

**LA GAZETTE**



**DE L'OMBRE**

***L'Antre-Plumes***

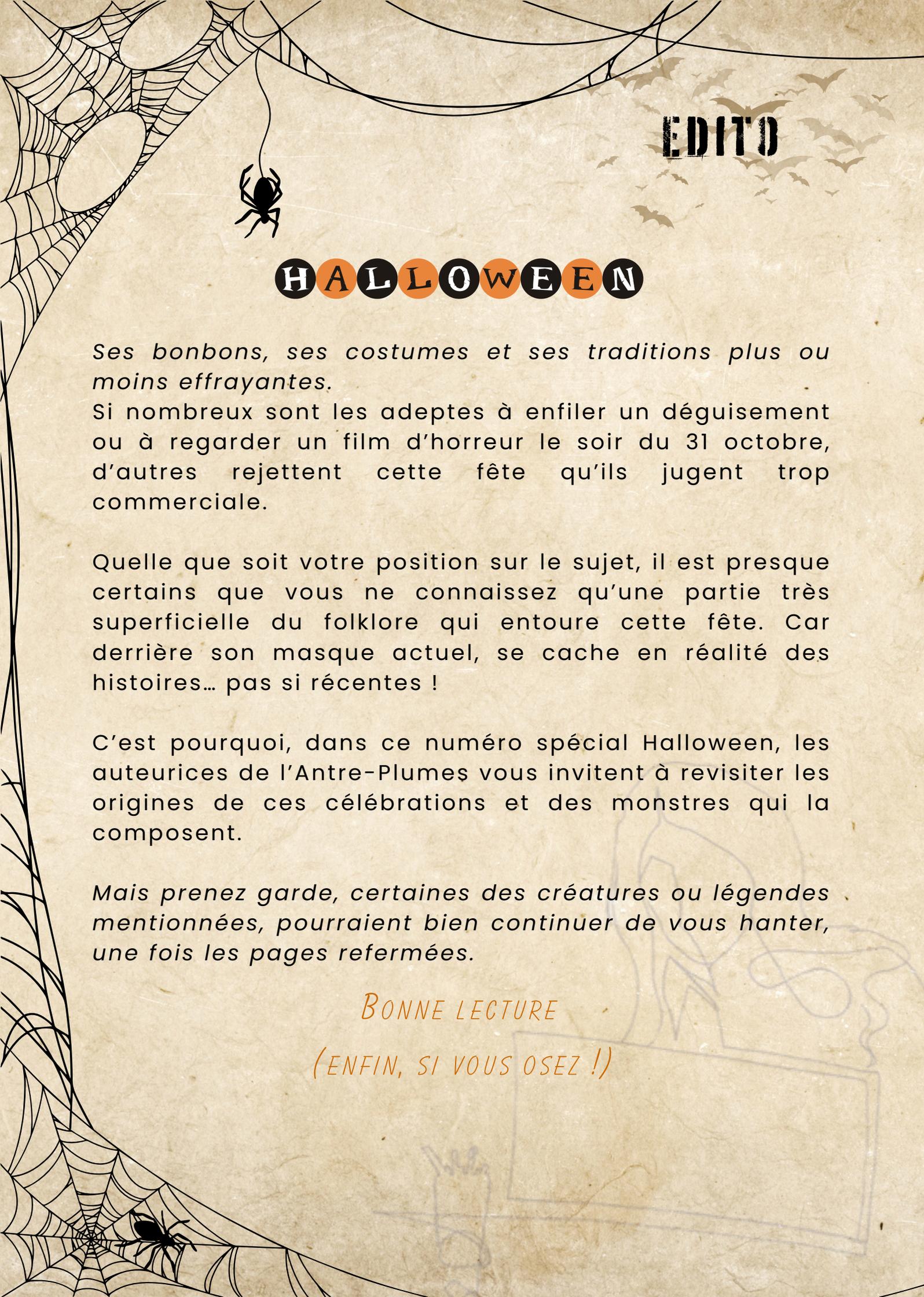


**PARTIE 1/2**

N°2 - Octobre 2025

Mensuel





EDITO

## HALLOWEEN

*Ses bonbons, ses costumes et ses traditions plus ou moins effrayantes.*

Si nombreux sont les adeptes à enfiler un déguisement ou à regarder un film d'horreur le soir du 31 octobre, d'autres rejettent cette fête qu'ils jugent trop commerciale.

Quelle que soit votre position sur le sujet, il est presque certains que vous ne connaissez qu'une partie très superficielle du folklore qui entoure cette fête. Car derrière son masque actuel, se cache en réalité des histoires... pas si récentes !

C'est pourquoi, dans ce numéro spécial Halloween, les auteures de l'Antre-Plumes vous invitent à revisiter les origines de ces célébrations et des monstres qui la composent.

*Mais prenez garde, certaines des créatures ou légendes mentionnées, pourraient bien continuer de vous hanter, une fois les pages refermées.*

BONNE LECTURE

(ENFIN, SI VOUS OSEZ !)

# SOMMAIRE

## *HISTOIRE*

- Les Origines des Légendes d'Halloween p.3
- Pourquoi distribuons-nous des bonbons ? p.9
- Les sorcières p.12

## *DOSSIER MONSTRES*

- Les monstres et légendes d'Halloween p.22
- Le Monde Mystérieux des Yōkai p.38

## *ACTU POP*

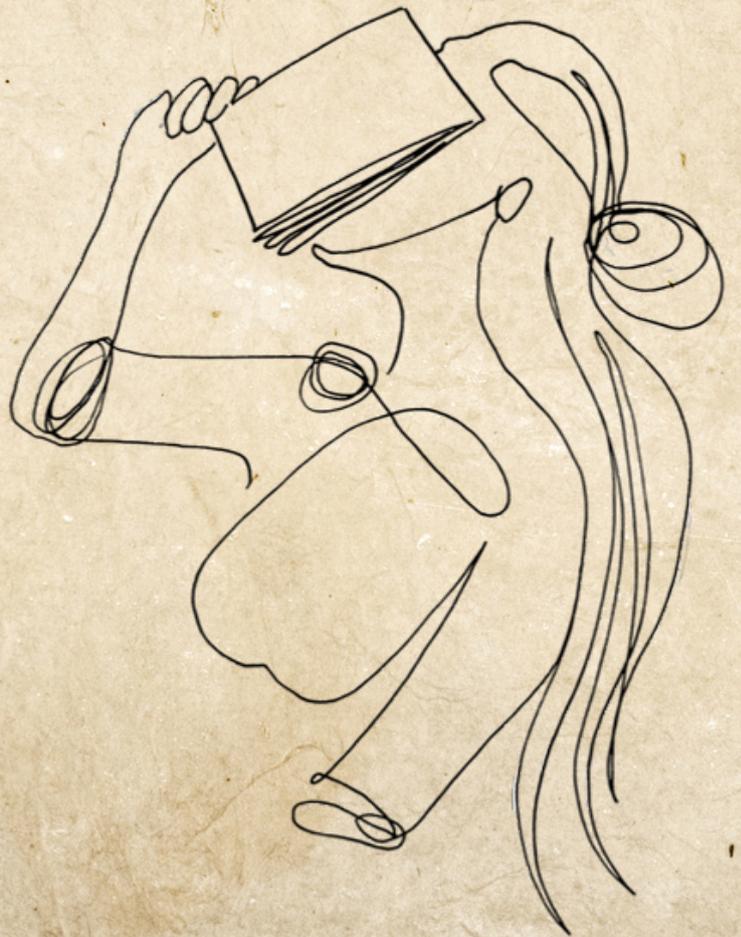
- Duskwood p.48

## *JEUX ET QUIZZ*

- La romance d'Halloween pour ton profil p.55
- Mots croisés - Les créatures fabuleuses p.63



**UN PEU  
D'HISTOIRE**



# LES ORIGINES DES LÉGENDES D'HALLOWEEN

Sandra Duriez

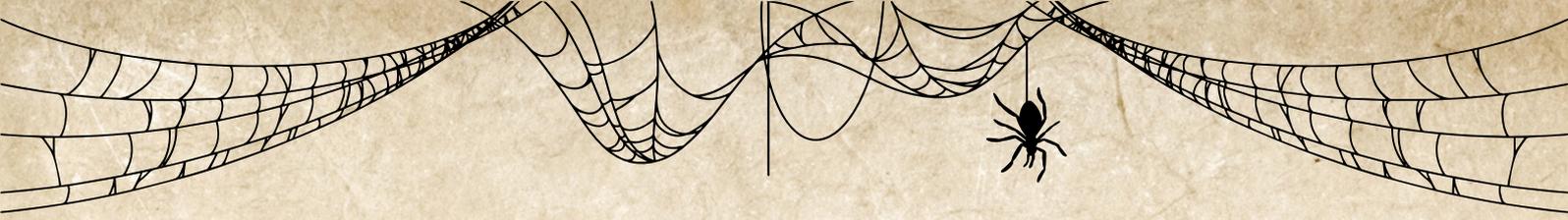
LE 31 OCTOBRE.

