les scènes d'action avec maestria. La couverture est une fois de plus des plus alléchante, sensuelle tout en faisant planer une sourde menace. Du grand art!

Ce diptyque ravira sans nul doute les amateurs de récits gothiques par la pertinence de son propos et la complexité des relations unissant les différents protagonistes. Le scénariste nous avait confié désirer poursuivre la série sous forme d'histoires se déroulant à d'autres époques et en d'autres lieux. Pour notre part, nous suivrons les yeux grands ouverts les suites de Nosferatu qui constitue un excellent divertissement plein d'intelligence et mordant...

■ Le Korrigan

<http://chrysopee.net>

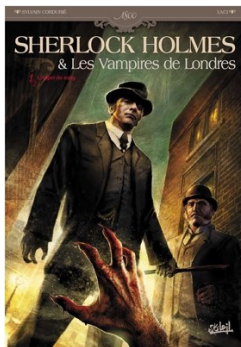




## ► Sherlock Holmes et les Vampires de Londres, Sylvain Cordurié et Lacie (Soleil Prod)

D'emblée la superbe couverture signée Jean-Sébastien Rossbach attire le regard par la qualité de sa composition, l'angle de vue intrigant et sa maquette élégante.

Dans un second temps, c'est le titre de la série, Sherlock Holmes & les Vampires de Londres, qui est pour le moins interloquant et donne une furieuse envie de feuilleter l'ouvrage... Et là, on ne peut qu'être séduit par le dessin particulièrement efficace de Vladimir Krstic (alias Laci), avec lequel Sylvain Cordurie avait déjà travaillé sur la série (malheureusement avorté) Céleste Noir. Ses cadrages dynamisent un récit particulièrement rythmé et la mise en couleur d'Axel Gonzalbo achève de convaincre que le premier né de la collection 1800 est un album à lire.



Dossier

Associer Sherlock Holmes, le cartésien enquêteur imaginé par Arthur Conan Doyle, et les vampires, figure majeure de la littérature fantastique, est pour le moins original, et quelque peu déroutant. Certes, Holmes et son acolyte et biographe, le Docteur Watson, ont souvent été confrontés au fantastique au cours de leurs enquêtes, à commencer par le Chien des Baskerville... Mais si le développement faisait glisser l'enquête aux portes du fantastique, l'explication finale, fruit des brillantes déductions du détective, était ancré dans le réel et le rationnel.

Certains pourraient donc crier à l'hérésie holmésienne... Pourtant, Sylvain Cordurie a intégré son intrigue dans la trame de Doyle, durant ce que les spécialistes appellent le grand hiatus, période située entre le moment où ce dernier, lassé de la notoriété de son héros de papier, a décidé de faire disparaître Holmes dans les chutes du Reichenbach et sa réapparition, trois ans plus tard. De plus, Doyle avait déjà abordé le thème des suceurs de sang dans une courte nouvelle datée de 1934, Le vampire du Sussex... Mais les vampires de l'album sont eux bel et bien réels...

Autant de le dire de suite, la gageure que constituait l'association à priori contre nature d'Holmes et des Vampires est une réussite à tout point de vue... Pour les lecteurs amateurs de l'Angleterre victorienne, il est particulièrement jubilatoire de retrouver ce personnage emblématique du roman policier dans un univers connu mais subtilement décalé qui emprunte finalement à la littérature fantastique du siècle qui a vu naître Frankenstein, Dracula, l'Homme invisible... et Sherlock Holmes!

Dans ce récit apocryphe, Holmes se voit contraint de quitter sa retraite parisienne pour retourner à Londres et mettre fin aux sombres agissements d'Owen Chanés, un vampire en rupture de ban qui se rebelle contre son maître, menaçant le fragile équilibre qui lie les vampires à la société londonienne... S'il ne s'exécute pas, son ami, le Docteur Watson, et sa charmante épouse passeraient de vie à trépas...

Le récit solidement charpenté de Sylvain Cordurie est rondement mené, fertile en rebondissements et alterne avec brio action et scènes plus feutrées... Une attention toute particulière semble avoir été apporté aux dialogues qui achèvent de mêler l'intrigue à l'oeuvre de Conan Doyle.

L'appel du sang, premier opus de Sherlock Holmes & les vampires de Londres, est un hommage à la littérature du XIX<sup>ème</sup> siècle, à la croisée des romans policiers et des nouvelles fantastique... Une bien étrange alchimie en vérité, mais ô combien captivante et qui inaugure de la plus belle des façons une collection qui s'annoncent aussi jubilatoire que passionnante...

## ► D, une série de :Alain Ayroles et Bruno Maïorana (Delcourt)



Avec D, ce n'est rien de moins que l'équipe de Garulfo qui s'est reformée pour une série des plus prometteuses. Dès leur premier album, les auteurs avaient imposé leur patte en revisitant bien avant Shrek les contes de fées de façons élégante et jubilatoire. Avec D, c'est au mythe du vampire que les auteurs s'attaquent, ces créatures de l'ombres qui n'en finissent plus d'inspirer écrivains et scénaristes pour de petites perles (les chroniques des Vampires d'Anne Rice) ou de lamentables navets (pas mal d'autres en fait). C'est clairement dans la lignée des meilleurs crûs que s'inscrit D., avec un premier tome remarquablement construit mettant en scène une foule de personnages hétéroclites dans une ambiance lourde et inquiétante lézardée par un humour très Ayrolien des plus appréciables...

Comme de coutume, Alain Ayroles n'a rien laissé au hasard avec ce conte vampirique. Personnages truculents (dandys délicieusement horripilants, jeune et délicieuse femme opprimée par des parents englué dans le paraître et les convenances, un chasseur de vampire tellement à contre emploi qu'il en devient pathétique, un explorateur rugueux bien plus sombre qu'il n'y paraît au prime abord, des créatures de la nuit qui nous aiguillent vers de fausses pistes...), intrigue solidement charpentée et rebondissements impromptus sont au menu de cette série qui rend hommage à la littérature de genre tout en se jouant des codes pour mieux captiver et surprendre le lecteur en le prenant à contre-pied...

Le récit est ponctué de flashback rudement bien menés par le truchement de livres et de récits qui nous permettent de mieux cerner la complexe personnalité de Richard Drake et d'esquisser le portrait de D.. D. dont l'ombre plane toujours sur le récit de façon fuligineuse, à la manière dont le Conte Dracula était à la fois absent et sournoisement présent à chaque page du chef d'oeuvre de Bram Stoker, gagnant en consistance au fil des récits épistolaires des différents protagonistes.

Dans le premier tome, en mettant en avant le personnage de Lord Faureston dont l'anagramme n'était autre que Nosferatu, Ayroles nous laissait entrevoir que lui et D. ne faisait qu'un. Grossière erreur! Dès lors, que penser de Drake dont le nom n'est pas sans évoquer l'ordre des Dragons dont le conte D. fit dit-on partie... et surtout, pourquoi s'être tant inspiré du personnage historique de Richard Francis Burton pour modifier son patronyme?

Le mystère s'épaissit avec ce second tome... Quels liens entretenait Lord Faureston avec Vlad Tepes? Et quid de cette énigmatique Lady d'Angerès qui semble bien décidée à mettre la main sur ce mystérieux pendentif qui fut remis à Dracula le jour de son improbable victoire contre le sultan? Après un premier tome classique mais bougrement efficace, ce second tome axé sur l'action joue à brouiller les cartes et brode de subtiles variations autour du thème classique des vampires... pour le plus grand plaisir des lecteurs!

Le dessin du trop rare Maïorana colle parfaitement à cette ambiance gothique et victorienne propre aux récits vampiriques. Ses cases oscillent entre le bon et l'excellent et sa façon de croquer en un coup de crayon l'attitude des différents personnages est des plus saisissantes. Les transitions entre les différentes scènes, très cinématographiques et prenant souvent le lecteur à contre-pied sont un réel délice. Les pages sont remarquablement bien construites et découpées, immergeant le lecteur au cœur de l'action... Et que dire de cette somptueuse couverture qui accroche le lecteur dès le premier regard comme avait su le faire la magnifique couverture du premier tome? On ne peut que conseiller aux amateurs de ce talentueux dessinateur d'aller hanter son blog où il poste régulièrement crayonnés, encrages et mise en couleur de ses planches, pour le plus grand plaisir des lecteurs qui peuvent ainsi suivre la gestation de l'album...

Certains esprits chagrins sévissant sur le net râlent vertement contre le temps mis par Maïorana pour signer ce second tome mais pour ma part, je veux bien attendre plus longtemps encore pour un album de cette qualité, tant graphique que scénaristique...

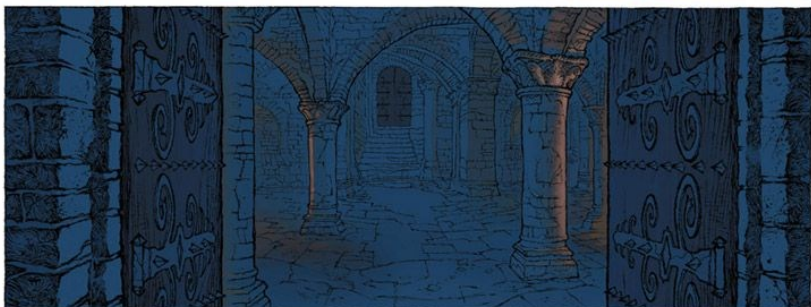
Le duo d'auteurs (que dis-je le trio puisque le coloriste qui n'a pas son pareil pour mettre en valeur le dessin de Maïorana est le même) qui signa Garulfo a crée avec D. une série sur les vampires de haute tenue qui ravira à n'en pas douter les amateurs de littérature fantastique et des créatures de la nuit... A mille lieu de leur premier chef d'œuvre, D. est une excellente série gothique qui fera date... décidément, ces auteurs n'ont pas fini de nous faire frissonner de plaisir!



**Dossier**

■ Le Korrigan

<http://chrysopee.net>





## ■ Jeux de Société

### ► Shadow Hunters , un jeu de Yasutaka Ikeda (Matagot)

Tu es fan de Buffy et convaincu depuis toujours que les forces des ténèbres peuvent accéder à notre monde par les toilettes du lycée de ton adolescence? Tu as vu trois fois l'intégrale d'Underworld et tu ne rêves que de devenir un Vampire ou un Lycan ? Alors Shadow Hunters est fait pour toi !

Le principe de ce jeu de société pour 4 à 8 joueurs (mais vraiment bon qu'à partir de 5) est des plus simples : dans un monde bourré d'ombres et de coins obscurs, les hommes cohabitent avec les forces des ténèbres et se mènent une lutte sans merci. Chaque joueur incarne soit un Shadow très méchant, soit un Hunter très gentil, soit un Neutre, qui se retrouve coincé entre les deux camps. L'identité de chaque joueur est secrète, et l'enjeu principal sera de découvrir qui est qui, pour savoir sur qui taper. Car les Shadows, pour gagner la partie, doivent éliminer tous les Hunters, et réciproquement. Les neutres ont quant à eux des objectifs qui leur sont très personnels, et souvent un peu glauques, comme mourir le premier ou tuer un certain nombre d'autres joueurs, peu importe leur allégeance. La bonne idée du jeu, c'est un système de cartes cachées qui va permettre aux joueurs de se faire peu à peu une idée sur l'identité des autres.

On retrouve pas mal de similitudes dans les règles de jeu avec le grand ancêtre Wanted (renommé depuis Bang), mais dans un univers autrement plus sympa, et avec un gameplay un peu plus fluide. Dans Shadow Hunters, pas de tours interminables à base de cartes qui font piocher des cartes qui font piocher etc : on se déplace, on active l'effet du lieu où l'on arrive, on tape sur quelqu'un et basta, place au joueur suivant. Les parties sont généralement assez rapides, aux alentours de la trentaine de minutes, même si cela peut parfois durer un peu plus, ce qui peut s'avérer légèrement pénible pour un joueur éliminé prématurément. Autre léger défaut du jeu, les parties sont parfois un peu déséquilibrées, les pouvoirs spéciaux (chaque personnage en a un) des Shadows étant globalement plus puissants que ceux des Hunters. Par exemple, le Vampire peut régénérer à chaque coup qu'il porte et le Loup Garou peut répondre aux attaques qu'il subit, ce qui peut s'avérer pour le moins douloureux.

Pour autant, les légers déséquilibres évoqués ci-dessus ne gâchent en rien le plaisir de ce jeu qui doit néanmoins être proscrit aux allergiques au hasard et au chaos ludique. Pour tous les autres, si vous aimez vous amuser sans vous prendre la tête, vous pouvez vous jeter sur cette belle œuvre, particulièrement adaptée aux soirées regroupant plus de 5 joueurs. Vous verrez que les débriefings de fin de partie ne seront écourtés que par l'envie d'en refaire une !



■ Samuel Colin



## ► Nightfall, un jeu de David Gregg (Iello)

### Présentation

Pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 45', Nightfall est le nouveau deck-building à la Dominion paru chez Alderac, oui, les mêmes éditeurs que Thunderstone, deck-building lui aussi. Sorti en anglais en avril 2011, il attend une traduction chez Iello pour l'été 2011.

### Thème

Avec Nightfall, on se retrouve plongé dans les sagas d'Underworld & Twilight, ou l'univers rôlistique du Monde des Ténèbres de White Wolf des années 90.

On y joue des vampires, loups-garous, humains et goules. Si le thème, qui pourra plaire à la plupart des joueurs, peut paraître assez sexy, dark et goth, on ne comprend pas trop comment ni pourquoi des vampires feraient des alliances avec des humains et loups-garous. Si le thème est funky est attirant, il n'a quasiment aucun rapport avec le



Dossier

jeu. N'aurait-il pas mieux fallu développer un jeu avec des factions différentes ? Lycanthropes vs suceurs de sang vs pauvres humains ? Car dans Nightfall, toutes les différentes espèces de zèbres se côtoient dans une même équipe / deck.

### But du jeu

Nightfall est un jeu d'affrontement, tout simplement.

Si dans Dominion on développe son do-



maine, si dans Thunderstone on équipe ses aventuriers pour s'enfoncer dans le donjon et aller dégommer du bon vieux monstre, dans Nightfall, le but est d'infliger des blessures aux autres joueurs.

On joue des cartes qui ont des pouvoirs, points de force et résistance, qui serviront de boucliers. Une fois éliminés, le joueur sans défense se prendra lui-même des blessures sous forme de cartes qu'il intègre alors dans son deck.

A la fin de la partie, quand le tas de blessure est épuisé (10x par joueur présent), le joueur qui en a le moins remporte la victoire. Vous l'aurez compris, il faut donc tout faire pour se protéger tout en distribuant le plus de baffes griffues à ses adversaires.