Cette date doit sonner une cloche dans votre tête. Que vous célébriez ou non cette fête, impossible de passer à côté car Halloween s'affiche partout. Dans les vitrines, les citrouilles rivalisent avec les sorcières, l'orange dispute la vedette au noir et partout, on vous rabâche les oreilles de monstres et de légendes. Peut-être faites-vous partie des enthousiastes fans d'Halloween qui, déguisés en vampires, zombies et autres horreurs, embrassent avec joie le frisson du moment ? Ou, peut-être, au contraire, qu'Halloween vous agace par son côté commercial ?

Et vous n'auriez pas tort : derrière tout son marketing, Halloween ravit les commerçants. Pourtant, êtes-vous certains de connaître ses origines ? Savez-vous vraiment d'où sortent citrouilles et déguisements ? Et si Halloween n'était pas seulement la banale fête commerciale que vous imaginez ?

Laissez-moi vous conter son histoire...





### UNE FÊTE AMÉRICAINE ?

On pourrait être tentés d'accuser les lobbies de l'avoir importée de toute pièce depuis les Etats-Unis, dans les années 1990. Après tout, en France, avant cette période, Halloween était tombé dans l'oubli. Cependant, cela reviendrait à négliger son histoire car cette fête est bien plus ancienne qu'on ne le pense.

En effet, Halloween est la descendante d'une fête païenne, vieille de plus de 2500 ans et célébrée dans tout le monde celtique. De l'Irlande, en passant par la Grande-Bretagne ou encore le Nord-Ouest de la Gaule, personne ne coupait aux célébrations de Samhain, ou Samonios en gaulois. Eh oui ! **Halloween est une fête d'origine française, en tout cas en partie !** 🤩Cocorico !

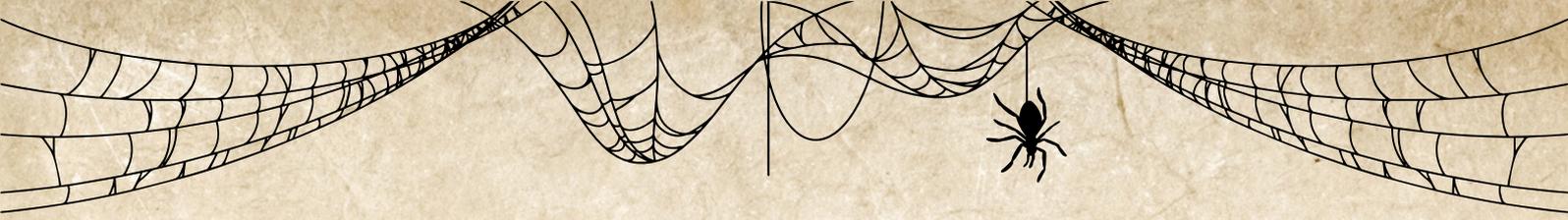
Il faut savoir qu'à l'époque quatre grandes fêtes ponctuaient le calendrier celtique. Liées aux saisons, elles rythmaient la vie d'alors. Il y avait Imbolc, la fête du printemps, célébrée début Février ; Beltane, fête de l'été qui avait lieu début Mai ; Lughnasad, fête de l'Automne, début Août ; et enfin, Samain, fête de l'Hiver, qui se déroulait début Novembre.

C'est cette dernière qui nous intéresse. Samhain, jour du nouvel an à l'époque, fêtait l'entrée dans la période sombre, la fin des travaux agricoles et la rentrée du bétail. Une fête de transition, donc, entre la vie en extérieur et celle centrée sur le foyer lors des courtes journées d'Hiver.

### COMMENT SE DÉROULAIENT LES FÊTES DE SAMAIN ?

Les fêtes de Samain avaient lieu après les dernières récoltes. Les célébrations prenaient part autour du jour de la pleine Lune suivante. Elles duraient une semaine, trois jours avant et trois jours après la nuit de l'astre rond, et étaient obligatoires sous peine de châtement divin. Toutes les classes sociales, sans distinction, devaient y assister. La période de **Samhain** correspondait en effet à un moment où la frontière entre le monde des vivants et des morts s'effondrait. On craignait alors la colère des ancêtres et leur retour parmi les vivants





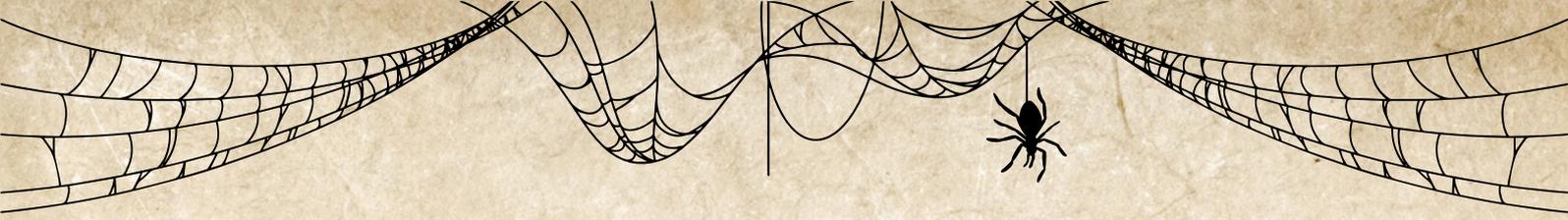
Les trois jours précédant la pleine Lune étaient donc consacrés à la préparation des villages contre les esprits. Puis, lors de la nuit fatidique, les villageois dressaient d'immenses tables de banquets. On consommait de la viande de porc, alors considérée comme sacrée, censée procurer l'immortalité. On sirotait de la bière, de l'hydromel et du vin. Les revenants n'étaient pas en reste puisque des tables étaient réparties un peu partout à leur disposition. Les soirées s'accompagnaient de chants et de rituels et bien souvent de sacrifices pour apaiser les esprits. Lors de la quatrième nuit, tous étaient tenus d'éteindre les lumières de leur foyer. Les druides allumaient alors un feu sacré au centre du village, dont les flammes repoussaient les âmes malveillantes. Chaque maison venait alors chercher un peu de cette lumière pour la partager à sa propre famille et étendre la protection divine à son foyer.

### UNE FÊTE QUI ÉVOLUE !

À l'origine, Samhain n'était pas célébrée exactement le 31 octobre. Le calendrier celtique étant lunaire, la fête n'était pas à une date précise, mais tombait la semaine de la première pleine Lune suivant la fin des récoltes, soit environ fin octobre ou début novembre. À cette période, la fête était non seulement sacrée, mais elle revêtait aussi un caractère militaire et politique puisque le roi qui présidait la cérémonie, profitait du nouvel an pour renouveler ses pouvoirs.

Samhain a connu un déclin lent, initié par l'arrivée des Romains en Gaule au Vème siècle. En effet, ces derniers avaient tendance à remplacer les rites et coutumes des peuples envahis par leurs propres fêtes. Ainsi, Samhain, fut une première fois rejeté au profit des fêtes des moissons, en l'honneur de Pomone, une déesse étrusque. Pourtant, les peuples celtiques continuèrent leur coutume et la mêlèrent à celle des romains.





C'est l'arrivée du christianisme, avec la suppression systématique des rites païens, qui mit en déclin cette tradition celte. En 610, le pape Boniface créa la Toussaint - fête de tous les saints- et célébrée le 13 Mai. Samain déclarée fête païenne impie tomba alors peu à peu en désuétude. En 837, la Toussaint est décalée au 1er novembre et Samain fixée la veille. Certains historiens voient là une volonté du clergé d'écraser définitivement la fête celtique, en créant une fête chrétienne des morts, mais cette théorie est sujette à débat. Ce qui est certain, c'est qu'après cette période, en France, Samain tombe peu à peu dans l'oubli.

### EXPORTATION DES CONTES

#### CELTIQUES OUTRE-ATLANTIQUE

Bien plus tard, dans les années 1846 à 1851, eut lieu une vague importante de migration depuis l'Europe jusqu'au Nouveau Continent. La maladie de la pomme de terre affamant les populations européennes beaucoup d'Irlandais migrent alors vers l'Amérique, emportant avec eux contes et légendes.



Samain, que l'on continue de fêter en Irlande, est importée avec eux et se développe rapidement. La fête prend de l'ampleur pendant toute la fin du XIXème siècle. Les traditions évoluent et s'adaptent au contexte local, la fête change de nom, mais le principe reste : **on célèbre les morts et leur retour provisoire dans le monde des vivants.**

En 1920, Halloween gagne en popularité, avec l'apparition des citrouilles, mais il faut attendre les films d'horreur et d'épouvante pour qu'Halloween devienne synonyme de frissons, telle que nous la connaissons actuellement.

### D'OÙ VIENT SON NOM ?

Pourquoi est-on passé de Samhain à Halloween ? Tout simplement sous l'influence de la religion chrétienne. Halloween, que l'on devrait normalement écrire **Hallowe'en**, est en réalité une contraction de plusieurs mots anglais : **All Hallows-Even**, soit en anglais moderne **All Hallows'Days**. Cette expression peut se traduire par « la veille de tous les saints » ou « la veillée de la Toussaint » et ne vient pas du tout du celtique, mais de l'anglais. E'en est une contraction orale de even.



## UN RETOUR EN FRANCE

### TONITRUANT

Durant plusieurs siècles, la France continue à célébrer Samonios dans certaines régions. En Moselle, par exemple, on célébrait Rommelbootzennaat, la fête des betteraves grimaçantes. Cependant, Halloween ne fit son grand retour qu'à partir de l'automne 1997 avec une compagne d'un opérateur téléphonique. Son slogan « Fêtez Olaween » promeut un nouveau téléphone et s'accompagne de panneaux publicitaires géants, mettant en avant des citrouilles. En 1997, dans un coup de communication impressionnant, l'opérateur fait installer huit mille citrouilles sur l'esplanade du Trocadéro à Paris, associant définitivement les citrouilles à cette fête dans l'esprit des gens. La même année, le cultissime film « *Scream* » sort dans les salles de cinéma. Il n'en faut guère plus pour relancer la tradition.



Au début des années 2000, Halloween connaît un essor faramineux et devient la troisième fête la plus célébrée en France après les fêtes de fin d'années et Pâques. Pourtant, après quelques années de franc succès, l'enthousiasme s'essouffle. Accusée d'être une fête purement commerciale et importée des Etats-Unis pour le seul bonheur des lobbies, beaucoup voit dans cette fête l'apogée du consumérisme et son succès s'éteint peu à peu.

### DES TRADITIONS HÉRITÉES

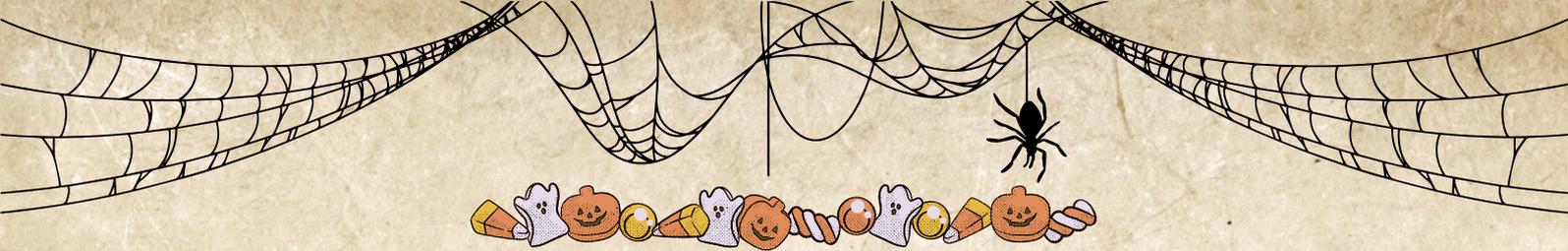
#### DES CELTES !

Halloween, donc, est un héritage celte. D'accord, mais qui du reste ? Parce que c'est bien beau de vous rappeler ses origines, mais ça ne change rien au côté commercial qui vous agace : les costumes et les bonbons ne sont pas celtes, eux, si ?

#### BAH... PRESQUE !

À l'époque déjà, Samhain était l'occasion de se retrouver pour faire la fête. Et qui dit fête dit buffet. La tradition des bonbons serait la pas-si-lointaine descendante des tables d'offrandes et buffets de Samhain.





Initialement, les celtes déposaient des gâteaux, des pommes et des élixirs pour apaiser les esprits. Les familles se réunissaient ensuite autour d'un repas. Plus tard, en Angleterre, la nuit de Samhain était aussi surnommée la nuit « du casse-noisette » ou « de la pomme craquante » car on se réunissait autour de ces mets pour raconter des histoires. L'arrivée des bonbons au XII<sup>e</sup> siècle, transforme la tradition. Les fruits sont remplacés par les sucreries que les enfants réclament en passant de porte en porte.

### *ET LES DÉGUISEMENTS DANS TOUT ÇA ?*

En France, comme en Irlande, les historiens pensent que les celtes se déguisaient en revenants pour les effrayer ou les tromper et éviter leur courroux. Ils revêtaient ainsi des peaux animales et se grimaient le visage, à l'aide de masques, soit en le noircissant.

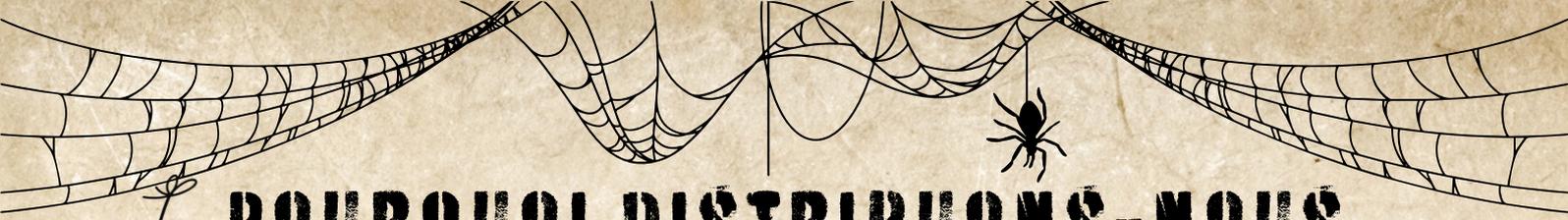
De plus, on raconte qu'ils passaient de foyers en foyers en faisant les pitres en échange de nourriture et de boissons ! De là à voir un rapprochement avec nos déguisements modernes et le fameux « Trick or treat ! » [en français, des bonbons ou un sort], il n'y a qu'un pas !

### *MAIS D'OÙ VIENNENT TOUTES LES LÉGENDES ET MONSTRES D'HALLOWEEN ? DES CELTES ?*

Une grande partie du folklore qui entoure Halloween ne vient pas uniquement des anciennes fêtes de Samhain. Malgré tout, il est indéniable que quelques traditions actuelles descendent, en ligne plus ou moins directe, d'anciens rites. Et les monstres et légendes n'échappent pas à cette règle ! Qu'ils soient celtes, roumains ou universels, beaucoup sont dérivés d'anciennes légendes.

*EN EFFET, SORCIÈRES, VAMPIRES, ZOMBIES, ONT TOUS UNE  
ORIGINE PLUS ANCIENNE QUE CELLE QUE VOUS CONNAISSEZ  
! FAISONS DONC UN TOUR DES PRINCIPAUX MONSTRES  
D'HALLOWEEN ET DE LEURS ORIGINES DANS L'ARTICLE  
SUIVANT.*





# POURQUOI DISTRIBUONS-NOUS DES BONBONS ?

Ledrein Léonie

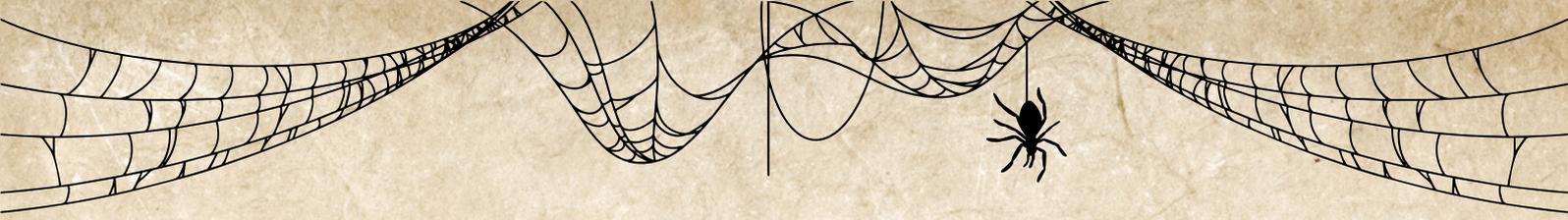


Les enfants se tenaient sous les arbres, les sacs à bonbons pendus à leurs poignets, les masques dans leurs mains, les rires flottant dans l'air frais d'octobre. La lune était haute, une boule de lumière pâle et blanche, et chaque maison semblait se draper de mystère. 'Hé, Tom, regarde, là-bas !' s'écria Joe, en pointant du doigt un arbre qui semblait différent des autres. 'Regarde les lumières, et les ombres, elles bougent !' Un grand arbre au bout de la rue semblait habité par des formes mouvantes, comme si l'arbre lui-même se métamorphosait chaque instant.

'Venez,' dit Pip, le plus petit de la bande. 'On va récolter des bonbons là-bas, sous cet arbre. J'ai entendu dire que ceux qui vont jusqu'à cet arbre reçoivent des bonbons magiques. On y va ensemble.'