### Matériel

Les illustrations sont certes belles, mais un peu plates, elles manquent de profondeur, elles font un peu plaquées, creuses.

La boîte, quant à elle, est pleine de vide. En effet, les cartes ne composent à peine que la moitié de la boîte, et encore, une fois séparées par ces toujours hideux séparateurs en mousse noire trouvés dans les extensions de Thunderstone.

Quand on voit le travail de production de

thermoformage de Dominion, hyper-pratique, on se demande pourquoi Alderac ne veut pas faire pareil. Economies, certainement, parce qu'en terme d'ergonomie et d'apparence, on repassera.

Vo ? Vf ? Pour ceux qui n'arriveraient pas à patienter pour la vf de cet été par l'ello, les cartes contiennent peu de texte, mais du texte hyper-ciblé, technique et stratégique. Il faut une solide maîtrise de l'anglais pour ne pas perdre en fluidité. Thunderstone en vo est nettement plus abordable.

### Mise en place

Chaque joueur reçoit 12 cartes de départ, extrêmement faibles, qui composeront son deck de départ. Puis on distribue des cartes draft, différentes de celles de départ.

Chaque joueur en reçoit 4 cartes: il en choisit une, puis passe les trois autres au prochain joueur, qui en garde une 2e. Au choix de ce joueur, la 3e carte est posée au milieu de la table pour composer la réserve commune, tandis que la 4e carte est écartée du jeu. On complète alors la réserve commune pour en avoir 8 en tout. Les cartes draft sont alors remplacées par leurs homologues de la boîte. Chaque joueur possède par conséquent un deck de 12 cartes, une réserve personnelle de 2 decks et 8 decks communs.





On ne peut évidemment jamais acheter des cartes des réserves personnelles adverses.

### Mécanique

Lorsque vient le tour du joueur, on effectue 4 phases d'actions à la suite, puis vient le tour du joueur suivant :

**1► Combattre** : les « minions » en anglais, appelons-les « combattants » ici. Tous les combattants attaquent et infligent un certain nombre de points de dégâts en fonction de leur force. Les joueurs se défendent alors avec leurs combattants en place, et encaissent les dommages selon leur résistance. Si les combattants sont détruits, le joueur prend alors lui-même des blessures (cf. but). Une fois cette phase finie, tous ses combattants partent à la défausse. Cette phase est tout-à-fait banale d'un jeu d'affrontement.

**2► Chaîne** : Cette phase compose LE cœur du jeu. En effet, à son tour, on peut jouer autant de cartes pour réaliser une chaîne, pour autant qu'elles s'enchaînent selon une conjonction de symboles. Dès que l'on a posé ses cartes, les autres joueurs peuvent alors poser leur propre carte sur la chaîne

du joueur actif, pour autant toujours que la conjonction soit respectée. Une fois que tous les joueurs aient posé des cartes ou passé, on résout alors la chaîne et les pouvoirs des différentes cartes, de la dernière à la première. Toutes les cartes combattants sont alors posés devant soi, elles seront alors actives en phase 1 au début de son prochain tour. La chaîne est l'unique moyen de poser des combattants et des cartes d'action. Il faut alors bien gérer ses combinaisons et conjonctions. La chaîne est sans aucun doute le point fort du jeu qui fait toute sa richesse stratégique.

**3► Achat** : la phase habituelle d'un deck-building, on peut acheter autant de cartes que l'on veut et qu'on place alors dans sa défausse, moyennant des points d'influence pour recruter tout ce beau monde. Sachant que l'on dispose de toute façon de 2pts de départ, on peut également se défausser de cartes de sa main pour plus de points. Les achats peuvent s'avérer fort stratégique puisqu'il faudra optimiser son deck pour réaliser les chaînes les plus efficaces, tout en se donnant également la possibilité de jouer sur les chaînes adverses.

**4► Entretien** : on complète sa main pour avoir 5 cartes en tout. Si on a alors des cartes blessures en jeu, on peut les défausser pour reprendre de nouvelles cartes de son deck. Evidemment, la mécanique du deck-building est ici, puisque lorsqu'il n'y a plus assez de cartes dans son deck, on remélange sa défausse de cartes défaussées (lors d'achat ou d'après-combats) ou détruites.

### Intérêt du jeu

Pas grand-chose de neuf sous la lune. Certes, le thème est alléchant, j'ai toujours eu un faible pour les univers gothiques et fantas-



Dossier



tiques, mais il n'est pas aussi présent et bien exploité que son grand frère Thunderstone.

De plus, à part la mécanique de la chaîne, on ne trouve pas grand-chose de neuf. Certes, le jeu est bien, extrêmement tactique et stratégique, on doit optimiser son deck, ses chaînes, ses attaques, ses défenses, mais pas au point non plus d'être top. Il existe déjà de bien nombreux jeux d'affrontements, et des meilleurs, tels que l'Appel de Cthulhu JCE, Warhammer Invasion JCE, le Trône de Fer JCE, ou le tout récent Gosu.

Il y a un autre souci au jeu, c'est sa durée. Il est indiqué 45' pour arriver au bout de la réserve de blessures, mais comme les combattants font rempart, il est très dur de réellement infliger des dommages aux joueurs. Comptez en tout cas le double de temps, surtout à 4-5 joueurs, ce qui pourra quelque peu laisser au bout d'un moment. On est loin de la fluidité et de la nervosité d'un Dominion ou d'un Thunderstone. La durée dépendra toutefois nettement de la distribution des cartes communes et personnelles, certaines pouvant directement attaquer le joueur ce qui n'est pas le cas de toutes.

Bref, un jeu bien, mais pas top.

Une extension est déjà annoncée pour cet été, on en parle même dans les règles de base.

#### Ce que j'ai particulièrement apprécié

- ▶ Les combos et la réalisation des chaînes, l'élément central du jeu, hautement tactique
- ▶ Le thème
- ▶ Le draft de départ qui finit par composer les réserves communes et personnelles. On ne passe pas autant de temps à déterminer ses decks de départ comme à Dominion.



▶ La forte interaction du jeu, ce qui était fortement reproché à Dominion et Thunderstone. Dans Nightfall, on balance des tatanes à ses voisins.

#### Ce que je n'ai pas tellement apprécié

- ▶ Le thème plaqué. Certes groovy, mais au final, on aurait pu jouer avec n'importe quel autre thème, les incohérences sont criantes et ridicules. Pourquoi ne pas jouer par faction, comme dans Warhammer Invasion JCE par exemple ?
- ▶ Le manque de fluidité du jeu. La mécanique de chaîne ralentit le tout
- ▶ La longueur du jeu, qui dépasse largement 60', surtout à 4-5 joueurs
- ▶ De combien de jeux deck-buildings avons-nous encore besoin? Nightfall est-il véritablement "nécessaire" dans une ludothèque, avec de bien meilleurs jeux que lui, Dominion et / ou Thunderstone?



## ► Dracula, un jeu de Michael Rieneck (Tilsit)

### Londres, 1802...

Dracula de passage à Londres vient rendre visite à quelques amies, pour leur soutirer un peu de sang. Le Professeur Van Helsing, son ennemi juré a eu vent de son séjour et compte bien débusquer le vampire afin d'orner sa cheminée d'un rare trophée.

### Nosferatu ou fera pas ?

Le plateau schématise un quartier de douze blocs de maisons où vont s'affronter les deux personnages.

Les joueurs disposent de deux types de carte : dix cartes Action sur lesquelles figurent plusieurs informations (la capacité de déplacement, la force de combat, une couleur de barrière et une action spéciale), et quinze cartes Rencontre, qui représentent à la fois les alliés du joueur, mais aussi les cibles de son adversaire.

Au début de la partie, chaque joueur forme une pioche avec ses cartes Action et en prend cinq, puis choisit six cartes Rencontre qui sont alors mélangées puis posées au hasard sur le plateau.

Enfin, chaque joueur commence la partie avec quatre cubes d'énergie qui représentent sa vie.

### Dents aiguisées contre pieux pointus

A son tour, un joueur peut déplacer son personnage d'une ou plusieurs cases. Sur chaque case traversée, il peut regarder la carte Rencontre qui s'y trouve. S'il s'agit d'une de ses cartes Rencontre, il peut la remplacer, si c'est une carte de l'adversaire, il la révèle et il ne pourra plus se déplacer pendant ce tour. Si la carte ainsi retournée est une carte cible, alors il la



prend et la remplace. S'il s'agit d'un Vampire (pour Van Helsing) ou d'un Chasseur (pour Dracula), alors le joueur doit le combattre.

A la fin de son déplacement, le joueur doit jouer une carte Action parmi celles qu'il a en main. La carte doit avoir une valeur de déplacement supérieure ou égale au nombre de cases parcourues, sous peine de perdre un cube d'énergie par case non couverte par la carte.

Puis, le combat est résolu (le cas échéant) en comparant la force indiquée sur la carte Action (de 0 à 4) à la force de l'adversaire (de 1 à 3).

Le joueur peut ensuite décider d'utiliser ou non l'action spéciale indiquée sur la carte.

Puis, il déplace la barrière de la couleur indiquée. Les barrières ne peuvent être traversées, les joueurs sont alors obligés de les contourner.

Si, à un moment de la partie un joueur prouve qu'il n'y a plus de carte cible sur le plateau, il gagne la partie. Ceci est possible si les deux personnages sont sur la



Dossier

même case, car le joueur actif peut alors décider que les joueurs regardent la réserve de leur adversaire. Cette règle permet d'éviter au jeu de traîner en longueur.

Le jeu peut également prendre fin, si un joueur perd son dernier cube d'énergie. Il est toutefois possible de récupérer deux cubes d'énergie, mais à quel prix ! Le joueur doit alors donner une carte cible de sa réserve à son adversaire.

### **L'avis de Guillaume**

Le jeu comporte de nombreuses petites règles, qui nous donnent un petit jeu de mémoire et de bluff original.

Pour le côté mémoire, vous allez avoir du travail, car il n'est pas toujours simple de se rappeler quelles cartes sont les vôtres, et lesquelles sont à votre adversaire, surtout qu'elles changent souvent. Pour le bluff, il est possible de barrer plus ou moins la route de votre adversaire vers une case pour le mener tout droit dans un piège. Jubilatoire !

Bien qu'il y ait quatre informations sur les cartes Action, on se contente en général de regarder le nombre de cases à parcourir et la force de combat, pour définir les actions à effectuer durant le tour.

Au final, les parties sont rapides et assez plaisantes, pour peu que les jeux de mémoire ne vous effraient pas.

**Guillaume**  
<http://www.jeuxadeux.com>





Dossier

## ► Carpathes, un jeu de R. Moranzoni et T. Hubert (Try Editions)

L'heure est venue de se confronter aux collègues vampires !! Lequel d'entre vous sera à la hauteur de la domination suprême !? Un jeu ludiquement sanguin qui fait l'unanimité des joueurs dès les premiers instants.

Il est rare de trouver des jeux d'affrontement dans lequel on ne perd pas (au sens de l'élimination). Et bien Carpathes en est un ! Il vous permet d'être sacrement amoché, mais d'être de la partie voire même de vous refaire une santé et peut être de gagner ! Pourquoi pas !

Après avoir pris 5 cartes Humains et en avoir sélectionné 3, puis d'avoir pris 3 cartes de pouvoir, le jeu peut donc commencer. Le premier joueur se met donc en phase avec son personnage et procède à 3 actions (toutes possibles dans n'importe quel ordre).

### Les actions sont simples :

► Piocher une carte Humain ou Pouvoir

► Déposer une carte Attaque ou Aide (en payant son coût en Dose de Sang) en faire l'effet et défausser la carte

► Déposer près de son personnage une carte Pouvoir (en payant son coût en Dose de Sang)

► Se refaire une santé en défaussant une carte Humain. Il est possible de récupérer jusqu'à 20 DS par action quitte à utiliser plusieurs cartes Humains.

► Dominer un vampire adverse suffisamment faible (à partir de 20 DS)

► Pour les esclaves, nourrir son maître s'il le demande.

Donc c'est au joueur actif de faire son choix, sa combinaison parmi ces possibilités. Une fois ses 3 actions faites, il passe le tour au joueur suivant.



L'objectif commun étant de dominer les autres vampires, il est vite recommandé de se soigner en cas de plaies ouvertes ou d'être offensif si vous êtes assez robuste. Il est bon de savoir qu'un Esclave (un vampire adverse dominé) pourra vous soigner de 20 DS par tour ou attaquer sous vos ordres un adversaire. Aucun esclave ne peut attaquer son maître !

En cas de loyauté, les esclaves peuvent sortir de cette soumission.

► Soigner son maître de 20 DS (soit en carte Humain, soit en DS personnelle, soit un compromis des 2) = Augmente de 2 cases son cube sur son compteur de Grâce (qui compte 4 cases au total). S'il refuse, il recule de 2 cases.

► Attaquer un adversaire = Augmente de 1 case son cube sur son compteur de Grâce. S'il refuse, il recule de 1 case.

■ Christophe de la Lude  
<http://www.ludosphere.net>

## ► Vampire : The Eternal Struggle, un jeu de R. Garfield (White Wolf)

### Tout d'abord un peu d'histoire :

La première édition de Vampire: the Eternal Struggle (VtES) est sortie en 1994, et à l'époque le jeu s'appelait Jyhad. C'est suite aux critiques faites sur ce titre et qui lui reprochaient sa proximité avec le jihad islamiste que le jeu a été renommé. Il a été créé par Richard Garfield, l'auteur de Magic: the Gathering, et fut tout d'abord édité par Wizards of the Coast. Ce n'est que plus tard que White Wolf en racheta les droits, bien logiquement vu que l'univers du jeu est celui de sa gamme de jeux de rôles du World of Darkness, à commencer par Vampire (la Mascarade), dont il va jusqu'à reprendre directement certains éléments (les clans et les disciplines).

Jyhad est donc sorti en 1994, en septembre. Il a été le troisième jeu de cartes à collectionner tel qu'on les connaît aujourd'hui, après Magic: the Gathering (août 1993) et Spellfire (juin 1994). Si Spellfire a maintenant disparu, on sait que Magic prospère toujours (il en est à sa dixième édition et cumule bon nombre d'extensions). En ce qui concerne VtES, il existe toujours bel et bien, et continue à être édité et à voir des extensions paraître de temps à autres. Bien moins médiatisé que Magic à cause de son accessibilité plus restreinte, il n'a jamais été traduit en français, mais il a su conserver son public au fil du temps, et l'on y trouvera sans difficulté des joueurs, des forums internet dédiés, et des manifestations (rencontres, tournois, etc.).



Pour la communauté française, vous pouvez par exemple commencer par Sabbat in France ([www.sabbatinfrance.org](http://www.sabbatinfrance.org)).

### Oui, bon alors, ce jeu ?

VtES est à peu près diamétralement opposé à Magic: the Gathering. Magic était à l'origine un petit jeu de duel (deux joueurs), vite expliqué (10 minutes), et aux parties courtes (10-20 minutes). Ce n'est qu'avec l'apport de pouvoirs de plus en plus variés au fil des extensions que le jeu s'est complexifié pour devenir le jeu très technique qu'il est aujourd'hui.

VtES est un jeu plutôt complexe (une bonne demi-heure d'explications), long (1h30-2h) et qui rassemble en général 4 ou 5 joueurs pour une partie où la technique, mais aussi la ruse, la diplomatie et la négociation auront leur place.

Il s'agit en fait d'un véritable jeu de plateau qui se joue avec des cartes...





## Dans les grandes lignes ?

Les joueurs incarnent des Methuselahs, des vampires très anciens, qui vont prendre le contrôle de plus jeunes vampires (des personnages représentés en jeu par des cartes) pour éroder l'influence des autres Methuselahs.

Cette influence est représentée par des points de sang. Chaque Methuselah en dispose de 30 au début du jeu, et il va en dépenser pour prendre le contrôle de ses minions. Il enverra ensuite ses cohortes pour tenter de faire perdre aux autres Methuselahs les points qui leur restent, et/ou les gardera pour se protéger des attaques. Ainsi plus un joueur va dépenser de points de sang dans ses personnages pour se faire un bouclier efficace, plus il sera fragile derrière...

Un joueur qui perd tous ses points de sang se retrouve éliminé et sort du jeu, laissant les autres poursuivre leur guerre d'influence...

## Un jeu de cartes ?

Il y en a de plusieurs types dans VtES. Certaines représentent les jeunes (et un peu moins jeunes) vampires dont les joueurs vont prendre le contrôle. D'autres représentent des équipements, des alliés ou des familiers que ces vampires vont pouvoir acquérir. D'autres encore permettent au personnages d'effectuer certaines actions particulières, comme des attaques spéciales, ou le lancement de référendums, des votes auxquels les joueurs vont participer pour autoriser certains événements ou au contraire les

interdire. D'autres permettent aux Methuselahs d'agir directement plutôt que par le seul intermédiaire des personnages qu'ils contrôlent. Et enfin les dernières servent pendant les combats : attaques, esquives et autres coups tordus sont au menu.

## Quatre à cinq joueurs ?

La très grande richesse de ce jeu vient de son aspect négociation/diplomatie. En effet, supposons une partie à cinq joueurs, assis autour de la table dans cet ordre : Anne, Bruno, Christian, Denise, Eric.

Le principe est que chaque joueur a à sa gauche sa proie, et à sa droite son prédateur. Ainsi Christian doit donc vaincre Bruno, tout en résistant à Denise. Si Christian détruit Denise, c'est à Eric que cela bénéficiera puisque c'est ce dernier qui en est le prédateur. Des alliances vont donc naturellement se faire entre joueurs non directement opposés (Christian va être l'allié d'Anne et d'Eric) : plus Eric va taper sur Denise, plus Christian aura la paix pour s'occuper de sa propre proie.

Mais ce n'est pas non plus toujours aussi simple...

Imaginez qu'Eric soit très puissant, et soit en train de mener la vie dure à Denise, qui est donc trop occupée à se défendre pour pouvoir attaquer Christian. Pour ce dernier c'est une situation confortable, mais si Denise succombe, le cercle va se refermer et Eric va devenir le prédateur de Christian. Christian peut donc voir un intérêt à aider Denise à résister quelque temps, afin qu'elle lui serve

de "tampon" contre Eric...



**Dossier**



## Comment on gagne ?

A chaque fois qu'un joueur est éliminé, et ce quelle que soit la personne qui l'aura achevé, son prédateur reçoit un point de victoire. Le dernier joueur qui reste en jeu reçoit un point supplémentaire.

Ainsi si par exemple Denise, Christian et Bruno tombent dans cet ordre, Eric va récupérer trois points de victoire, quels que soient les joueurs qui ont porté les coups de grâce (Denise tombe : Eric est son prédateur et gagne un point, puis le cercle se referme et Eric est maintenant le prédateur de Christian...). Si Eric s'incline finalement devant Anne. C'est quand même lui qui gagnera avec ses trois points contre les deux points d'Anne (un point pour avoir vaincu Eric plus un point pour être le dernier Methuselah).

## Les mécanismes ?

Ils sont suffisamment riches pour permettre nombre de stratégies différentes. Allez-vous chercher l'affrontement direct, ou au contraire l'éviter ? Investir dans des équipements ? Prendre des vampires puissants ou au contraire des plus petits, mais plus nombreux ? Quels clans (chacun a sa philosophie, ses particularités) ? Quelles disciplines (il en existe 18 "de base") ? Politique ou pas ?

Malgré sa durée, le jeu est fluide. A son tour un joueur peut jouer une seule carte en tant que Methuselah, puis il fait agir ses person-

nages (normalement une action chacun, et encore seulement s'il ne veut pas les garder en protection, sachant qu'on a souvent entre deux et quatre personnages), puis vient la phase où il peut faire entrer de nouveaux personnages en jeu, et c'est au tour du joueur suivant. A cette fluidité s'ajoute en plus le fait que nombre d'événements font intervenir tous les joueurs même pendant le tour de l'un d'entre eux ("je fais ceci, est-ce que quelqu'un essaye de m'intercepter ?"... si oui, il y aura combat...)

Plusieurs événements, principalement lors des combats, se déroulent sous la forme d'enchères. Par exemple mon personnage est équipé d'une arme à feu, pas mon adversaire : je peux donc souhaiter que le combat se déroule à longue distance pour me mettre hors de portée de ses griffes. On va alors jouer des cartes qui vont mettre en alternance la distance à longue ou à courte portée...

Une autre différence avec Magic : dans ce jeu, il n'y a pas de "phase de pioche". On remplace immédiatement les cartes jouées. Cela garantit un déroulement dynamique, mais attention à ne pas vider la pioche où vous vous retrouveriez bien mal en point (les règles précisent les limites au nombre de cartes de votre deck).

## La réalisation ?

C'est peut-être le seul point sur lequel je ne serais pas aussi enthousiaste qu'ailleurs... Les illustrations de ce jeu ne sont pas ce qui se fait de mieux dans le genre. Elles ont pour elles de participer à une ambiance plus sombre que les autres jeux de cartes à collectionner, ce qui est parfaitement en adé-



quation avec le thème. Mais d'une édition à une autre, force est de constater que le niveau de qualité de ces dessins est assez variable, du photo-réalisme bluffant à un dessin presque déformé. Curieusement, et heureusement, ces différences ne jurent pas sur la table de jeu, et provoquent même plutôt une sorte d'unité permettant par exemple de reconnaître des clans...

Quant à la composition, elle est plutôt bien trouvée, et permet de s'y retrouver rapidement grâce à une iconographie cohérente. Les illustrations sont assez grandes, et les textes clairs et souvent accompagnés de petits ajouts de background. Le jeu est en anglais, mais avec un peu d'habitude, les termes utilisés étant toujours les mêmes, on peut vite s'y retrouver sans nécessairement maîtriser la langue de Shakespeare.

Le plus difficile à lire reste le petit livre de règles fourni dans les decks préconstruits, tellement il est écrit petit. Mais on peut

### **En conclusion :**

Vampire: the Eternal Struggle est définitivement un excellent jeu. Très certainement le plus riche et le plus complet des jeux de cartes à collectionner. S'il n'a pas rencontré le succès qu'il mérite, c'est probablement dû à deux raisons :

- Sa complexité plus élevée que les autres jeux de ce genre.
- Le fait de se jouer plutôt à 4 ou 5 joueurs, ce qui est plus difficile à réunir que deux joueurs.

Vraiment ? Un jeu qui a su garder son public pour être toujours édité quinze ans après sa création et alors même qu'on en entend à peine parler ? Je crois que ça en dit long sur ses qualités...

trouver ces règles sur le net, et même un résumé en français sur wikipédia...



### **Un jeu à collectionner ...**

Oui, VtES est un jeu de cartes à collectionner. Cependant contrairement à d'autres jeux plus en vue, il n'a pas suivi la folie des surenchères.

Tout d'abord les cartes les plus intéressantes sont souvent des cartes

communes, faciles à trouver et à échanger. Ensuite de par le fait de sa médiatisation moindre, les prix ne se sont pas artificiellement envolés. On peut facilement se lancer dans ce jeu avec un deck préconstruit et quelques boosters, ce qui représente un investissement d'une vingtaine d'euros.



### **Dossier**

## ► Nosferatu, un jeu de Pierre-Yves Lebeau illustré par Ismaël (Grosso Modo)



### Nosferatu, un petit jeu et au pieu

Jeu à rôle caché de Pierre-Yves Lebeau, Nosferatu vous invite à prendre part à une chasse aux vampire, qui verra s'opposer deux camps : d'un côté des chasseurs de vampire, de l'autre un prince de la nuit et son fidèle serviteur Reinfeld, (chacun des joueurs incarnant l'un de ces protagonistes).

A l'ouverture de cette petite boîte à l'allure sombre, aucune surprise : des cartes, des cartes, et encore des cartes joliment illustrées.

Pour ce qui est des règles, celles ci sont claires car très bien écrites. Un format dépliant, un peu déroutant, permet toutefois de retrouver très vite les points-clés et effacer le moindre doute. Non pas que les dites règles soit complexes, mais disons plutôt qu'elles demandent une certaine rigueur. En effet, plusieurs petits détails s'avouent importants lors du déroulement du jeu, afin de ne pas fausser celui-ci.

Pendant une mise en place rapide, un joueur prendra le rôle de Reinfeld, visible de tous. Son rôle pourra être assimilé à celui d'un maître de jeu, mais ce joueur ne sera pour autant pas épargné de choix tactiques au cours de la partie. Ensuite, Reinfeld distribuera les rôles à sa guise face cachée, choisissant ainsi qui seront les chasseurs, mais surtout qui sera son maître, le vampire Nosferatu.

Deux cartes actions viendront compléter la main des joueurs ainsi désignés, le reste formant alors une pioche au centre de la table. Ces cartes actions sont de quatre types possibles „Morsure“, „Nuit“, (cartes profitables pour l'équipe du mal), „Composant“ (profitable pour les chasseurs si les joueurs les utilisent collégialement), et „Rumeur“ (carte neutre).

De plus, Reinfeld sera aussi en charge de la pile „Horloge“ constituée d'autant de cartes „Nuit“ que de joueurs plus une carte „Aurore“. Et si cette pile „Horloge“ mérite son petit paragraphe dans ma critique, c'est que cette pile sera l'un des éléments-clés du jeu, car c'est elle qui rythmera la partie et les manches à venir.



Le jeu se jouera donc en manches successives jusqu'à ce qu'un camp valide sa condition de victoire. Pour les chasseurs, il „suffira“ de tuer le vampire avec la carte „Pieu ancestral“ (celle-ci servant aussi à marquer le premier joueur au cours du jeu) Pour l'équipe du mal : il s'agira d'infliger 5 morsures autour de la table, ou induire les chasseurs à la faute si l'un d'entre eux venait à tuer l'un de ses acolytes chasseurs par erreur.

Mais revenons à nos moutons, ou plutôt à nos manches. (chacune composée de 4 phases très fluides) :

Lors d'un premier tour de table (**phase 1**), chaque joueur va devoir dans l'ordre : compléter sa main, puis remettre une carte action à Reinfeld face caché, et enfin en défausser une face visible. Viendra le tour du joueur suivant qui fera de même, etc, à une différence près.

A partir du deuxième joueur (dans le tour) et pour les joueurs suivants, après avoir reçu les cartes actions, Reinfeld devra retourner une carte de la fameuse pile „Horloge“. Dans le cas où la carte „Aurore“ serait révélée, le tour de table prendrait fin immédiatement. Mais dans le cas le plus probable d'une carte „Nuit“ révélée, le tour de table se poursuivrait normalement et ceci jusqu'à ce que chaque joueur est remis une carte action à Reinfeld.

S'en suivra alors une **phase 2** de „résolution de la pile de cartes actions“ remises à Reinfeld.

Plusieurs cas vont pouvoir se présenter :

- Reinfeld découvre une ou plusieurs cartes „Morsures“ : il les infligera aux joueurs de son choix et permettra ainsi à son maître et lui de se rapprocher de la victoire.
- au moins une carte „Nuit“ ? Elle viendra compléter la pile Horloge. Les tours suivants devenant potentiellement plus longs, il sera plus facile pour Nosferatu de brouiller les pistes en glissant plus souvent des cartes „Morsures“
- Que des „Composants“ et les joueurs pourront user d'un des trois „Rituels“ : bonus permettant aux chasseurs de les faire avancer dans leur quête.

S'en suivra une **phase 3** où le pieu changera de main. A défaut, le porteur du pieu pourra éventuellement faire usage de l'arme pour mettre fin à la partie. Autant dire que les premiers tours se feront prudents, alors que les derniers tours feront place à une urgence où les doutes ne devront plus être permis.





Pour finir une **phase 4** permettra de préparer la manche suivante.

Bien sûr, il y a beaucoup plus de subtilités que celles énumérées dans cette petite brève. Mais vous l'aurez peut être compris : tout le piment du jeu provient de cette mécanique induite par les deux premières phases. Entre ce système de défausse obligatoire visible de tous, et un tour de jeu parfois interrompu trop tôt, le vampire aura fort à faire pour distiller ses morsures tout en restant invisible aux yeux des chasseurs. Quant à ces derniers, ils auront tout aussi à faire pour recouper leurs déductions aux fur et à mesure des tours, et parfois faire usage de rituels.



**Dossier**

Je vous le donne en mille mais imaginez. Oui, imaginez, que penseriez vous :

- ▶ Si pendant la première phase interrompue par l'*aurora*, seulement trois joueurs ont pu remettre une carte action à Reinfeld, et que parmi celles-ci il y a une *morsure* ? Le vampire est il parmi eux ?
- ▶ Et dans le cas où après une phase 1 complète où tous ont joué, deux *morsures* sont apparues ? Faut-il croire ce soi-disant chasseur navré, prétendant qu'il n'avait que des morsures en main à remettre ?
- ▶ Et lorsque vous avez cru voir un léger sourire en coin sur le visage de ce joueur qui tout en défaussant une *morsure*, insistait sur sa bonne foi d'être dans le camp du bien ? N'en aurait il pas glissé une deuxième pour son serviteur ?
- ▶ Faut il que je confie le pieu à celle-ci ? Et pourquoi celui là aurait défaussé un composant, quand on sait qu'un rituel peut s'avérer judicieux ?
- ▶ Et ce rituel qui passe, malgré les forts soupçons qui pesaient sur ce joueur qui a pourtant remis une carte à Reinfeld ? Je n'y comprends plus rien.