Les enfants s'avancèrent, remplis d'une étrange excitation, leurs pas résonnant sur le pavé, leur respiration transformée en brume sous l'effet du froid automnal. Mais au fur et à mesure qu'ils se rapprochaient, l'arbre semblait changer, l'atmosphère autour d'eux devenant plus lourde, comme si chaque ombre était vivante et qu'elle se mouvait dans la lumière incertaine de la nuit. »

Extrait de *The Halloween Tree* de Ray Bradbury



Peut-être connaissez-vous les différentes fêtes à l'honneur chez nos ami·e·s les sorcier·ère·s ? L'une d'elles s'appelle, Samhain. Chez les Celtes, ils la considéraient comme la fin de l'année et le début de la suivante, car il s'agissait de la fin du cycle des travaux des champs. Cette soirée a lieu du 31 octobre au 1er novembre. Il s'agit du moment où le voile entre les mondes des vivants et des morts est le plus fin et intense.

Dans tous les cas, c'est le sabbat de l'année où on honore les morts, tout en faisant attention aux êtres parfois malveillants pouvant surgir de l'autre monde. Les navets évidés et sculptés dans laquelle on place une bougie était considérée comme un moyen accessible de se protéger contre elle.<sup>i</sup>

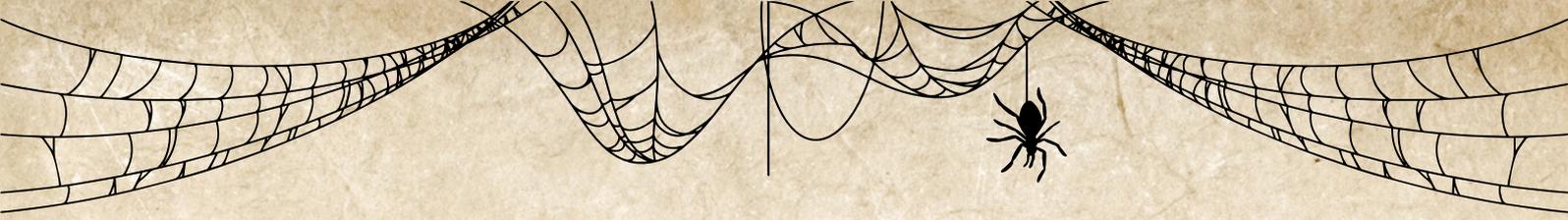
Evider des navets n'était pas l'unique pratique des Celtes pour se protéger des morts. En plus des feux de joie et des costumes, ils offraient des offrandes de gâteaux et de pommes à l'entrée de leurs villages.<sup>ii</sup>

Après la réappropriation des fêtes païennes par les Chrétiens, Samhain devient la Toussaint (ou All Hallows Day en anglais). Cette fête continue à être célébrée par des feux de joie, des costumes et des défilés sous le nom de All Hallows Eve, la veille de la Toussaint, qui finira par devenir Halloween.

Dès le XIVe siècle en Angleterre, cette fête n'était pas que réjouissance. Elle était réputée par la présence des mendiants demandant nourriture, une coutume que les enfants finissent par reprendre. Il était courant, à l'époque, d'offrir des gâteaux décorés d'une croix, qu'on appelait les gâteaux d'âmes ou soul cakes, en échange de prières.

Au XIXe siècle, l'immigration irlandaise de masse aux États-Unis entraîne l'importation de cette fête<sup>iii</sup>. C'est le début de la pratique du « trick-or-treat » ou un « bonbon ou un sort ». En promettant de ne pas jouer de mauvais tours, les enfants étaient récompensés par des friandises.





Mais c'est au vingtième siècle, que les bonbons ont commencé à devenir omniprésents lors de cette fête. Et ce n'est pas un hasard. Avec l'essor de l'industrialisation, la production de bonbons a explosé, permettant de les rendre plus accessibles à tout un chacun. De plus, les entreprises de confiserie ont commencé à cibler Halloween comme une opportunité commerciale, avec notamment des emballages spécifiques à cette fête.<sup>iv</sup>

De nos jours, la tradition perdure, notamment en Amérique du Nord. Collecter des bonbons, se déguiser, décorer sa maison, sont désormais une excuse pour créer du partage et du lien entre les communautés. Cette fête n'est pas que bon enfant, elle a un impact social important.<sup>v</sup>

i. Autel des Brumes. (2025, October 5). Samhain 2025: histoire et significations, comment fêter le nouvel an des sorcières? Autel des Brumes. [https://auteldesbrumes.com/blog/blog-article/samhain-histoire-et-significations-comment-feter-le-nouvel-an-des-sorcieres?srsltid=AfmBOoriASEpk\\_LLF-val15HOQT8OhliNiLx3mBJsPXQeWkFXGmob3wBW](https://auteldesbrumes.com/blog/blog-article/samhain-histoire-et-significations-comment-feter-le-nouvel-an-des-sorcieres?srsltid=AfmBOoriASEpk_LLF-val15HOQT8OhliNiLx3mBJsPXQeWkFXGmob3wBW)

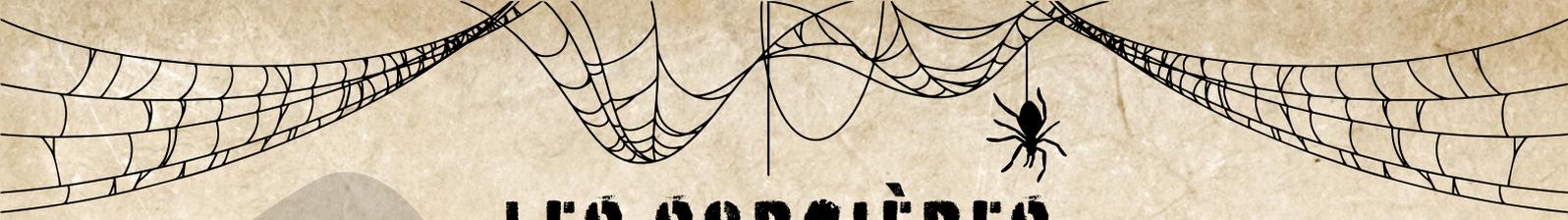
ii. <https://www.elle.fr/Elle-a-Table/Les-dossiers-de-la-redaction/News-de-la-redaction/Origine-distribution-bonbons-a-Halloween-4176019>

iii. Reuters, M. A. (2022, October 31). Le soir d'Halloween, les enfants se déguisent en monstres et font du porte-à-porte pour demander des bonbons à leurs voisins: une tradition incontournable popularisée aux États-Unis, mais dont les origines remontent à d'anciennes célébrations celtiques. National Geographic. <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2022/10/des-bonbons-ou-un-sort-comment-la-chasse-aux-bonbons-est-devenue-une-tradition-dhalloween>

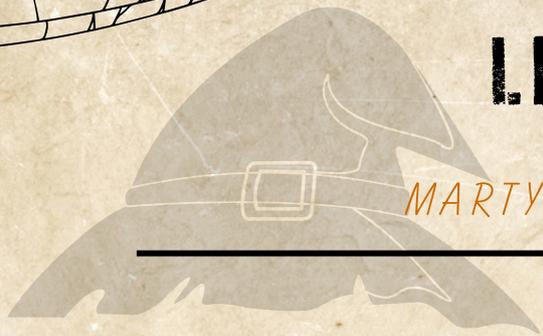
iv. Joyal, M. (2024, October 8). L'origine de donner des bonbons à Halloween. Jujubes Et Chocolats. <https://www.jujubeschocolats.com/blogs/blog/halloween-trick-candy-history>

v. Pourquoi on va chercher des bonbons pour Halloween? (n.d.). <https://www.generation-souvenirs.com/blog/pourquoi-on-va-chercher-des-bonbons-pour-halloween--n533>





# LES SORCIÈRES



## MARTYRES OU BOUCS ÉMISSAIRES ?

---

### Erzi

Dans la toute première édition du dictionnaire de l'Académie Française, en 1694, on trouvait cette définition :

*CELUI QUI, SELON L'OPINION COMMUNE, A UN PACTE EXPRÉS AVEC LE  
DIABLE, POUR FAIRE DES MALEFICES, & QUI VA À CES ASSEMBLÉES  
NOCTURNES QU'ON NOMME LE SABAT. ON ACCUSE UN TEL D'ESTRE SORCIER.  
ON DIT QUE LES SORCIERS SE FROTTENT D'UN ONGUENT POUR SE FAIRE  
TRANSPORTER AU SABAT. ON BRUSLE LES SORCIERS.*

Cette définition est la première définition officielle de ce qu'est un sorcier et/ou une sorcière. Elle est aussi le reflet de la peur que la population ressent à l'égard de ces personnes. Or, cela ne doit rien au hasard. En effet, le Royaume de France a connu une dizaine d'années auparavant un de ses plus gros procès en sorcellerie après l'affaire des possédés de Loudun : le scandale de l'Affaire des Poisons<sup>1</sup>.

Une histoire terrible, sulfureuse et sordide où se mêlent aristocratie, favorites royales, empoisonnement, messes noires, devineresse et **faiseuses d'anges**<sup>2</sup>, sacrifices de nouveaux-nés ou de jeunes enfants. Et tout cela, au nez et à la barbe de Louis XIV.