Bref, vous tombez dans la paranoïa, le doute, la crédulité, la suspicion, l'hésitation et tous ces mots en -ion. Mais comment faire autrement. Car c'est bien là où le jeu veut nous emmener, et avouons-nous le, il le fait merveilleusement bien. Certains verront une parenté évidente avec des jeux comme les *Loups Garous de Tiercelieux* ou *The Resistance*.

Bien sûr nous restons sur une recette connue, mais Nosferatu est servi par une mécanique aux petits oignons, qui évitera l'écueil de ces prédecesseurs, (comme par exemple d'avoir recours à des déductions parfois arbitraires, en tout cas trop souvent subjectives).

Malgré tout, ce jeu pourra laisser la part belle aux amateurs de tchatte, aux adeptes d'argumentation fallacieuse et de subterfuges les plus alambiqués, rendant ainsi les parties à chaque fois mémorables.

**En un mot : croquez en à pleine dent.**



**Le Joueur Masqué**  
[lien vers des travaux...](#)

**On aime :**

- ▶ Une mécanique bien huilée rendant le jeu plus tactique que purement psychologique
- ▶ Des parties rapides
- ▶ Un petit prix
- ▶ Différents rôles à jouer.
- ▶ Pas d'élimination directe
- ▶ Une ambiance dépendant des joueurs autour de la table.

**On n'aime pas...**



- ▶ Ne s'apprécie qu'à 5 minimum
- ▶ Un matériel parfois critiqué que les puristes protégeront.
- ▶ Une ambiance dépendant des joueurs autour de la table.



## Entretien avec Pierre-Yves Lebeau

► Bonjour et tout d'abord un grand merci de nous accorder un peu de ton précieux temps pour répondre à nos questions !

Bonjour ! C'est un plaisir, merci à toi.

► Peux-tu en quelques mots nous parler de toi (âge, études, boulot, numéro de compte en suisse ou aux îles caïmans) ?

Alors moi c'est Pierre-Yves, 42 ans, fonctionnaire. Je suis trop bête de ne pas avoir de compte en Suisse, car je suis à moitié Suisse, alors cela ne serait pas difficile. Ca doit être ma moitié française qui me freine.

► Fonctionnaire ? Question indiscrète : à quel ministère es-tu rattaché ?

Il n'y a rien d'indiscret ! Je suis un petit poulet. Paradoxalement, mon ministère de rattachement n'est pas l'Agriculture, mais l'Intérieur.

► Enfant, quel joueur étais-tu ? Quels étaient tes jeux de chevet ?

Ma première peluche était un ours. Ensuite, il y a eu un lapin. J'adore les lapins, surtout les bleus. Bon ensuite j'ai grandi et j'ai joué aux jeux que mon père avait gardés de sa propre enfance : Ascot, Rome&Carthage, La Conquête du Monde, etc. J'étais déjà bien accro aux cubes en bois et aux planches en carton.

► Un jeu particulier t'a-t-il fait sombrer dans le jeu pour adulte ou n'as-tu au final jamais cessé de jouer ?

C'est avec Donjons&Dragons, en 1984, que j'ai plongé dans l'univers des jeux adultes. Du coup je me suis mis à fréquenter les magasins spécialisés à Paris, à lire Casus Belli, etc. Ce fut révélation et de fil en aiguille je me suis essayé à plein de trucs. Adolescent, j'ai eu une grosse période « wargame » avec Squad Leader et j'ai vite attaqué les jeux de plateau : Supergang, Diplomatie, Junta, etc. Diplomatie a été une vraie passion.



► Si tu devais en quelques mots expliquer à ma grand-mère ce qu'est le jeu de rôle, que dirais-tu ?

Elle a l'air sympa ta grand-mère ! Je lui dirais que c'est du théâtre improvisé, avec un metteur en scène qui dévoile le scénario au compte-gouttes. En fait je lui dirais que c'est encore mieux que ça, car les décors sont sans limites.

► Quels est ton meilleur et ton pire souvenir de rôle ?

Le meilleur : ma première partie ! Mon personnage arpenteait les sous-sols de je ne sais quel dédale et découvrait des traces de pas de zombies dans le sable... J'avais frissonné pour de bon et fait faire demi-tour à



mon personnage ! C'est la magie de la découverte. Après quelques parties, on voit un peu trop les ficelles derrière les pantins, mais on peut toujours bien s'amuser ! Le pire ? Quand les joueurs ne sont pas concentrés et cassent l'ambiance. C'est comme au cinéma, quand le voisin de siège ouvre un paquet de chips : insupportable.

► **Nosferatu, ton premier jeu édité, est en passe de sortir sur les étals... Dans quel état d'esprit es-tu à quelques jours de sa sortie ?**

Impatient ! Beaucoup de gens connaissent déjà le jeu, car je l'ai fait tester par de nombreuses personnes, dans des contextes divers (cercle d'amis, magasin, asso, ludothèque, etc.) mais je me réjouis de le faire découvrir à un public plus large, notamment sur les salons. Le premier rendez-vous est à Cannes en mars 2013.

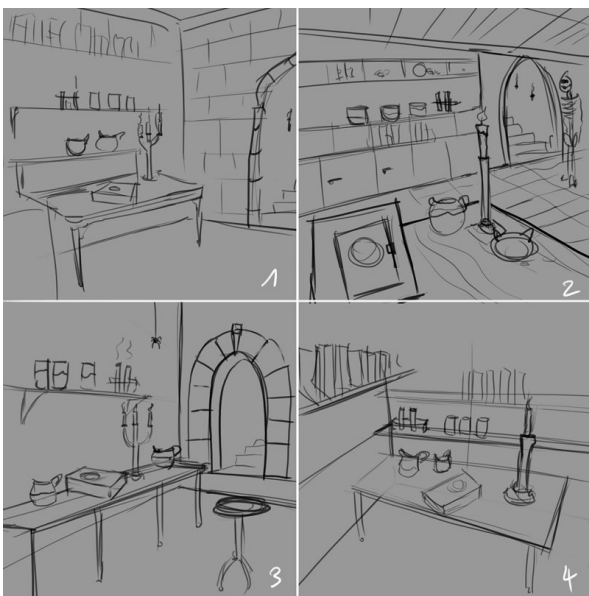
► **Du concept à sa publication combien de temps s'est-il écoulé ?**

C'est une longue histoire. J'ai défini le concept de Nosferatu en 1998. D'emblée, un Vampire se dissimulait parmi les autres joueurs, qui devaient le démasquer. Pendant deux ou trois ans, j'ai testé le jeu auprès de collègues et d'amis, on rigolait bien, mais le jeu n'était pas abouti dans sa mécanique. Entre 2000 et 2010, ma passion pour la musique a pris le dessus. J'ai alors mis Nosferatu en sommeil (ce qui lui allait bien !) En 2009, le seigneur ténébreux a émergé de son cercueil : je me suis replongé dans la conception du jeu. Avec le recul des années, j'ai fait un audit général du jeu et introduit les éléments clés de son gameplay actuel – notamment Renfield, le serviteur du vampire. Pendant trois ans, j'ai dû faire une centaine de tests. J'ai senti un véritable engouement ; les testeurs me réclamaient de nouvelles parties. Cela m'a motivé pour contacter des éditeurs début 2012 et j'ai rencontré Arnaud Pierru de Grosso Modo Editions au salon Paris Est Ludique. Arnaud était très motivé et me proposait de sortir Nosferatu sans tarder, en m'associant à la définition du contenu et des illustrations. Marché conclu !



► **Peux-tu en quelques mots nous faire le pitch de ce jeu que l'on présente comme s'inscrivant dans la lignée des Loups-Garous de Thiercelieux.**

Le background est directement tiré du Dracula de Bram Stoker. Un suceur de sang débarque en ville et un groupe de chasseurs de vampires se ligue pour l'anéantir. Il s'agit d'abord de l'identifier, puis de le zigouiller à la faveur du lever du Soleil. Au début du jeu, seul l'identité de Renfield est connue. Un système permet au vampire de mordre tout en préservant son anonymat : c'est Renfield, son allié, qui collecte les cartes jouées par les joueurs et les applique. Plusieurs mécaniques distillent les indices : la défausse obligatoire et surtout une pile de



**Dossier**

cartes nommée l'Horloge, composée de plusieurs cartes Nuit et d'une carte Aurore, qui segmente les phases de jeu de manière impromptue. Comme dans les films, le vampire peut être trahi par le lever du jour. Au niveau du style, Nosferatu appartient effectivement à la catégorie des jeux à rôle caché, mais on est loin des LGdT : Nosferatu est surtout tactique, alors que LGdT ne joue que sur la psychologie - c'est ce qui fait l'élégance des LGdT. Bien-sûr, on démasque le vampire s'il perd son sang-froid, mais dans les deux camps, la victoire ne s'acquiert qu'avec une bonne coordination et une maîtrise de la mécanique. Sans être compliquée, celle-ci offre de nombreuses ficelles qui permettent à chacun de trouver son style de jeu.

► **Fichtre... le moins que l'on puisse dire c'est que cela donne bougrement envie d'y jouer!**

Merci, ça fait plaisir ! Je suis moi-même loin d'être blasé, malgré mon nombre colossal de parties. Il faut dire que chaque partie est différente, car les joueurs sont tous différents et Nosferatu laisse beaucoup transparaître de la personnalité des joueurs. Certains vont plutôt exploiter les aspects tactiques, d'autres jouer avec la psychologie, etc.

► **La thématique du jeu a-t-elle toujours été le vampirisme ou a-t-elle évolué au fil du temps ?**

C'était d'emblée le vampirisme. Je suis depuis gamin fasciné par les films de vampire les plus lents, les plus mystiques, comme le Nosferatu de Murnau et surtout celui de Herzog, avec Bruno Ganz, Roland Topor, Isabelle Adjani, etc. Le choix du nom du jeu en découle, c'est un hommage à ces deux films hors du commun. Je voulais donc traduire le thème en mécaniques de jeu. C'est ma démarche dans la plupart de mes projets : créer d'emblée une synergie entre un thème et une mécanique. C'est pourquoi la mécanique est fortement imprégnée du thème : le lever du jour peut provoquer la perte du vampire et les chasseurs mordus peuvent jouer malgré eux contre leur camp car ils sont sous « l'emprise du mal ».

► **Comment s'est fait le choix de l'illustrateur qui a, rappelons-le, signé une partie des dessins du sublime Archipelago?**

Grosso Modo m'a associé à 100% du processus éditorial : choix de l'illustrateur, brief, maquette de la boîte, mise en forme des règles, etc. Pour un auteur, c'est idéal. Arnaud Pierru a travaillé avec moi à rendre les règles claires et Yoann Laurent de Blackrock a apporté la touche finale. C'est mon premier jeu édité, j'ai beaucoup appris avec eux. Concernant les illustrations, j'ai proposé une liste de noms et Ismaël était en tête de liste. Grosso Modo l'a choisi. Il faut dire qu'Ismaël a un talent fou. Je voulais que Nosferatu ait des illustrations plutôt réalistes, pour qu'il soit un beau jeu d'ambiance, sans pour autant être austère ou trop sérieux. Le résultat est fantastique.

► **Quelle a été ta réaction en ayant dans la main le produit finalisé?**

Pour l'instant, je n'ai vu que les fichiers d'infographie, car la fabrication est en cours. Nous serons livrés pour le salon de Cannes, donc fin février. Le jeu sera dans les boutiques un peu après. Cela dit, c'est déjà très émouvant de voir la boîte et les règles mises en forme par des pros, car je me revois 15 ans en arrière faisant mes premières parties de Nosferatu avec les potes !

► **Quelle étape de la conception d'un jeu te procure le plus de plaisir ?**

L'écriture des règles. C'est peut-être à cause de ma formation de juriste ! Cela peut sembler un peu austère, mais c'est en mettant les règles à jour au fil des tests que l'on sent son jeu évoluer et progresser. Bien-sûr, les fous-rires des joueurs sont parmi les meilleurs moments d'un auteur !

► **As-tu d'ores et déjà d'autres projets sur le grill ? S'ils ne sont pas classés secret-défense, peux-tu nous en toucher un mot ?**







Comme la plupart des auteurs, j'ai une tonne de projets sur le grill ! Le plus avancé est un vieux projet, encore plus ancien que Nosferatu, dans lequel je me suis replongé depuis deux ans. C'est un jeu de plateau sur un background policier. Rien à voir avec un jeu d'enquête : c'est un jeu de tactique, de bluff et de diplomatie pure. J'espère le finaliser cette année, mais je prends mon temps pour peaufiner les équilibres et la fluidité des mécaniques.

► **Quel est ton dernier coup de cœur ludique ?**

Difficile de n'en citer qu'un ! Ça fait un peu lèche-bottes, mais tant pis : la réédition de Rome & Carthage par Grosso Modo a été pour moi un événement. C'est d'ailleurs grâce à ça que j'ai rencontré Grosso Modo : sur leur stand à Paris Est Ludique en juin 2012, ils faisaient jouer à la version historique de Rome & Carthage, l'édition de 1954. Ça a été un choc pour moi d'y voir ce matériel tout droit sorti de mon enfance ! La réédition m'a donné l'occasion d'y rejouer plusieurs fois et le jeu est toujours aussi bon. Sinon, ces derniers mois, mes coups de cœur ont été le Sherlock d'Arnaud Urbon et aussi Water Lily. Et puis il y a ceux dont je ne me lasse pas de jouer avec mes proches : Ghost Stories, La Guerre des Moutons, Guerre et Bêêh...

► **Quels sont tes derniers coups de cœur, tous médias confondus ? (BD, ciné, romans, musique...)**

Ciné : Melancholia et la Cabane dans les Bois (le grand écart, quoi !) Roman : Le Trône de Fer. Musique : la réédition de Flue, un side-project d'un ex-Mecano (les hollandais, pas les espagnols). BD : Quai d'Orsay.

► **Y a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?**

Trop cool ! « Quels sont les 7 CD que tu emmènerais sur une île déserte ? » - Spirit of Eden de Talk Talk / Rock Bottom de Robert Wyatt / Stella Obscura de Opera Multi Steel / Giant Normal Dwarf des Nits / Organisation de OMD / The Figure One Cuts de Minimal Compact / The Tower des Legendary Pink Dots

► **Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...**

Ouhla ... ça va faire mal.

Si tu étais...

- **un personnage de BD** : Milou, ça ferait plaisir à mon fils
- **un personnage biblique** : Plutôt que de dire une énormité, je passe.
- **un personnage de roman** : Jean-Baptiste Adamsberg
- **une chanson** : « Le Chercheur d'Arbres » de Hide&Seek
- **un mécanisme de jeu** : un jet de dé (le hasard fait bien les choses)
- **un instrument de musique** : le triangle (je ne suis pas un gars compliqué)
- **un jeu de société** : Diplomatie
- **une recette culinaire** : un sucré-salé, en tous cas
- **une pâtisserie** : l'éclair au café
- **une ville** : Genève
- **un monument** : Aucun, je n'aime pas être pris en photo.
- **une boisson** : une eau pétillante



► **Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé !**

Merci à toi et longue vie aux Sentiers de l'Imaginaire !



*Le Vampire*

Dans ce temps-là parut au milieu des dissipations d'un hiver à Londres, et parmi les nombreuses assemblées que la mode y réunit à cette époque, un lord plus remarquable encore par ses singularités que par son rang. Son œil se promenait sur la gaieté générale répandue autour de lui, avec cette indifférence qui dénotait que la partager n'était pas en son pouvoir. On eût dit que le sourire gracieux de la beauté, savait seul attirer son attention, et encore n'était-ce que pour le détruire sur ses lèvres charmantes, par un regard, et glacer d'un effroi secret un cœur où jusqu'alors l'idée du plaisir avait régné uniquement. Celles qui éprouvaient cette pénible sensation de respect ne pouvaient se rendre compte d'où elle provenait. Quelques-unes, cependant, l'attribuaient à son œil d'un gris mort que, lorsqu'il se fixait sur les traits d'une personne, semblait ne pas pénétrer, au fond des replis du cœur, mais plutôt paraissait tomber sur la joue comme un rayon de plomb qui pesait sur la peau sans pouvoir la traverser. Son originalité le faisait inviter partout : chacun désirait le voir, et tous ceux qui avaient été longtemps habitués aux violentes émotions, mais à qui la satiété faisait sentir enfin le poids de l'ennui, se félicitaient de rencontrer quelque chose capable de réveiller leur attention languissante. Sa figure était régulièrement belle, nonobstant le teint sépulcral qui régnait sur ses traits, et que jamais ne venait animer cette aimable rougeur fruit de la modestie, ou des fortes émotions qu'engendrent les passions. Ces femmes à la mode avides d'une célébrité déshonorante, se disputèrent, à l'envi, sa conquête, et à qui du moins obtiendrait de lui quelque marque de ce qu'elles appellent penchant. Lady Mercer qui, depuis son mariage, avait eu la honteuse gloire d'effacer, dans les cercles, la conduite désordonnée de toutes ses rivales, se jeta à sa rencontre, et fit tout ce qu'elle pût, mais en vain, pour attirer son attention. Toute l'impudence de lady Mercer échoua, et elle se vit réduite à renoncer à son entreprise. Mais quoi qu'il ne daignât pas même accorder un regard aux femmes perdues qu'il rencontrait journellement, la beauté ne lui était cependant pas indifférent ; et pourtant encore, quoi qu'il ne s'adressât jamais qu'à la femme vertueuse ou à la fille innocente, il le faisait avec tant de mystère que peu de personnes même savaient qu'il parlât quelquefois au beau sexe. Sa langue avait un charme irrésistible : soit donc qu'il réussit à comprimer la crainte qu'inspirait son premier abord, soit à cause de son mépris apparent pour le vice, il était aussi recherché par ces femmes dont les vertus domestiques sont l'ornement de leur sexe, que par celles qui en font le déshonneur.



Vers ce même temps vint à Londres un jeune homme nommé Aubrey : la mort de ses parents l'avait, encore enfant, laissé orphelin, avec une sœur et de grands biens. Ses tuteurs, occupés exclusivement au soin de sa fortune, l'abandonnèrent à lui-même, ou du moins remirent la charge plus importante de former son esprit, à des mercenaires subalternes. Le jeune Aubrey songea plus à cultiver son imagination que son jugement. De là, il prit ces notions romantiques d'honneur et de candeur qui perdent tant de jeunes écervelés. Il croyait que le cœur humain sympathise naturellement à la vertu, et que le vice n'a été jeté ça et là, par la Providence, que pour varier l'effet pittoresque de la scène : il croyait que la misère d'une chaumière n'était



qu'idéale, les vêtements du paysan étant aussi chauds que ceux de l'homme voluptueux ; mais mieux adaptés à l'œil du peintre, par leurs plis irréguliers et leurs morceaux de diverses couleurs, pour représenter les souffrances du pauvre. Enfin, il croyait qu'on devait chercher les réalités de la vie dans les rêves singuliers et brillants des poètes. Il était beau, sincère et riche : par tous ces motifs, dès son entrée dans le monde, un grand nombre de mères l'environnèrent, s'étudiant à qui lui ferait les portraits les plus faux des qualités qu'il faut pour plaire ; tandis que leurs filles, par leur contenance animée, quand il s'approchait d'elles, et leurs yeux pétillant de plaisir, quand il ouvrait la bouche, l'entraînèrent bientôt dans une opinion trompeuse de ses talents et de son mérite ; et bien que, rien dans le monde ne vint réaliser le roman qu'il s'était créé dans sa solitude, sa vanité satisfaite fut une espèce de compensation de ce désappointement. Il était au moment de renoncer à ses illusions, lorsque l'être extraordinaire que nous venons de décrire vint le croiser dans sa carrière.

Frappé de son extérieur, il l'étudia et l'impossibilité même de reconnaître le caractère d'un homme entièrement absorbé en lui-même, et qui ne donnait d'autre signe de son attention à ce qui se passait autour de lui, que son soin d'éviter tout contact avec les autres, avouant par là tacitement leur existence, cette impossibilité même permit à Aubrey de donner cours à son imagination pour se créer un portrait qui flattait son penchant, et immédiatement il revêtit ce singulier personnage de toutes les qualités d'un héros de roman, et se détermina à suivre en lui la créature de son imagination plutôt que l'être présent à ses yeux. Il eût des attentions pour lui, et fit assez de progrès dans cette liaison, pour en être du moins remarqué chaque fois qu'ils se trouvaient ensemble. Bientôt il apprit que les affaires de lord Ruthven étaient embarrassées, et, d'après les préparatifs qu'il vit dans son hôtel, s'aperçut qu'il allait voyager.

Avide de plus précises informations sur cet étrange caractère qui, jusqu'à présent, avait seulement aiguillonné sa curiosité, sans aucun moyen de la satisfaire, Aubrey fit sentir à ses tuteurs qu'il était temps pour lui de commencer son tour d'Europe, coutume adoptée depuis nombre d'années par nos jeunes gens de famille, et qui ne leur offre que trop souvent l'occasion de s'enfoncer rapidement dans la carrière du vice, en croyant se mettre sur un pied d'égalité avec les personnes plus âgées qu'eux, et en espérant paraître comme elles au courant de toutes ces intrigues scandaleuses, sujet éternel de plaisanteries ou de louanges, suivant le degré d'habileté déployée dans leur conduite. Les tuteurs d'Aubrey donnèrent leur assentiment, et immédiatement il fit part de ses intentions à lord Ruthven dont il fut agréablement surpris de recevoir une invitation à voyager avec lui. Aubrey flatté d'une telle marque d'estime d'un homme qui semblait n'avoir rien de commun avec l'espèce humaine, accepta cette proposition avec empressement, et quelques jours après, nos deux voyageurs avaient passé la mer. Jusqu'ici Aubrey n'avait pas eu occasion d'étudier à fond le caractère de lord Ruthven, et maintenant il s'aperçut que, bien que témoin d'un plus grand nombre de ses actions, les résultats lui offraient différentes conclusions à tirer des motifs apparents de sa conduite : son compagnon de voyage poussait la libéralité jusqu'à la profusion : le fainéant, le vagabond, le mendiant recevait de lui des secours plus que suffisants pour soulager ses besoins immédiats : mais Aubrey remarquait avec peine, que ce n'était pas sur les gens vertueux, réduits à l'indigence par des malheurs, et non par le vice, qu'il versait ses aumônes : en repoussant ces infortunés de sa porte, il avait peine à supprimer de ses lèvres un sourire dur ; mais quand l'homme sans conduite venait à lui, non pour obtenir un soulagement de ses besoins, mais pour se procurer les moyens de se plonger plus avant dans la débauche et dans la

dépravation, il s'en retournait toujours avec un don somptueux. Aubrey, cependant, croyait devoir attribuer cette distribution déplacée des aumônes de lord Ruthven à l'importunité plus grande des gens vicieux, qui trop souvent réussit de préférence à la modeste timidité du vertueux indigent. Néanmoins, à la charité de lord Ruthven se rattachait une circonstance qui frappait encore plus vivement l'esprit d'Aubrey : tous ceux en faveur de qui cette générosité s'exerçait, éprouvait invariablement qu'elle était accompagnée d'une malédiction inévitable ; tous, bientôt, finissaient par monter sur l'échafaud, ou par périr dans la misère la plus abjecte : à Bruxelles, et autres villes qu'ils traversèrent, Aubrey vit avec surprise l'espèce d'avidité avec laquelle son compagnon recherchait le centre de la dépravation : dans les maisons de jeu, il s'élançait de suite à la table de Pharaon ; il pariait et jouait toujours avec succès, excepté lorsqu'il avait affaire à l'escroc connu, et alors il perdait plus qu'il ne gagnait ; mais c'était toujours sans changer de visage, et avec cet air indifférent qu'il portait partout, mais non lorsqu'il rencontrait le jeune homme sans expérience, ou le père infortuné d'une nombreuse famille ; alors la fortune semblait être dans ses mains : il mettait de côté cette impassibilité qui lui était ordinaire, et son œil étincelait de plus de feu que n'en jette celui du chat, au moment où il roule entre ses pattes la souris déjà à moitié morte. Au sortir de chaque ville, il laissait le jeune homme, riche avant son arrivée, maintenant arraché du cercle dont il faisait l'ornement, maudissant, dans la solitude d'un cachot, son destin qui l'avait mis à portée de l'influence pernicieuse de ce mauvais génie ; tandis que le père, désolé et l'œil hagard, pleurait assis au milieu de ses enfants affamés, sans avoir conservé, de son im-







Dossier

mense fortune, une seule obole pour apaiser leurs besoins dévorants. Lord Ruthven cependant ne sortait pas finalement plus riche des tables de jeu, mais perdait immédiatement, contre le destructeur de la fortune d'un grand nombre de malheureux, la dernière pièce d'argent qu'il venait d'arracher à l'inexpérience, ce qui ne pouvait provenir que de ce qu'il possédait un certain degré d'habileté incapable toutefois de lutter contre l'astuce des escrocs expérimentés. Aubrey souvent fut sur le point de faire là-dessus des représentations à son ami, et de le prier en grâce de renoncer à l'exercice d'une charité et d'un passe-temps qui tournaient à la ruine de tous sans lui être du moindre avantage à lui-même : mais il différait de jour en jour ses représentations, se flattant à chaque moment que son ami lui donnerait enfin quelque occasion de lui ouvrir son cœur franchement et sans réserve ; toutefois cette occasion ne se présentait jamais. Lord Ruthven, dans sa voiture, et quoique traversant sans cesse de nouvelles scènes intéressantes de la nature, restait toujours le même : ses yeux parlaient encore moins que ses lèvres ; et bien que vivant avec l'objet qui excitait si vivement sa curiosité, Aubrey n'en recevait qu'un constant aiguillon à son impatience de percer le mystère qui enveloppait un être que son imagination exaltée se représentait de plus en plus comme surnaturel.

Bientôt ils arrivèrent à Rome, et Aubrey, pour quelque temps, perdit de vue son compagnon ; il le laissa suivant assidûment le cercle du matin d'une comtesse italienne, tandis que lui-même se livrait à la recherche d'anciens monuments des arts. Cependant, des lettres lui parvinrent d'Angleterre ; il les ouvrit avec impatience. L'une était de sa sœur, et ne renfermait que l'expression d'une tendre affection ; les autres étaient de ses tuteurs, et leur contenu eut lieu de frapper son attention : si déjà, auparavant, son imagination avait supposé qu'une influence infernale résidait dans son compagnon, ces lettres durent bien fortifier ce pressentiment. Ses tuteurs insistaient pour qu'il se séparât immédiatement de son ami, dont le caractère, disaient-ils, joignait à une extrême dépravation, des pouvoirs irrésistibles de séduction qui rendaient tout contact avec lui d'autant plus dangereux. On avait découvert, depuis son départ, que ce n'était pas par haine pour le vice des femmes perdues, qu'il avait dédaigné leurs avances ; mais que pour que ses désirs fussent pleinement satisfaits, il fallait qu'il rehaussât le plaisir de ses sens par le barbare accompagnement d'avoir précipité sa victime, la compagne de son crime, du pinacle d'une vertu intacte au fond de l'abîme de l'infamie et de la dégradation. On avait même remarqué que toutes les femmes qu'il avait recherchées en apparence, à cause de leur chaste conduite, avaient, depuis son départ, mis le masque de côté, et exposé sans scrupule, au public, toute la difformité de leurs mœurs.

Aubrey se décida à se séparer d'un personnage dont le caractère ne lui avait pas encore présenté un seul point de vue brillant. Il se détermina à inventer quelque prétexte plausible pour l'abandonner tout-à-fait, se proposant, dans l'intervalle, de le veiller de plus près, et de faire attention aux moindres circonstances. Il entra dans le même cercle de sociétés que lord Ruthven, et ne fut pas long à s'apercevoir que son compagnon cherchait à abuser de l'inexpérience de la fille de la dame dont il fréquentait surtout la maison. En Italie, il est rare qu'on rencontre dans le monde les jeunes personnes encore à marier. Lord Ruthven était donc obligé de mener cette intrigue à la dérobée ; mais l'œil d'Aubrey le suivait dans tous ses détours, et bientôt il découvrit qu'une entrevue avait été fixée, et il ne prévit que trop que la ruine totale de cette jeune imprudente en serait le résultat infaillible. Sans perdre un seul instant, il entra dans le cabinet de son compagnon, et le questionna brusquement sur ses intentions à l'égard de la jeune personne, le prévenant en même

temps qu'il savait de source certaine qu'il devait avoir un rendez-vous avec elle cette même nuit. Lord Ruthven répliqua que ses intentions étaient celles naturelles en pareil cas ; et étant pressé de déclarer s'il avait des vues légitimes, sa seule réponse fut un malin sourire. Aubrey se retira, et lui ayant de suite écrit quelques lignes pour l'informer qu'à compter de cette heure il renonçait à l'accompagner, suivant leur accord, dans le reste de ses voyages, il ordonna à son domestique de lui procurer d'autres appartements, et se rendit lui-même, sans perdre une minute, chez la mère de la jeune personne, pour lui faire part, non seulement de ce qu'il avait appris sur sa fille, mais aussi de tout ce qu'il savait de défavorable aux mœurs de lord Ruthven. Cet avis vint à temps pour faire manquer le rendez-vous projeté. Lord Ruthven, le lendemain, écrivit à Aubrey, pour lui notifier son assentiment à leur séparation ; mais ne lui donna pas même à entendre qu'il le soupçonnait d'être la cause du renversement de ses plans.