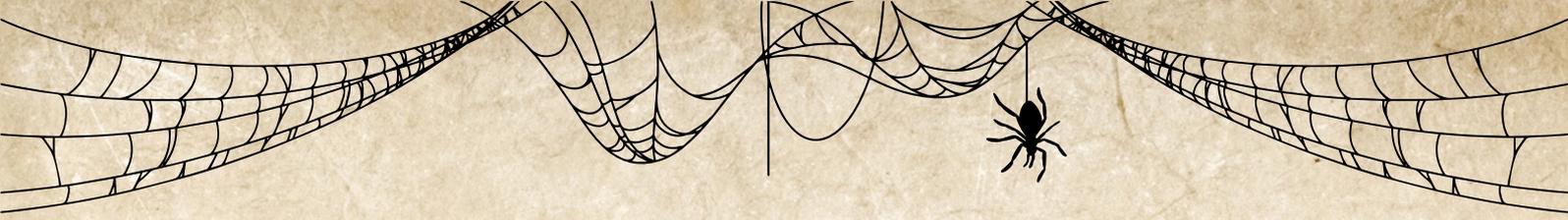
L'époque est donc à la chasse aux sorcières et aux sorciers. Et cette définition démontre que même au XVII<sup>e</sup> siècle, la population craignait ces individus que l'on pensait maléfiques, absolument anti-chrétiens.

**Mais d'où vient la sorcière ?** D'où nous provient cette image sulfureuse de personne qui conclut des pactes avec des démons, les invoque au cours de rituels où elle danserait entièrement nue ? Date-t-elle seulement du Moyen Âge ? Ou de bien avant ?



1. L'Affaire des Poisons (1676-1682) désigne la découverte de tout un réseau d'empoisonnement au sein même de Paris qui revendait des philtres d'amours et des poudres empoisonnées à de grandes dames de la noblesse, en grosse majorité, pour se débarrasser de maris gênants, de rivales amoureuse et s'assurer la fidélité de leurs amants. Ces révélations mèneront à plusieurs arrestations et condamnations au bûcher dont celle de Catherine Deshayes, dites "La Voisin".

2. Avorteuse.

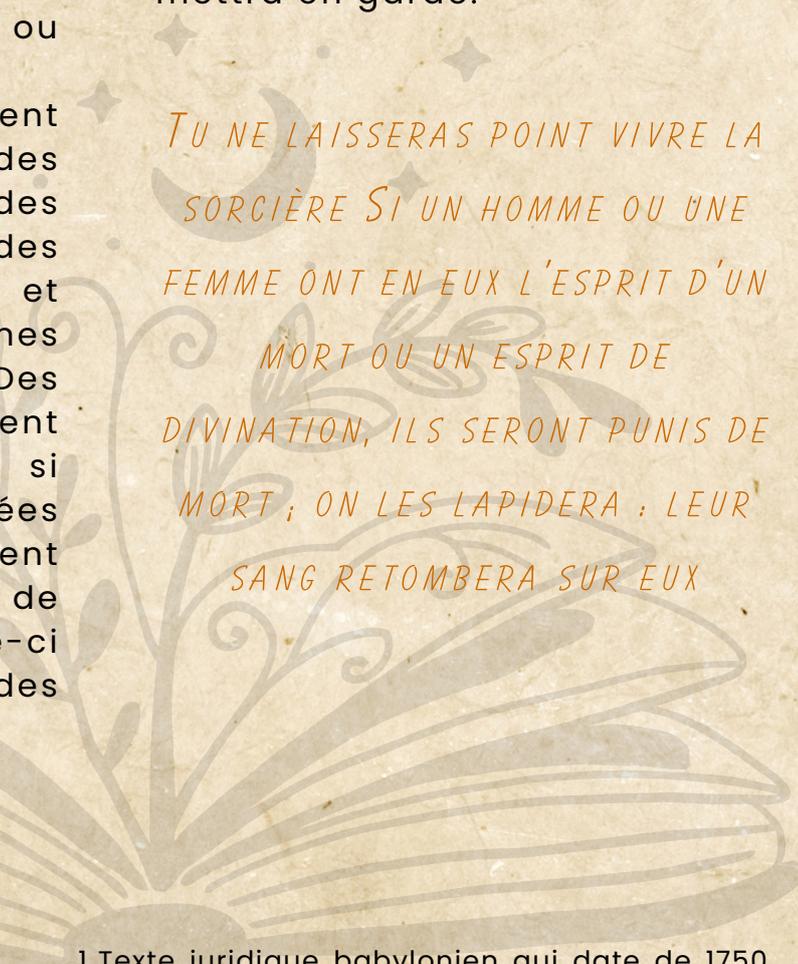


## 1. LES ORIGINES

La notion de sorcellerie, ou de magie qui manipule les événements du quotidien, apparaît déjà dans l'Antiquité. Un des premiers textes juridiques de l'Histoire, le Code d'**Hammourabi**<sup>1</sup>, prévoit même la peine de mort en cas de sorcellerie. Or à l'époque, il existe déjà une différence entre une magie bénéfique et une magie néfaste. Aujourd'hui, on parlerait, dans un registre plus fictionnel, de magie blanche ou de magie noire.

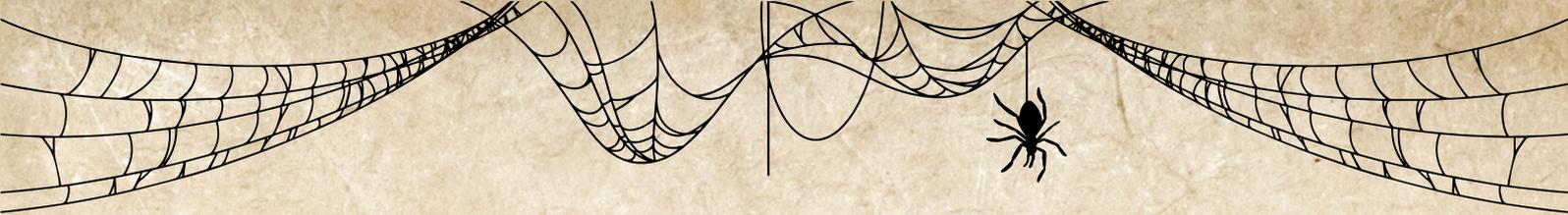
Les personnes qui pratiquaient la magie étaient souvent des femmes. Des guérisseuses, des sages-femmes, des connaisseuses des plantes et de leurs vertus, les bonnes comme les mauvaises. Des rôles donc, qu'elles occupent depuis la préhistoire. Mais si ces femmes étaient appréciées pour leurs talents, elles étaient aussi les boucs émissaires de la société lorsque celle-ci traversait de grandes périodes de malheur.

On retrouve cette dualité dans la Grèce Antique. D'un côté, il y a les prêtresses et les devineresses comme la Pythie de Delphes et même des déesses consacrées à la sorcellerie. La plus célèbre étant Hécate qui fait partie du trio lunaire avec Sélène et Artémis. Mais d'un autre côté, on a peur de celles qu'on accuse de jeter des mauvais sorts. Et c'est contre cette image négative que la Bible mettra en garde.



*TU NE LAISSERAS POINT VIVRE LA  
SORCIÈRE SI UN HOMME OU UNE  
FEMME ONT EN EUX L'ESPRIT D'UN  
MORT OU UN ESPRIT DE  
DIVINATION, ILS SERONT PUNIS DE  
MORT ; ON LES LAPIDERA : LEUR  
SANG RETOMBERA SUR EUX*

1. Texte juridique babylonien qui date de 1750 ICN et qui est associé à Hammurabi, sixième roi amorrite de Babylone et qui a régné de 1792 ACN à 1750 ACN.



Par la suite, le Moyen Âge n'a pas facilité la vie des sorcières qui sont encore vu comme responsables des grands malheurs. Notamment avec la tristement célèbre grande épidémie de **peste noire**<sup>1</sup> qui a frappé l'Europe. Comme la science de l'époque ne connaissait pas les microbes, les virus ni tout ce qui fait la science de la médecine, ils ont alors cru que cette maladie était un châtement de Dieu. Ils ont donc trouvés des boucs émissaires tout désignés : les **Juifs**<sup>2</sup> et les sorcières.