Aubrey, au sortir de Rome, dirigea ses pas vers la Grèce, et traversant le golfe, se vit bientôt à Athènes. Il y choisit pour sa résidence la maison d'un Grec, et ne songea plus qu'à rechercher les traces d'une gloire passée sur des monuments qui, honteux sans doute d'exposer le souvenir des grandes actions d'hommes libres, aux yeux d'un peuple esclave, semblent chercher un refuge dans les entrailles de la terre, ou se dérober aux regards sous une mousse épaisse. Sous le même toit que lui, respirait une jeune fille de formes si belles et si délicates, qu'elle aurait offert à l'artiste le plus digne modèle pour représenter une de ces houris que Mahomet promet, dans son paradis, au crédule Musulman ; mais, non ! ses yeux possédaient une expression qui ne peut appartenir à des beautés que le Prophète représente comme n'ayant pas d'âme. Lorsqu'lanthe dansait sur la plaine, ou effleurait dans sa marche rapide, le penchant des collines, elle faisait oublier la légèreté gracieuse de la gazelle. Et quel autre qu'un disciple d'Épicure, en effet, n'eût pas préféré le regard animé et céleste de l'une à l'œil voluptueux mais terrestre de l'autre ? Cette nymphe aimable, souvent accompagnait Aubrey dans ses recherches d'antiquités. Que de fois, ignorante de ses propres charmes, et toute entière à la poursuite du brillant papillon, elle développait toute la beauté de sa taille enchanteresse, flottant, en quelque sorte, au gré du zéphyr, aux regards avides du jeune étranger, qui oubliait les lettres, presque effacées par le temps, qu'il venait avec peine de déchiffrer sur le marbre, pour ne plus contempler que ses formes ravissantes : que de fois, tandis qu'lanthe voltigeait à l'entour, sa longue chevelure flottant sur ses épaules, par ses tresses onduleuses d'un blond céleste, n'offrait que trop d'excuse à Aubrey pour abandonner ses poursuites scientifiques, et laisser échapper de son idée le texte d'une inscription qu'il venait de découvrir, et qu'un instant auparavant son utilité, pour l'interprétation d'un passage de Pausanias, avait rendue à ses yeux de la plus haute importance. Mais pourquoi tenter de décrire des charmes plus aisés à sentir qu'à apprécier ? Innocence, jeunesse, beauté, tout respirait en elle cette fraîcheur de la nature, étrangère à l'affectation de nos salons à la mode.

Lorsqu'Aubrey dessinait ces augustes débris, dont il désirait conserver l'image pour l'amusement de ses heures futures, lanthe, debout, et penchée sur son épaule, suivait avec avidité les progrès magiques de son pinceau, retraçant les sites pittoresques des lieux où elle était née. Elle lui racontait alors, avec tout le feu d'une mémoire encore toute fraîche, ses compagnes foulant avec elle, dans leur danse légère, la verte pelouse des environs, ou la pompe des fêtes nuptiales, dont elle avait été témoin dans son enfance. Quelquefois encore, tournant ses souvenirs sur des objets qui évidemment lui avaient laissé une impression plus profonde, elle lui redisait les contes surnaturels dont sa nourrice avait effrayé sa jeune attention. Son ton sérieux et son air de sincérité, quand elle faisait ce récit, excitaient une tendre compassion pour elle, dans le cœur d'Aubrey :

souvent même, comme elle lui décrivait le Vampire vivant qui avait passé des années au milieu d'amis, et des plus tendres objets d'attachement, forcé chaque an, par un pouvoir infernal, de prolonger son existence pour les mois suivants, par le sacrifice de quelque jeune et innocente beauté, Aubrey sentait son sang se glacer dans ses veines, tout en essayant de tourner en ridicule de si horribles fables ; mais lanthe en réponse lui citait le nom de vieillards qui avaient fini par découvrir un Vampire vivant au milieu d'eux, seulement après que plusieurs de leurs filles avaient succombé victimes de l'horrible appétit de ce monstre ; et, poussée à bout par son apparente incrédulité, elle le suppliait ardemment de prêter foi à ses récits ; car on avait remarqué, ajoutait-elle, que ceux qui osaient douter de l'existence des Vampires, ne pouvaient éviter quelque jour d'être convaincus de leur erreur par leur propre et funeste expérience. lanthe lui dépeignait l'extérieur que l'on accordait à donner à ces monstres, et l'impression d'horreur qui avait déjà frappé l'esprit d'Aubrey, redoublait encore par un portrait qui lui rappelait, d'une manière effrayante, lord Ruthven. Il persistait néanmoins dans ses efforts pour lui persuader de renoncer à des terreurs aussi vaines, quoiqu'en lui-même il frémit de reconnaître ces mêmes traits, qui avaient tous tendu à lui faire voir quelque chose de surnaturel dans lord Ruthven.

Aubrey, de jour en jour, s'attachait davantage à lanthe ; son innocence, si différente de ces vertus affectées qu'il avait rencontrées jadis dans ces femmes, parmi lesquelles il avait cherché à retrouver ces notions romanesques sucées dans son jeune âge, séduisait incessamment son cœur ; et tandis qu'il se représentait à lui-même le ridicule d'une union conjugale entre un jeune homme élevé suivant les usages de l'Angleterre, et une jeune Grecque sans éducation, il sentait s'accroître de plus en plus son affection pour la jeune enchanteresse avec qui s'écoulaient tous ces moments. Quelquefois il voulait s'éloigner d'elle ; et, bâtissant un plan de recherches d'antiquités, il projetait de partir, décidé à ne pas reparaître à Athènes avant d'avoir rempli l'objet de son excursion ; mais il trouvait toujours impossible de fixer son attention sur les ruines des environs, tandis que l'image fraîche d'lanthe vivait au fond de son cœur. Ignorant l'amour qu'elle lui avait inspiré, elle avait toujours avec lui cette même franchise enfantine, qu'elle lui avait montrée dès le premier abord. Elle semblait toujours ne se séparer de lui qu'avec une extrême répugnance ; mais c'était uniquement parce qu'elle n'avait plus alors de compagnon pour parcourir avec elle ces sites favoris où elle errait, tandis que non loin d'elle Aubrey s'occupait à retracer ou découvrir quelque fragment échappé à la faux destructive du temps. Elle avait appelé en témoignage de ce qu'elle avait raconté à Aubrey, au sujet des Vampires, son père et sa mère, qui tous deux, ainsi que plusieurs autres personnes présentes, avaient affirmé leur existence, en pâlisant d'horreur à ce nom seul. Peu de temps après, Aubrey se décida à entreprendre une petite excursion qui devait l'occuper plusieurs heures : lorsque ses hôtes l'entendirent désigner l'endroit, d'un commun accord ils se hâtèrent de le supplier de revenir à Athènes avant la nuit tombante ; car il devait, lui dirent-ils, traverser nécessairement un bois où nul Grec ne se hasarderait à entrer, pour aucune considération au monde, après le coucher du soleil. Ils le lui dépeignirent comme le repaire des Vampires dans leurs orgies nocturnes, et le menacèrent des malheurs les plus épouvantables, s'il osait troubler, par son passage, ces monstres dans leur cruelle fête. Aubrey traita légèrement leurs représentations, et essaya même de leur faire sentir toute l'absurdité de pareilles idées ; mais pourtant, quand il les vit tressaillir de terreur à son audacieux mépris d'un pouvoir infernal et irrésistible, dont le nom seul suffisait pour les faire frissonner, il se tut.

Le lendemain matin Aubrey se mit en route sans suite ; à son départ, il observa avec peine et

surprise l'air mélancolique de ses hôtes, et l'impression de terreur que ses railleries sur l'existence des Vampires avait répandue sur leurs traits. A l'instant même où il montait à cheval, lanthe vint près de lui, et d'un ton sérieux le conjura, par tout ce qu'il avait de plus cher au monde, de retourner à Athènes avant que la nuit vînt rendre à ces monstres leur pouvoir. Il promit de lui obéir : mais ses recherches scientifiques absorbèrent tellement son esprit qu'il ne s'aperçut même pas que le jour était prêt à finir, et qu'à l'horizon se formait une de ces taches qui, dans ces brûlants climats, grossirent avec une telle rapidité que, bientôt devenues une masse épouvantable, elles versent sur la campagne désolée toute leur rage. A la fin cependant il se décida à remonter à cheval, et à compenser, par la vitesse de son retour, le temps perdu. Mais il était trop tard. Le crépuscule est, pour ainsi dire, inconnu dans ces contrées méridionales, et la nuit commence avec le coucher du soleil. Avant qu'Aubrey fut loin dans la forêt, l'orage avait éclaté sur sa tête avec fureur. Le tonnerre grondait coup sur coup, et répété par les nombreux échos d'alentour, ne laissait presque point d'intervalle de silence. La pluie, tombant à torrent, forçait son passage jusqu'à Aubrey à travers l'épais couvert du feuillage, tandis que les éclairs brillaient autour de lui, et que la foudre même venait quelque fois éclater à ses pieds. Son coursier épouvanté tout à coup l'emporta à travers le plus épais du bois. L'animal hors d'haleine à la fin s'arrêta, et Aubrey, à la lueur des éclairs, remarqua près de lui une hutte presque enterrée sous des masses de feuilles mortes et de broussailles, qui l'enveloppaient de tout côté. Aubrey descendit de cheval, et approcha de la hutte, espérant y trouver quelqu'un qui lui servirait de guide jusqu'à la ville, ou du moins s'y procurer un abri contre la tempête. Au moment où il s'en approchait, le tonnerre s'étant ralenti pour quelques instants, il put distinguer les cris perçants d'une femme répondus par un rire amer et presque continu : Aubrey tressaillit, et hésita s'il entrerait ; mais un éclat de tonnerre, qui soudain gronda de nouveau sur sa tête, le tira de sa rêverie ; et, par un effort de courage, il franchit le seuil de la hutte. Il se trouva dans la plus profonde obscurité ; le bruit qui se prolongeait lui servit pourtant de guide ; personne ne répondait à son appel réitéré. Tout à coup il heurta quelqu'un qu'il arrêta sans balancer ; quand une voix horrible fit entendre ces mots : Encore troublé...auxquelles succéda un éclat de rire affreux ; et Aubrey se sentit saisi avec une vigueur qui lui parut surnaturelle. Décidé à vendre chèrement son existence, il lutta, mais en vain : ses pieds perdirent, en un instant, le sol ; et, enlevé par une force irrésistible, il se vit précipiter contre la terre, qu'il mesura de tout son corps. Son ennemi se jeta sur lui ; et, s'agenouillant sur sa poitrine, portait déjà ses mains à sa gorge, quand la réverbération d'un grand nombre de torches, pénétrant dans la hutte par une ouverture destinée à l'éclairer pendant le jour, vint troubles le monstre dans son épouvantable orgie ; il se hâta de se relever, et, laissant là sa proie, s'élança hors de la porte : le bruit qu'il fit en s'ouvrant un passage à travers l'épaisse bruyère cessa au bout de quelques instants.

L'orage cependant s'était calmé tout à fait, et les nouveaux venus purent entendre, du dehors, les plaintes d'Aubrey que l'épuisement total de ses forces empêchait de remuer. Ils entrèrent dans la hutte : la lumière de leurs torches vint se réfléchir sur ses voûtes mousseuses, et ils se virent tous couverts de flocons d'une suie épaisse. A la prière d'Aubrey ils s'éloignèrent de lui pour chercher la femme dont les cris l'avaient attiré ; et comme ils s'avançaient sous les replis caverneux de la hutte, il se vit replonger encore dans les plus profondes ténèbres ; mais bientôt de quelle horreur ne fût-il pas frappé quand, à la lueur des torches qui revenaient fondre sur lui, il reconnut le corps inanimé de la charmante lanthe, porté par ses compagnons ! Vainement il ferma les yeux, se flattant que ce n'était qu'une vision, fruit de son imagination dérangée ; mais quand il les rouvrit, il revit encore les restes de son amante étendus sur la terre à côté de lui : ces joues arrondies et ces lèvres délicates, qui naguère auraient fait honte à la rose par leur fraîcheur, étaient mainte-



nant d'une pâleur sépulcrale : et cependant encore il régnait à présent, sur les traits charmants d'lanthe, un calme admirable et presque aussi attachant que la vie qui jadis les animait : sur son cou et sa poitrine on voyait des traces de sang, et sa gorge portait les empreintes des dents cruelles qui avaient ouvert ses veines ; les villageois avaient porté le corps, indiquant du doigt ces marques funestes, et comme frappés simultanément d'horreur, s'écrièrent : Un Vampire ! un Vampire ! Ils formèrent à la hâte une litière, et placèrent dessus Aubrey à côté de celle qui naguère avait été pour lui l'objet des rêves de félicité les plus flatteurs, mais dont maintenant la vie venait de s'éteindre dans sa fleur. Aubrey ne pouvait plus retrouver le fil de ses idées, ou plutôt semblait chercher un refuge contre le désespoir dans une totale absence de pensées. Il tenait, presque sans le savoir dans sa main, un poignard nu d'une forme extraordinaire, qu'on avait ramassé dans la hutte : bientôt le triste cortège fut rencontré par d'autres paysans, qu'une mère alarmée envoyait encore à la recherche de son enfant chérie : mais les cris lamentables que poussait la troupe désolée, au moment où ils approchaient de la ville, furent pour cette mère et son époux infortuné l'avant-courreur de quelque horrible catastrophe. Décrire l'angoisse de leur attente inquiète serait impossible ; mais quand ils eurent découvert le corps de leur fille adorée, ils regardèrent Aubrey, lui firent remarquer du doigt les indices affreux de l'attentat qui avait causé sa mort, et tous deux expirèrent de désespoir.