## 2. 1450-1650, DEUX CENT ANS DE PEUR ET DE CHASSE

*C'est à partir de la Renaissance que l'Europe connaît les premières grandes chasses aux sorcières. Et encore une fois, rien n'est dû au hasard. C'est une période de grands bouleversements, aussi bien politique, philosophique et religieux.*

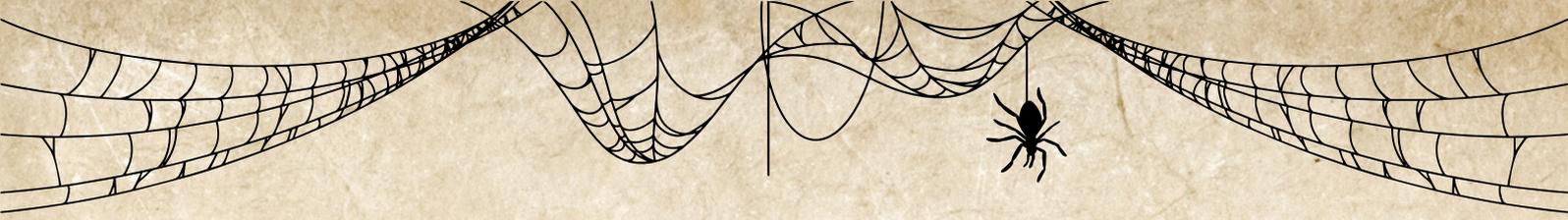
*Aux XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles, les Chrétiens se tracassent beaucoup pour le salut de leur âme et craignent plus que tout le Purgatoire. Après avoir traversé beaucoup de périodes troubles (Guerre de Cent ans, Peste Noire, Guerres d'Italie), l'Europe est traversée par une vague d'anxiété religieuse. Et nombreux sont les oiseaux de malheurs, dont le plus célèbre est le moine **Savonarole**<sup>3</sup>, à prédire la fin du monde et un enfer de soufre brûlant à tous ceux qui s'écartent du droit chemin.*

1. Deuxième grande pandémie de peste de l'Histoire, après la peste de Justinien en 542, et l'une des plus dévastatrices. Entre 1347 et 1352, elle décime entre 30 et 60% de la population européenne.

2. À cause d'une rumeur affirmant que les juifs ne meurent pas de la peste et qu'ils auraient empoisonné des puits, il seront victimes de nombreux pogrom dont l'un des plus connus, est le pogrom de Strasbourg du 14 février 1349, appelé aussi le massacre de la Saint-Valentin, où 2000 juifs seront brûlés vifs.

3. Jérôme Savorole est un prédicateur et un moine dominicain florentin devenu célèbre pour ses sermons moralisateur sur la colère divine et apocalyptique sur la fin du monde toute proche. Prêchant contre la corruption de l'Église, le luxe et les moeurs dissolues des puissants, il parvient à instaurer un régime théocratique à Florence et organise en 1497 le "bûcher des vanités" où furent brûlés objets de luxe, peintures et livres jugés impies. Il sera excommunié par le pape Alexandre VI, puis arrêté, torturé et, ironie de l'histoire, condamné au bûcher.





Réforme Protestante, Contre-Réforme, conciles après conciles... Pendant presque deux cents ans, les Européens ne savent plus sur quel pied danser et le font payer à ceux qu'ils considèrent comme des hérétiques, et ceci inclut, bien entendu, les sorcières.

Entre 1450 et 1650, on observe un véritable pic dans les événements judiciaires liés à la sorcellerie. Sont également publiés des manuels dans lesquels il est écrit que la sorcellerie est un crime contre Dieu et comment reconnaître les sorciers et sorcière. Bref, les accusations, les procès et les bûchers sont monnaie courante pendant cette période.

*MAIS TOUTES CES ACCUSATIONS  
ÉTAIENT-ELLES VRAIMENT  
FONDÉES ?*

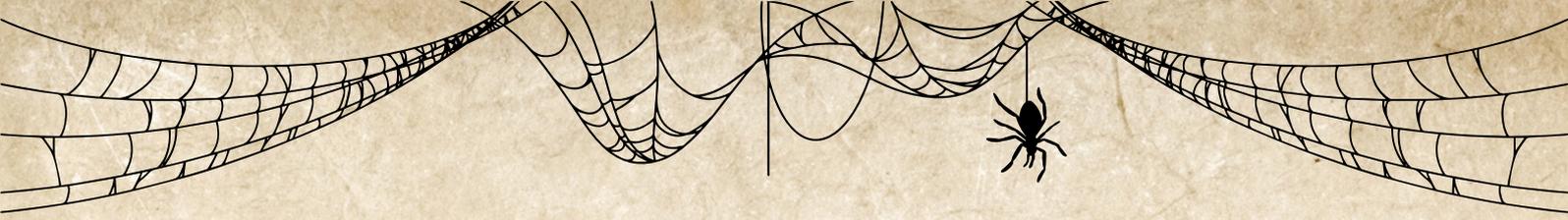


### 3. À QUI PROFITE LE CRIME ?

Derrière la peur du diable et de la sorcellerie, pouvaient se cacher des intentions plus politiques, voire crapuleuses. À l'époque, être accusé de sorcellerie, c'était ce qui pouvait arriver de pire. Être accusé de sorcellerie, c'était voir sa vie brisée, ses biens spoliés, sa réputation anéantie et la certitude de mourir dans d'atroces souffrances.

Quand Henry VIII, très mécontent de voir que sa seconde épouse, Anne Boleyn, est incapable de lui donner le fils qu'il souhaite tant, décide de s'en séparer et il l'accuse de tous les maux : adultère, inceste et sorcellerie. La suite, on la connaît tous. Anne Boleyn est arrêtée, enfermée à la Tour de Londres, puis décapitée à la Tour de Londres le 19 mai 1536.

En France, bien avant l'Affaire des Poisons, un autre scandale de sorcellerie avait secoué le royaume : celui des Possédées de Loudun. Une histoire dans laquelle Urbain Grandier, un prêtre libéral, est accusé d'être à l'origine des possessions démoniaques dont sont victimes les sœurs du couvent des Ursulines de Loudun ainsi que de leur Mère Supérieure, Jeanne des Anges.



Cela fait en effet plusieurs jours que les sœurs et la Mère Supérieure crachent l'hostie, jurent des blasphèmes et blessent violemment quiconque tente de les toucher. D'autres encore, marchent à quatre pattes en marmonnant, grimpent sur les toits, hurlent des obscénités et dansent entièrement nues dans le couvent.

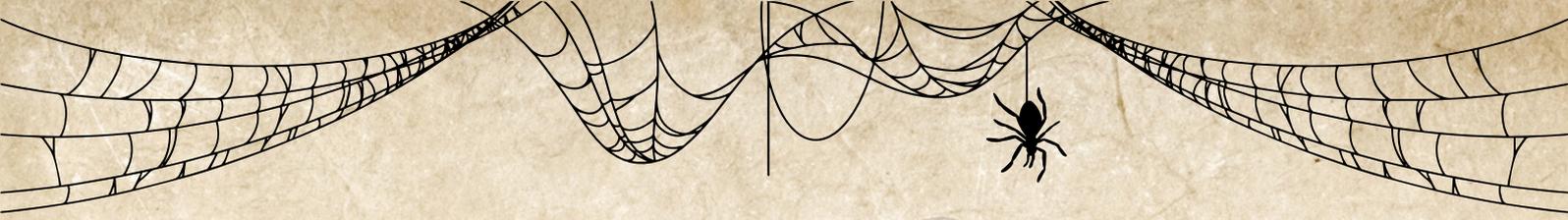
Le **père Mignon**, le confesseur du couvent, est formel : **ce sont là des possessions démoniaques** ! Ce n'est qu'après plusieurs exorcismes qu'une sœur, puis d'autres après elle, vont parler d'Urbain Grandier et le désignent comme responsable de tout ce cirque. Coïncidence (mal)heureuse ? C'est l'ennemi juré du Père Mignon.

Acquitté dans un premier temps, **Urbain Grandier** n'échappe cependant pas à son destin lorsqu'une deuxième enquête sera ouverte par **Richelieu** lui-même. Au cours de celle-ci, on découvre des parchemins avec d'étranges symboles et de phrases écrites en latin. Des parchemins signés de la main de l'accusé... et celle du diable. Accusé de sorcellerie, **Grandier sera torturé puis brûlé vif**.

### *MAIS URBAIN GRANDIER, ÉTAIT-IL VRAIMENT UN SORCIER ?*

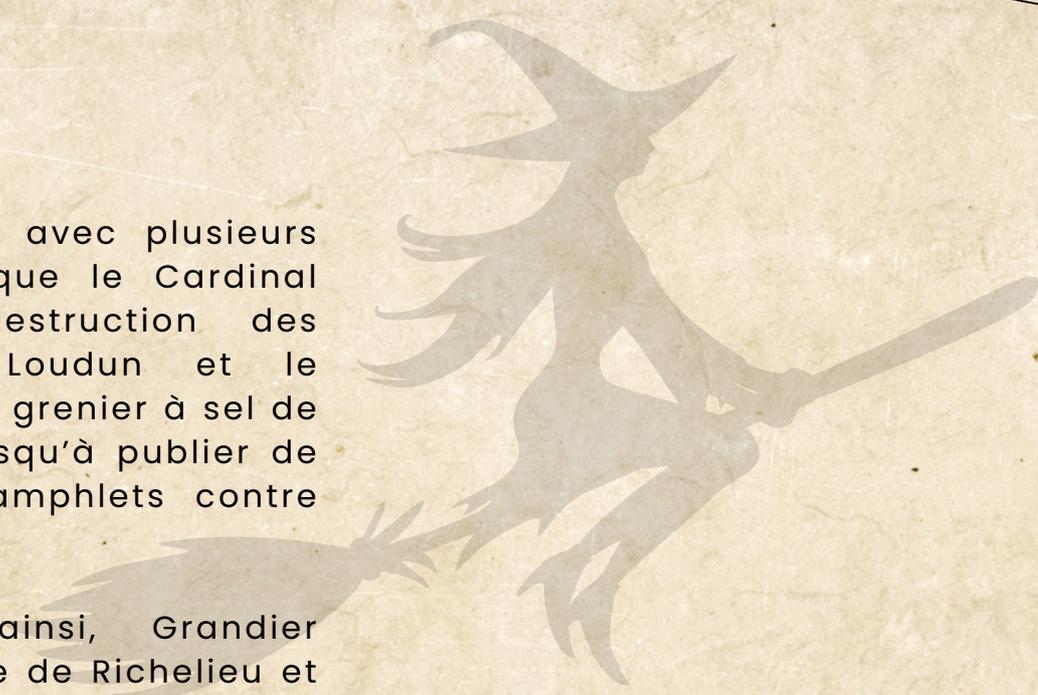
En y regardant de plus près, les historiens ont compris que le "**diable**" était peut-être tout simplement un homme. À l'époque des faits, on est pleine Contre-Réforme et Urbain Grandier est un fervent défenseur des Protestants et critique ouvertement la politique de Richelieu.





Il va se fâcher avec plusieurs magistrats lorsque le Cardinal ordonne la destruction des remparts de Loudun et le déplacement du grenier à sel de la ville. Il ira jusqu'à publier de très violents pamphlets contre lui.

En agissant ainsi, Grandier s'attire la foudre de Richelieu et de ses proches. Proches dont fait partie le Père Mignon. Sans oublier Jeanne des Anges. Il apparaît dans les documents historiques qu'elle aurait proposé le poste de confesseur à Grandier pour qui elle aurait eut un coup de foudre. Mais ce dernier l'a froidement repoussée. Sans oublier qu'à l'époque, quand une communauté religieuse est touchée par une possession démoniaque avérée, celle-ci reçoit un dédommagement de la Couronne. De ce fait le couvent de Loudun reçoit une somme d'argent non négligeable.

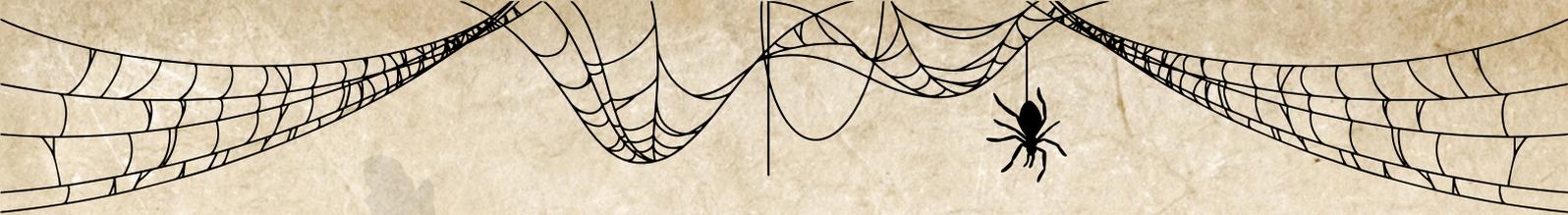


*DÉJÀ À CETTE ÉPOQUE, L'ARGENT,  
PLUS QUE LES AFFRES DU DIABLE,  
EST LE NERF DE LA GUERRE.*

L'autre côté de l'Atlantique n'est pas épargné non plus. Et s'il existe des procès en sorcellerie restés célèbres dans l'histoire comme les deux exemples cités plus haut, il n'en est pas qui ait une renommée plus grande que celui des **sorcières de Salem**<sup>1</sup>.



1. Petite précision : le Salem dont on parle ici est une entité qui, à l'époque, s'appelait Salem Farm et qui dépendait de Salem Town. Lorsque Salem Farm obtient une semi indépendance (avoir sa propre église et engager son propre pasteur), le village change de nom en 1672 pour devenir Salem Village. Aujourd'hui, cette bourgade existe toujours mais sous le nom de Danvers.



Encore une fois, tout commence par une histoire de comportements étranges. En 1692, dans le village puritain de Salem Village, Ann Putnam Jr, Elizabeth Parris et sa cousine Abigaël Williams se mettent à avoir des convulsions, lancent violemment la Bible contre les murs, crient, s'isolent et se contorsionnent. Un médecin local ne trouve aucune cause médicale, et déclare tout naturellement qu'il s'agit là d'un mal d'origine surnaturelle. Interrogées, les fillettes finissent par avouer avoir été ensorcelées par trois femmes du village. Et l'une d'entre elles n'est autre que Tituba, une native qui était la servante du Révérend Parris, l'oncle d'Abigaël Williams et le père d'Elizabeth Parris.

Interrogée, Tituba finit par avouer le nom de ses complices : des hommes et des femmes du village qui auraient écrit leur nom dans le grand livre du diable, une sorte de registre où sont notés les noms des sorciers et **acolytes de Satan**<sup>1</sup>.

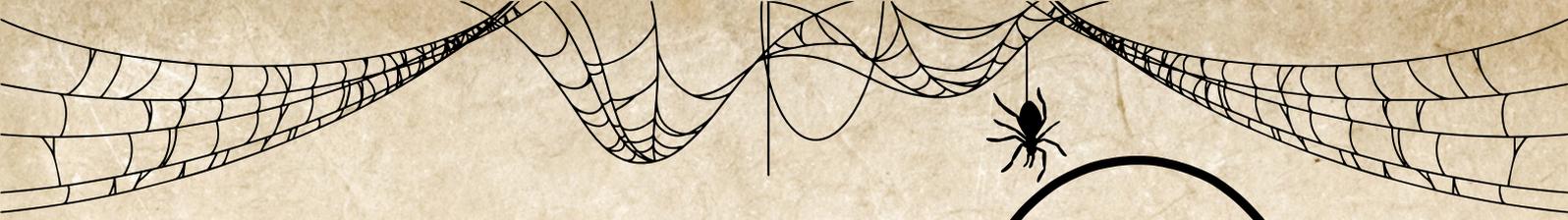
Une autre fillette, **Mary Walcotte**, la cousine d'Ann Putnam Jr, et une adolescente, Mercy Lewis, disent elles aussi être victimes de sorcellerie et dénoncent d'autres villageois. Au final, c'est près d'un tiers de la population qui sera accusée et emprisonnée.

Après des procès expéditifs basés uniquement sur la parole des enfants, sur des "**crises**" survenues devant les juges et d'autres preuves douteuses comme la "**preuve spectrale**"<sup>2</sup>, les pendaisons et les morts en prisons vont s'enchaîner et le village sombre bientôt dans l'hystérie collective. Au point que c'est finalement la ville de Boston qui, alertée sur ce qui se passe à Salem, va prendre les choses en main. Elle dessaisit le tribunal de Salem, le dissout, rend caduque la "preuve spectrale" et libère ou pardonne les derniers accusés.

1. On peut "voir" ce livre dans le film WITCH sorti en 2015.

2. La preuve spectrale était un type de témoignage utilisé pendant les procès de Salem en 1692. On considérait comme preuve le fait qu'une personne dise avoir vu, en rêve ou en vision, le "fantôme" d'un accusé en train de la tourmenter. Si c'était bel et bien l'accusé qui tourmente la victime, alors cette personne use de la sorcellerie et est donc coupable, soit c'est le Diable qui a prit les traits de l'accusé. Sauf qu'on considère qu'il faut donner son autorisation au Diable pour que ce dernier prenne l'apparence de l'accusé. Ces témoignages, impossibles à vérifier, ont conduit à de nombreuses condamnations avant d'être finalement interdits par la ville de Boston.





De nombreuses théories ont été mises en avant pour expliquer cette folie judiciaire. Un empoisonnement à l'ergot de seigle, une maladie neurologique ou une folie collective.

Mais en y regardant de plus près, on peut, encore une fois, se rendre compte de l'aspect plus prosaïque des accusations. À l'époque des procès, Salem Village était dirigée par deux grandes familles de propriétaires terriens, les **Putnam** et les **Porter**, qui se disputaient les pouvoirs locaux. On se rend compte, en regardant dans les annales judiciaires du Massachusetts, que les premières accusatrices étaient issues ou liées à la famille Putnam, et que les accusés étaient des alliés des Porters. D'autres encore avaient eu des déboires judiciaires, concernant notamment des revendications de terrains, avec la famille des fillettes envoutées.

*OR À L'ÉPOQUE, QUAND UNE PERSONNE EST ACCUSÉE DE SORCELLERIE, SES BIENS (TERRAINS, PROPRIÉTÉ, POSSESSIONS) SONT SAISIS PUIS RESTITUÉS À LA PERSONNE ENVOÛTÉE EN GUISE DE DÉDOMMAGEMENT.*

*Encore une fois point de diable, mais des histoires et des faits qui nous rappellent que, derrière la sorcellerie, se cachent des intérêts humains tel que l'argent ou le pouvoir.*

#### *4. ET AUJOURD'HUI ?*

Aujourd'hui la sorcière, plus que le sorcier, connaît un véritable âge d'or. Elle est reconnue, elle est innocentée pour ses crimes du passé. Elle est adulée pour l'image de femme rebelle et antisystème qu'elle renvoie. Une femme qui vit en marge d'une société dirigée par les Hommes avec un grand H.