Aubrey étendu sur sa couche de douleur et en proie à une fièvre ardente, au milieu des accès de son délire, appelait lord Ruthven et lanthe. Quelquefois il suppliait son ancien compagnon d'épargner celle qu'il aimait : d'autres fois il accumulait les imprécations sur sa tête, et le maudissait comme le destructeur de sa félicité. Lord Ruthven se trouvait justement alors à Athènes ; et, ayant eu connaissance de la triste situation d'Aubrey, pour quelque motif secret, vint se loger sous le même toit, et devint son compagnon assidu. Quand son ami sortit de son délire, il tressaillit d'horreur à l'aspect de celui dont l'image s'était maintenant confondue dans sa tête avec l'idée d'un Vampire ; mais lord Ruthven, par



Dossier

son ton persuasif, ses demi-aveux qu'il regrettait la faute qui avait causé leur séparation, et encore plus par les attentions soutenues, l'anxiété et les soins qu'il prodigua à Aubrey, le réhabilita bientôt à sa présence. Lord Ruthven semblait tout-à-fait changé ; ce n'était plus cet être dont l'apathie avait tellement étonné Aubrey ; mais aussitôt que ce dernier commença à faire des progrès rapides dans sa convalescence, il s'aperçut avec chagrin que son compagnon retombait dans son phlegme ordinaire, et il retrouva en lui tout-à-fait l'homme de leur première liaison, si ce n'est que de temps à autre, Aubrey observait avec surprise que lord Ruthven semblait fixer sur lui un regard pénétrant, tandis qu'un sourire cruel de dédain voltigeait sur ses lèvres. Il se perdit en conjectures sur l'intention de cet affreux sourire, si souvent réitéré. Lorsqu'Aubrey entra dans le dernière période de son rétablissement, lord Ruthven s'éloignant de plus en plus de lui, semblait exclusivement occupé à contempler les vagues soulevées par la brise rafraîchissante, ou à suivre la marche de ces planètes, qui, ainsi que notre globe, meuvent autour d'un astre immobile ; mais le fait qu'il semblait chercher principalement à se soustraire aux yeux de tous.

La tête d'Aubrey avait été très affaiblie par le choc qu'il venait d'éprouver ; et cette élasticité d'esprit, qui avait tant brillé en lui jadis, semblait s'être évanouie pour toujours. Il était maintenant aussi épris de la solitude et du silence que lord Ruthven lui-même. Mais c'est en vain qu'il soupirait après cette solitude ; pouvait-elle exister pour lui dans le voisinage d'Athènes ? La cherchait-il parmi ces ruines qu'il avait jadis fréquentées, l'image d'Ianthe l'y accompagnait comme autrefois ; la cherchait-il au fond des bois, il s'imaginait y voir encore la démarche légère d'Ianthe, voltigeant au milieu des taillis, à la découverte de la modeste violette ; quand par une transition subite, sa sombre imagination lui représentait son amante, la figure pâle, la gorge soignée, et ses lèvres décolorées, mais qu'un sourire toujours aimable, malgré le trépas, venait encore orner.

Il se détermina enfin à fuir des sites dont chaque trait était, pour sa raison affaiblie, une source de tableaux douloureux. Il proposa à lord Ruthven, qu'il croyait ne devoir point quitter, après tous les soins qu'il en avait reçus pendant son indisposition, de visiter ensemble ces parties de la Grèce qui leur étaient encore inconnues à tous deux. Ils partirent donc, et allèrent à la recherche de chaque lieu auquel se rattachait un ancien souvenir ; mais, quoiqu'ils courussent constamment d'une place à une autre, ils ne semblaient cependant, ni l'un ni l'autre, prêter une attention réelle aux objets variés qui passaient sous leurs yeux. Ils entendaient souvent parler de voleurs infestant le pays ; mais, graduellement, ils en vinrent à mépriser ces rapports, qu'ils regardaient comme une pure invention de gens intéressés à exciter la générosité de ceux qu'ils défendaient de prétendus dangers. Entre autres occasions, ils voyageaient un jour avec une garde si peu nombreuse, qu'elle pouvait plutôt servir de guide que de défense. Au moment, cependant, où ils venaient d'entrer dans un étroit défilé, au fond duquel était le lit d'un torrent qui roulait, confondu avec des masses de roc, dans les précipices voisins, ils eurent raison de regretter leur imprudente confiance ; à peine étaient-ils engagés dans ce pas dangereux, qu'une grêle de balles vint siffler à leurs oreilles, tandis que les échos d'alentour répétaient le son de plusieurs armes à feu. Bientôt une balle vint se loger dans l'épaule de lord Ruthven, qui tomba du coup. Aubrey vola à son assistance ; et, ne songeant plus à se défendre, ni à son propre péril, se vit bientôt entouré par les brigands. L'escorte, aussitôt qu'elle avait vu tomber lord Ruthven, avait jeté ses armes et demandé quartier. Par la promesse d'une forte récompense, Aubrey décida les voleurs à transporter son ami blessé, à une cabane voisine ; et, étant convenu avec eux d'une rançon, il ne fut plus importuné de leur présence, les bandits se bornant à surveiller la chaumière jusqu'au retour de l'un d'eux, qui alla recevoir, dans une ville voisine, le montant d'une traite qu'Aubrey leur donna sur

son banquier.

Les forces de lord Ruthven déclinerent rapidement ; au bout de deux jours la gangrène parut, et l'instant de sa dissolution sembla s'avancer à grand pas. Sa manière d'être et ses traits étaient toujours les mêmes. On aurait dit qu'il était aussi indifférent à la douleur, qu'il l'avait été autrefois à tout ce qui se passait autour de lui : mais, vers la fin de la seconde soirée, il sembla préoccupé de quelque idée pénible ; ses yeux se fixaient souvent sur Aubrey, qui, s'en apercevant, lui offrit, avec chaleur, son assistance. Vous voulez m'assister, lui dit son ami ! vous pouvez me sauver ! vous pouvez faire plus encore ! Je ne parle pas de ma vie ; je regarde d'un œil aussi insouciant le terme de mon existence, que celui du jour prêt à finir ! mais vous pouvez sauver mon honneur, l'honneur de votre ami ! Comment ! oh ! dites-moi comment ! lui répondit Aubrey, je ferais tout au monde pour vous être utile. Je n'ai que peu de chose à vous demander, répliqua lord Ruthven. Ma vie décline rapidement, et il me manque le temps pour vous développer toute mon idée ; mais si vous vouliez cacher tout ce que vous savez de moi, mon honneur serait, dans le monde, à l'abri de toute atteinte : et si ma mort était ignorée pour quelque temps en Angleterre... Je la cacherai, dit Aubrey ! Mais ma vie ! s'écria lord Ruthven ! j'en tairai l'histoire, ajouta Aubrey... Jurez donc, cria son ami expirant, se relevant par le dernier effort d'une averse joie ; jurez par tout ce que votre âme révère ou redoute ; jurez que pour un an et un jour, vous garderez un secret inviolable sur tout ce que vous savez de mes crimes, et sur ma mort, vis-à-vis de quelque personne que ce puisse être, quelque chose qui puisse arriver, quelque objet qui puisse arriver, quelque objet extraordinaire enfin qui puisse frapper vos regards : En prononçant ces mots, ses yeux pétillant semblaient sortir de leurs orbites. Je le jure, dit Aubrey... et lord Ruthven, retombant sur son chevet, avec un éclat de rire horrible, exhala son dernier soupir. Aubrey se retira dans son appartement, pour se reposer ; mais il n'y put trouver le sommeil. Les circonstances extraordinaires qui avaient accompagné toute sa liaison avec lord Ruthven se pressaient involontairement dans sa mémoire frappée ; et quand il en venait à son serment, un frissonnement irrésistible s'emparait de lui, comme un pressentiment de quelque chose d'horrible qui l'attendait. S'étant levé de bonne heure le lendemain, au moment où il allait entrer dans la chambre où il avait laissé le corps de son ami, il rencontra un des bandits qui le prévint qu'il n'était plus à cette place, et qu'avec l'aide de ses compagnons, il avait transporté le cadavre immédiatement après qu'Aubrey s'était retiré chez lui, et suivant la promesse qu'ils en avaient faite à lord Ruthven, sur le sommet d'une colline voisine, afin de l'y exposer au premier pâle rayon de la lune, qui se lèverait après sa mort. Aubrey, surpris, et prenant avec lui quelques-unes de ces hommes, se décida à gravir cette colline, et à s'y ensevelir, sur le lieu même, son compagnon ; mais quand il eut atteint le faite de la montagne, il n'y trouva de trace, ni du corps ni des vêtements, quoique les bandits lui assurassent qu'il était sur la roche même où ils avaient déposé les restes de lord Ruthven. D'abord, son esprit se perdait en conjectures sur cet étrange événement ; mais il finit par se persuader, en retournant chez lui, que les voleurs avaient tout simplement enseveli le corps pour s'approprier les vêtements.

Las d'une contrée où il avait rencontré de si terribles catastrophes, et où tout semblait conspirer pour approfondir cette mélancolie superstitieuse qui avait frappé son esprit, il prit le parti de s'éloigner de la Grèce, et bientôt arriva à Smyrne. Tandis qu'il y attendait un navire pour le transporter à Otrante ou à Naples, il s'occupa de l'inspection des divers effets qui avaient appartenu à lord Ruthven : entre autres choses, il remarqua une caisse contenant des armes offensives, toutes singulièrement adaptées pour porter une prompte mort dans le sein de ses victimes. Il observa



Dossier

plusieurs poignards ; et, pendant qu'il les retournait dans cet examen, et admirait leurs formes curieuses, quelle fut sa surprise à l'aspect d'un fourreau, dont les ornements étaient exactement du même goût que le poignard ramassé dans la fatale hutte ? Il tressaillit à cette vue ; et se hâtant d'acquérir une nouvelle preuve à l'appui de la présomption qui frappait déjà son âme, il chercha de suite le poignard, et qu'on juge l'horreur qui vint le saisir à la découverte désespérante que l'arme cruelle, quelque extraordinaire que fût sa forme, remplissait justement le fourreau qu'il tenait à la main ! Ses yeux semblaient ne plus demander d'autres témoins pour le confirmer dans son affreux soupçon, et paraissaient ne pouvoir se détacher de l'instrument de mort : il désirait cependant se faire encore illusion ; mais cette ressemblance d'une forme aussi singulière, cette même variété de couleurs qui ornaient le manche du poignard et le fourreau, et plus que tout cela encore, quelques gouttes de sang empreintes sur l'un et sur l'autre, détruisaient toute possibilité d'un doute. Il quitta Smyrne, et en passant par Rome, son premier soin fut de recueillir quelques informations sur le sort de la jeune personne qu'il avait essayé de sauver de la séduction de lord Ruthven. Ses parents, d'une brillante fortune, étaient tombés maintenant dans une extrême détresse, et on ne savait ce que leur fille elle-même était devenue depuis le départ de son amant. Il n'eut que trop lieu de craindre que la jeune Romaine n'eût succombé victime du destructeur d'lanthe.

Tant d'horreurs réitérées avaient enfin désolé le cœur d'Aubrey. Il devint hypocondre et silencieux : son unique soin était d'accélérer la marche des postillons, comme s'il s'agissait d'aller sauver la vie de quelqu'un qui lui fût cher. Bientôt il arriva à Calais ; une brise, qui semblait obéir à ses désirs, le porta promptement à la côte d'Angleterre ; il se hâta de se rendre à l'antique manoir de ses pères, et y parut pour quelque temps perdre dans les tendres embrassement de sa sœur, le souvenir du passé : si jadis ses caresses enfantines l'avaient vivement intéressé, maintenant qu'elle avait atteint sa dix-huitième année, ses manières avaient acquis avec l'âge une nuance plus douce et encore plus attachante.

Miss Aubrey n'avait pas cette grâce brillante qui captive l'admiration et l'applaudissement d'un cercle nombreux. Il n'y avait rien dans sa contenance de cette teinte animée qui n'existe que dans l'atmosphère échauffée d'un salon tumultueux. Son grand œil bleu n'était jamais visité par cette gaîté insouciant qui n'appartient qu'à la légèreté d'esprit ; mais il respirait cette langueur mélancolique, qui provient moins de l'infortune que d'une âme religieusement empreinte de l'attente d'une vie future, et plus solide que notre existence éphémère. Elle n'avait pas cette démarche aérienne qu'un papillon, une fleur, un rien suffit pour mettre en mouvement. Son maintien était calme et pensif. Dans la solitude ses traits ne perdaient jamais cet air sérieux et réfléchi qui leur était naturel ; mais était-elle près de son frère, tandis qu'il lui exprimait sa tendre affection et s'efforçait d'oublier en sa présence ces chagrins qu'elle savait trop bien avoir détruit sa félicité sans retour, qui aurait voulu échanger alors le sourire reconnaissant de miss Aubrey contre le sourire même de la Volupté ? Ses yeux, ses traits, respiraient alors une céleste harmonie avec les douces vertus de son âme. Elle n'avait pas encore fait sa première entrée dans le monde, ses tuteurs ayant jugé plus convenable de différer cette grande époque jusqu'au retour de son frère, pour qu'il pût lui servir de protecteur. Il fut donc maintenant décidé que le cercle qui allait sous peu se tenir à la Cour serait choisi pour son introduction dans la société. Aubrey eût préféré ne pas quitter la demeure de ses ancêtres, et y nourrir cette mélancolie qui le consumait sans cesse. Quel intérêt, en effet, pouvaient avoir pour lui les frivolités des réunions à la mode, après les impressions profondes dont les événements passés avaient empreint son âme ? mais il n'hésita





Dossier

pas à faire le sacrifice de ses propres goûts à la protection qu'il devait à sa sœur. Ils se rendirent à Londres, et se préparèrent pour le cercle qui devait avoir lieu dès le lendemain de leur arrivée. La foule était prodigieuse. Il n'y avait pas eu de réunion à la Cour depuis long-temps, et tous ceux qui étaient jaloux de briguer la faveur d'un sourire royal étaient là. Tandis qu'Aubrey se tenait à l'écart, insensible à ce qui se passait autour de lui, et que justement il venait de se rappeler que c'était à cette même place qu'il avait vu pour la première fois lord Ruthven, il se sentit tout à coup saisi par le bras, et une voix qu'il ne reconnut que trop bien fit retentir ces mots à son oreille : Souvenez-vous de votre serment ! Tremblant de voir un spectre prêt à le réduire en poudre, il eut à peine le courage de se retourner, quand il aperçut près de lui cette même figure qui avait tellement attiré son attention justement au même endroit, le premier jour de son début dans la société. Il la regarda d'un air effaré jusqu'à ce que ses jambes se refusant presque à le soutenir, il se vit obligé de prendre le bras d'un ami, et, se frayant un chemin à travers la foule, il se jeta dans sa voiture. Rentré chez lui, il arpentait son appartement à pas précipités, et portait ses mains sur sa tête, comme s'il eût craint que la faculté de penser ne s'en échappât sans retour. Lord Ruthven était toujours devant ses yeux : les circonstances se combinaient dans sa tête dans un ordre désespérant ; le poignard, son serment... Honteux de lui-même et de sa crédulité, il cherchait à secouer ses esprits abattus, et à se persuader que ce qu'il avait vu ne pouvait exister : un mort sortir du tombeau ! son imagination seule avait sans doute évoqué du sépulcre l'image de l'homme qui occupait incessamment son esprit : enfin, il en vint à se convaincre que cette vision était certainement sans réalité. Quoi qu'il en pût être, il se décida à retourner encore dans la société ; car, quoi qu'il essayât vingt fois de questionner ceux qui l'entouraient, sur lord Ruthven, ce nom fatal restait toujours suspendu sur ses lèvres, et il ne pouvait réussir à recueillir aucune information sur l'objet qui l'intéressait si fortement. Quelques soirées après, il conduisit encore sa sœur à une brillante assemblée, chez quelqu'un de ses parents. La laissant sous la protection d'une dame d'un âge respectable, il se plaça lui-même dans un coin isolé des appartements ; et là, se livra tout entier à ses tristes pensées. Un long-temps s'écoula ainsi, et enfin il s'aperçut qu'un grand nombre de personnes avaient déjà quitté les salons ; il sortit forcément de cet état de stupeur, et entrant dans une pièce voisine, il y vit sa sœur environnée de plusieurs personnes, avec qui elle paraissait en conversation soutenue ; il s'efforçait de s'ouvrir route jusqu'à elle, et venait de prier une personne devant lui de le laisser passer, quand cette personne, se retournant, lui montra les traits qu'il abhorrait le plus au monde. Tout hors de lui-même, à cette fatale vue, il se précipita vers sa sœur, la saisit par la main, et, à pas redoublés, l'entraîna vers la rue. Sur le seuil de l'hôtel il se trouva arrêté quelques instants par la foule de domestiques qui attendaient leurs maîtres ; et tandis qu'il traversait leurs rangs, il entendit cette voix qui ne lui était que trop bien connue, faire résonner à son oreille ces mots terribles : Souvenez-vous de votre serment ! Éperdu, terrifié, il n'osa pas même lever les yeux autour de lui ; mais, accélérant la marche de sa sœur, il s'élança dans sa voiture, et bientôt fut chez lui.

Le désespoir d'Aubrey maintenant alla presque jusqu'à la folie. Si déjà auparavant son esprit avait été absorbé par un seul objet, combien en devait-il être frappé plus profondément à présent que la certitude que le monstre était encore vivant, le poursuivait sans relâche. Il était devenu insensible aux tendres attentions de sa sœur, et c'était en vain qu'elle le suppliait d'expliquer la cause de ce changement subit qui s'était opéré en lui. Il ne lui répondait que par quelques mots entrecoupés, et ce peu de mots toutefois suffisait pour porter la terreur dans l'âme de sa sœur. Plus Aubrey réfléchissait à tout cet horrible mystère et plus il s'égarait dans ce cruel labyrinthe. L'idée de son serment le faisait frémir. Que devait-il faire ? devait-il permettre à ce monstre de porter

son souffle destructeur parmi toutes les personnes qui lui étaient chères, sans arrêter d'un seul mot ses progrès ; sa sœur même pouvait avoir été touchée par lui ! mais quoi ! si même il osait rompre son serment, et découvrir l'objet de ses terreurs, qui y ajouterait foi ? quelquefois il songeait à employer son propre bras pour débarrasser le monde de ce scélérat : mais l'idée qu'il avait déjà triomphé de la mort l'arrêtait. Pendant nombre de jours, il resta plongé dans cet état de marasme : enfermé dans sa chambre il ne voulait voir personne, et ne consentait même à prendre quelque nourriture que lorsque sa sœur, les larmes aux yeux, venait le conjurer de soutenir son existence par pitié pour elle. Enfin incapable de supporter plus long-temps la solitude, il sortit de chez lui, et courait de rue en rue comme pour échapper à l'image qui le suivait si obstinément. Insouciant sur l'espèce de vêtements dont il couvrait son corps, il errait ça et là aussi souvent exposé aux feux dévorants du soleil de midi qu'à la froide humidité des soirées. Il était devenu méconnaissable ; d'abord il rentrait chez lui pour y passer la nuit ; mais bientôt il se couchait sans choix partout où l'épuisement de ses forces l'obligeait de prendre quelque repos. Sa sœur, inquiète des dangers qu'il pouvait courir, voulut le faire suivre ; mais Aubrey laissait promptement derrière lui ceux qu'elle avait chargés de cet emploi, et échappait à ses surveillants plus vite qu'une pensée ne nous fuit. Il changea néanmoins tout d'un coup de conduite. Frappé de l'idée que son absence laissait ses meilleurs amis sans le savoir dans la société d'un être aussi dangereux, il se décida à paraître de nouveau dans le monde et à veiller de près lord Ruthven, avec l'intention de prévenir, en dépit de son serment, toutes les personnes dans l'intimité desquelles il chercherait à s'immiscer. Mais lors qu'Aubrey entra dans un salon, son regard effaré et soupçonneux était si remarquable, ses tressaillements involontaires si visibles, que sa sœur se vit à la fin réduite à le solliciter de s'abstenir de fréquenter, uniquement par condescendance pour elle, un monde dont la seule vue paraissait l'affecter si fortement. Quand ses tuteurs s'aperçurent que les conseils et les prières de sa sœur étaient inutiles, ils jugèrent à propos d'interposer leur autorité ; et craignant qu'Aubrey ne fut menacé d'une aliénation mentale, ils pensèrent qu'il était grandement temps qu'ils reprissent la charge qui leur avait été confiée par ses parents.

Désirant ne plus avoir à craindre pour lui le renouvellement des souffrances et des fatigues auxquelles ses excursions l'avaient souvent exposé, et dérober aux yeux du monde ces marques de ce qu'ils nommaient folie, ils chargèrent un médecin habile de résider auprès de lui pour le soigner, et de ne le jamais perdre de vue. A peine Aubrey s'aperçut-il de toutes ces mesures de précaution, tant ses idées étaient absorbées par un seul et terrible objet. Renfermé dans son appartement, il y passait souvent des jours entiers dans un état de morne stupeur dont rien ne pouvait le retirer. Il était devenu pâle, décharné ; ses yeux n'avaient plus qu'un éclat fixe : le seul signe d'affection et de réminiscence qu'il déployait encore, était à l'approche de Miss Aubrey ; alors il tressaillait d'effroi, et pressant les mains de sa sœur avec un regard qui portait la douleur dans son cœur, il lui adressait ces mots détachés : oh ! me le touchez pas : par pitié, si vous avez quelque amitié pour moi, n'approchez pas de lui. Et cependant quand elle le suppliait de lui indiquer du moins de qui il parlait, sa seule réponse était : Il est trop vrai ! il est trop vrai ! et il retombait dans un affaiblissement dont elle ne pouvait plus l'arracher. Cet état pénible avait duré nombre de mois ; cependant lorsque l'année fatale fut au moment d'être éculée, l'incohérence de ses manières devint moins alarmante ; son esprit parut être dans des dispositions moins sombre, et ses tuteurs observèrent même que plusieurs fois le jour il comptait sur ses doigts un nombre déterminé, tandis qu'un sourire de satisfaction s'épanouissait sur ses lèvres.

ment, entretenit le médecin du triste état de santé d'Aubrey, et remarqua combien il était fâcheux qu'il fut dans une situation aussi déplorable, tandis que sa sœur devait se marier le lendemain. Ces mots suffirent pour réveiller l'attention d'Aubrey ; et il demanda avec empressement, à qui ? Son tuteur, charmé de cette marque de retour de sa raison, dont il craignait qu'il n'eût été à jamais privé, lui répondit, avec le comte Marsden. Pensant que c'était quelque jeune noble qu'il avait rencontré en société, mais que sa distraction d'esprit ne lui avait pas permis de remarquer dans le temps, Aubrey parut fort satisfait, et surprit encore davantage son tuteur, par l'intention qu'il exprima d'être présent aux noces de sa sœur, et son désir de la voir auparavant. Pour toute réponse, quelques minutes après, sa sœur était près de lui : il semblait être redevenu sensible à son sourire aimable : il la serra contre son cœur, et pressa tendrement de ses lèvres ses joues humides de larmes de plaisir que lui causait l'idée que son frère avait retrouvé toute son affection pour elle. Il lui parla avec chaleur, et la félicita vivement sur son union avec un personnage d'une naissance aussi distinguée et aussi accompli, lui avait-on dit, quand, soudain, il remarqua un médaillon sur son sein : l'ayant ouvert, quelle fut son horrible surprise à la vue des traits du monstre qui, depuis si long-temps, avait un tel ascendant sur son existence. Il saisit le portrait dans un accès de rage, et le foula aux pieds ; et, comme sa sœur lui demanda, pourquoi il détruisait l'image de l'homme qui allait devenir son mari, il regarda d'un air effaré, comme s'il n'avait pas compris sa question ; et alors, lui serrant les mains, et jetant sur elle un coup d'œil désespéré et frénétique, il la supplia de lui promettre, sous serment, qu'elle n'épouserait jamais ce monstre ; car il... Mais, là, il fut contraint de s'interrompre : il lui sembla comme si la voix fatale lui recommandait encore de se rappeler son serment. Il se retourna brusquement, pensant que lord Ruthven était là ; mais il ne vit personne. Cependant, les tuteurs et le médecin qui avaient entendu tout ce qui s'était passé, et qui s'imaginèrent que c'était un retour de désordre d'esprit, entrèrent tout à coup, et l'éloignant de sa sœur, la prièrent de quitter la chambre. Il tomba sur ses genoux, et les conjura de différer la cérémonie, ne fût-ce que d'un seul jour. Mais eux, supposant que tout cela n'était qu'un pur accès de folie, s'efforcèrent de le tranquilliser, et se retirèrent. Lord Ruthven, dès le lendemain du cercle de la Cour, s'était présenté chez Aubrey ; mais la permission de le voir lui avait été refusée ainsi qu'à tout le monde. Lorsqu'il apprit, bientôt après, l'état alarmant de sa santé, il sentit immédiatement que c'était lui qui en était la cause ; mais quand on lui dit qu'Aubrey paraissait être tombé en démence, il eut peine à cacher sa triomphante joie à ceux qui lui donnaient cette information. Il se hâta de se faire introduire auprès de miss Aubrey ; et, par une cour assidue, et l'intérêt qu'il semblait prendre sans cesse à la déplorable situation de son frère, il réussit à captiver son cœur. Qui, en effet, aurait pu résister à ses pouvoirs de séduction ? Sa langue insinuante avait tant de fatigues, de dangers inconnus à raconter ; il pouvait avec tant d'apparence de raison, parler de lui-même comme d'un être tellement différent du reste du genre humain, et n'ayant de sympathie qu'avec elle seule : il avait tant de motifs plausibles pour prétendre que ce n'était que depuis qu'il pouvait savourer les délices de sa voix charmante, qu'il commençait à perdre cette insensibilité pour l'existence qu'il avait dénotée jusqu'alors : enfin, il savait si bien mettre à profit l'art dangereux de la flatterie, ou du moins tel était l'arrêt de la destinée, qu'il conquit toute sa tendresse. Dans ce même temps l'extinction d'une branche aînée, lui transmit le titre de comte de Marsden ; et dès que son union avec miss Aubrey fut convenue, il prétexta des affaires importantes qui l'appelaient sur le continent, pour presser la cérémonie, nonobstant l'état affligeant du frère, et il fut décidé que son départ aurait lieu le jour même de son mariage. Aubrey ayant été abandonné à lui-même par ses tuteurs, et même par son médecin, essaya de corrompre, à force de présents, les domestiques, mais inutilement ; n'ayant pu obtenir qu'ils le laissassent sortir, il demanda une plume et du papier, et il écrivit à sa sœur, la conjurant, par considération pour sa propre félicité, son honneur et celui de ses parents renfermés dans la



Dossier





tombe, de différer seulement de quelques heures, une union qui devait être accompagnée des plus grands malheurs. Les domestiques lui promirent de remettre la lettre à sa sœur ; mais ils la portèrent au médecin, qui jugea plus convenable de ne pas la chagriner davantage, par ce qu'il considérait comme de purs actes de démençe.



Dossier

La nuit se passa dans les préparatifs pour la cérémonie du lendemain. Aubrey entendait le tout avec une horreur plus aisée à imaginer qu'à décrire. La fatale matinée n'arriva que trop tôt : déjà le bruit des nombreux équipages venait frapper l'oreille d'Aubrey. Il délirait presque de rage. Heureusement la curiosité des domestiques chargés de le veiller, l'ayant emporté sur leur zèle à remplir leur devoir, ils s'éloignèrent tous l'un après l'autre, le laissant imprudemment sous la garde d'une femme âgée et sans force. Il saisit avidement l'occasion, et d'un seul bond était hors de son appartement ; dans un instant il se trouva dans le salon, où presque tout le monde était déjà rassemblé. Lord Ruthven fut le premier à l'apercevoir. Il s'approcha immédiatement d'Aubrey, et prenant son bras de force, l'entraîna de la chambre hors d'état de parler de rage. Quand ils furent sur l'escalier, lord Ruthven lui murmura ces mots à l'oreille : Souvenez-vous de votre serment, et sachez que votre sœur, si elle ne devient pas mon épouse aujourd'hui même est déshonorée ; la vertu des femmes est fragile... Après ce peu de mots, il le repoussa violemment entre les bras des domestiques chargés de le surveiller, et qui, dès qu'ils se furent aperçus de son évasion, étaient accourus à sa poursuite.

Aubrey n'était plus en état de soutenir le poids de son propre corps, et, par un effort extraordinaire pour exhaler son désespoir forcé, il se rompit un vaisseau dans la gorge, et, baigné dans son sang, fut transporté au lit.

On laissa ignorer tout ce qui venait de se passer à sa sœur, qui malheureusement était hors du salon quand il y était entré. La cérémonie fut célébrée, et les deux époux quittèrent de suite Londres.

L'état de faiblesse d'Aubrey alla en s'accroissant rapidement ; et la vaste quantité de sang qu'il avait perdu ne produisit que trop tôt des indices d'une prompte dissolution. Il fit donc appeler ses tuteurs, et la rage qui l'avait presque suffoqué s'étant un peu apaisée ; dès que minuit sonna, il raconta avec calme ce que le lecteur vient de lire, et expira immédiatement après ce récit.

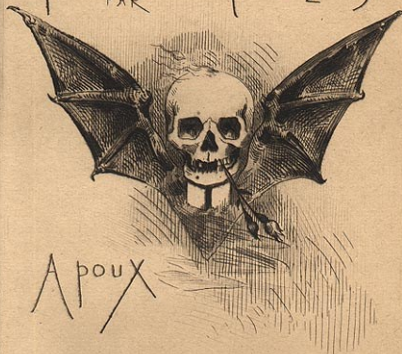
Ses tuteurs se hâtèrent de voler au secours de miss Aubrey ; mais il était trop tard ; lord Ruthven avait disparu, et le sang de son infortunée compagne avait assouvi la soif d'un Vampire.



Illustrations d'Ulric Maes

REVERIES FANTASTIQUES

PAR



Apoux

RENÉ PINCEBOURDE Éditeur  
34, RUE DE VERNEUIL  
PARIS.