On ne compte plus les romans, les séries télévisées ou les bandes dessinées qui leur sont consacrés : *Harry Potter*, *Sabrina l'apprentie sorcière*, *Scarlet Witch* chez MARVEL, *les sorcières de la troisième saison de American Horror Story*, *Charmed*, *Kiki la petite sorcière*, *Mélusine*. Autant d'exemples qui prouvent qu'aujourd'hui, la sorcière est devenue l'héroïne des nouvelles générations. Qu'elle fascine là, où avant, elle inspirait la peur. On en fait aussi une figure féministe qui lutte contre l'oppression masculine et ses injonctions avec des ouvrages comme *Circé de Madeline Miler* ou *les essais de Mona Chollet*.

Avec la création de la religion wicca, on essaie aujourd'hui de se réapproprier cette part de magie qu'elle a laissé derrière elle.

*HIÉR BRÛLÉE VIVE OU PENDUE AU NOM DE LA FOI, AUJOURD'HUI  
HÉROÏNE DE ROMANS OU DE SÉRIES TÉLÉVISÉES, LA SORCIÈRE INCARNE  
PLUS QUE JAMAIS LA LIBERTÉ D'ÊTRE SOI DANS UN MONDE FORMÉ AU  
NOUS.*

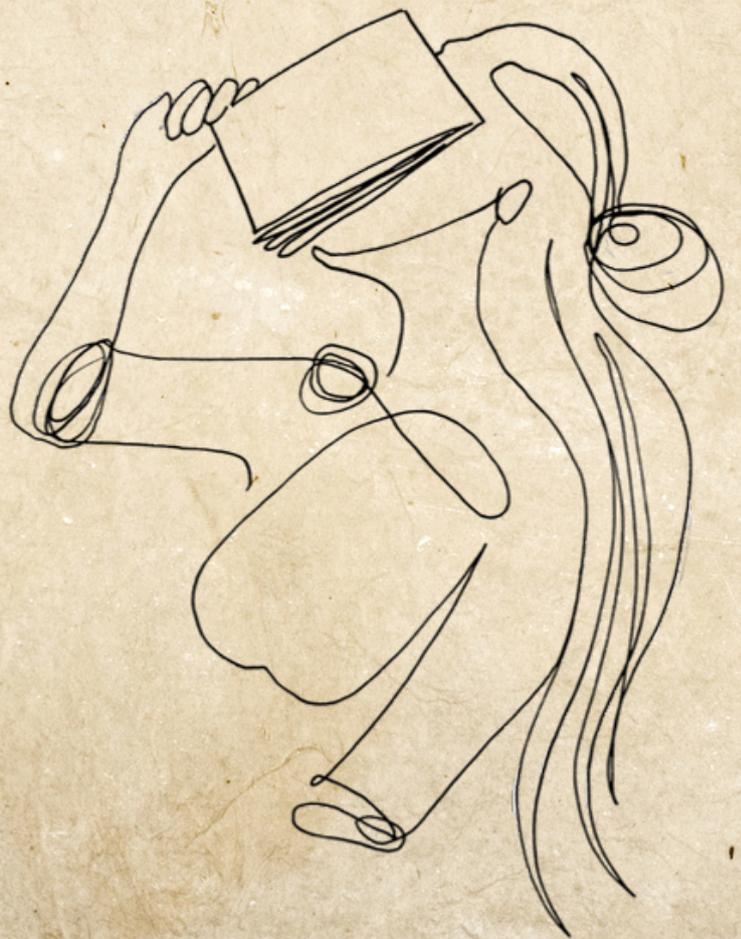
#### *SOURCES :*

*Boston Public Library, département des livres rares et manuscrits  
Massachusetts Historical Society  
Essex County Court Archive Volume 1 & 2  
Essex Institute Archive  
Massachusetts Archives 1692-1759 Volume 135  
Massachusetts Archives, Supreme Judicial Court 1683-1724 Volume  
40  
Judicial Archives, Boston, Suffolk Volume 31 & 32  
Au cœur de l'histoire : Hystérique (Frank Ferrant)  
Dictionnaire de l'académie française  
La demonomanie de Lodun qui montre la véritable possession des  
religieuses ursulines et autres séculière*



**DOSSIER**

**MONSTRUEUX**



# LES MONSTRES ET LÉGENDES D'HALLOWEEN

Sandra Duriez

## LES ORIGINES



*Certaines idées de monstres naissent de peur que l'on retrouve un peu partout sur le globe ; d'autres ont une origine plus précise. Ce qui est certain, c'est que les versions des histoires que l'on raconte varient d'un continent à l'autre jusqu'à ce qu'on oublie leurs origines réelles.*

*C'est donc sur ces dernières que nous allons nous pencher ici, avec un tour, non-exhaustif, des créatures d'Halloween.*

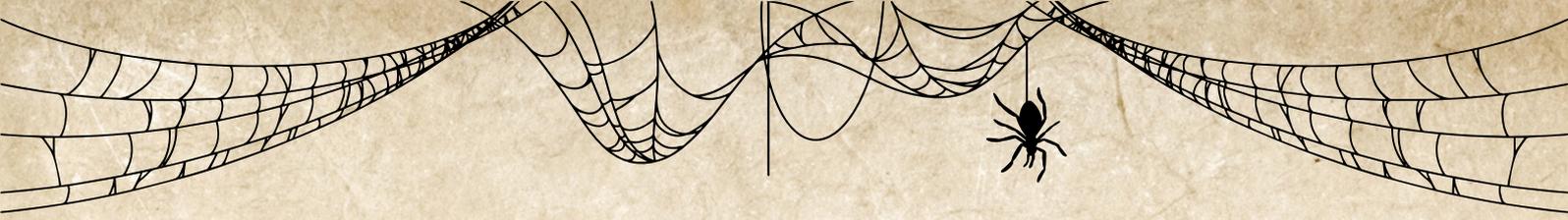
## LES FIGURES CONNUES ISSUES D'UN MYTHE LOCAL

### LES CITROUILLES

Commençons par cette légende méconnue en France et qui, pourtant, prend racine dans l'origine même d'Halloween, puisqu'elle remonte à un très vieux folklore irlandais. Je parle, bien sûr, de la légende de **Jack O'Lantern**.

Bien qu'il existe plusieurs versions à cette histoire, toutes s'accordent à dire que Jack était un ivrogne irlandais, connu pour son avarice, qui invita un soir le diable à venir boire un verre avec lui. Certaines versions suggèrent que c'est le Diable lui-même qui vint lui rendre visite pour l'emmener en enfer. Quoiqu'il en soit, le Malin et l'Irlandais burent un coup ensemble.





Au moment de payer l'addition, fidèle à son caractère, Jack refusa de dépenser un sou et défia le seigneur des enfers de se changer en pièce pour tromper l'aubergiste. Le Diable ricana et s'empressa de lui prouver le contraire, mais Jack, rusé, empocha aussitôt la pièce et la plaça dans sa poche, à côté d'une croix d'argent. Ainsi pris au piège, le Diable ne put retrouver sa forme originelle et se retrouva contraint de passer un pacte avec Jack l'Avare. L'Irlandais lui fit promettre de ne pas venir l'embêter pendant un an et, s'il venait à mourir, de ne pas réclamer son âme. En d'autres termes, il devait lui refuser l'entrée des enfers.

C'est ici la partie la plus connue de la légende, mais l'histoire ne s'arrête pas là ! Fort de son succès, on raconte que Jack réitéra sa farce l'année suivante. Il trompa le Diable afin qu'il grimpe dans un arbre pour récupérer un fruit. Une fois en haut, Jack grava un signe de croix dans l'écorce de sorte que le Diable se retrouva coincé au sommet.

Il ne le laissa redescendre que contre un renouvellement de la promesse de l'année précédente, pour une période de dix ans.

Peu de temps après, Jack mourut. La légende raconte que Dieu ne voulut pas de son âme souillée et cruelle au paradis. Dépité, l'Irlandais se rendit alors en Enfer, mais le Diable, fidèle à sa promesse et particulièrement remonté contre Jack, ne l'autorisa pas à entrer. Il le renvoya errer dans les ténèbres, avec pour seule lumière un bout de charbon incandescent.

Jack s'en alla donc, mais le vent qui soufflait menaçait d'éteindre la braise. N'ayant avec lui que le navet qu'il mangeait lorsqu'il mourût, Jack décida de le tailler pour y abriter le bout de charbon. On raconte qu'il erre depuis lors, arpentant la terre. Jack l'Avare devint ainsi Jack à la Lanterne (Jack of the Lantern), abrégée en Jack O'Lantern.

Cette légende semble expliquer l'origine des légumes sculptés. Pourtant, même sans chercher dans le folklore irlandais, on sait qu'il était coutume de creuser des masques humains ou animaux dans les légumes, que ce soit chez les celtes, les romains ou même plus tard les français.





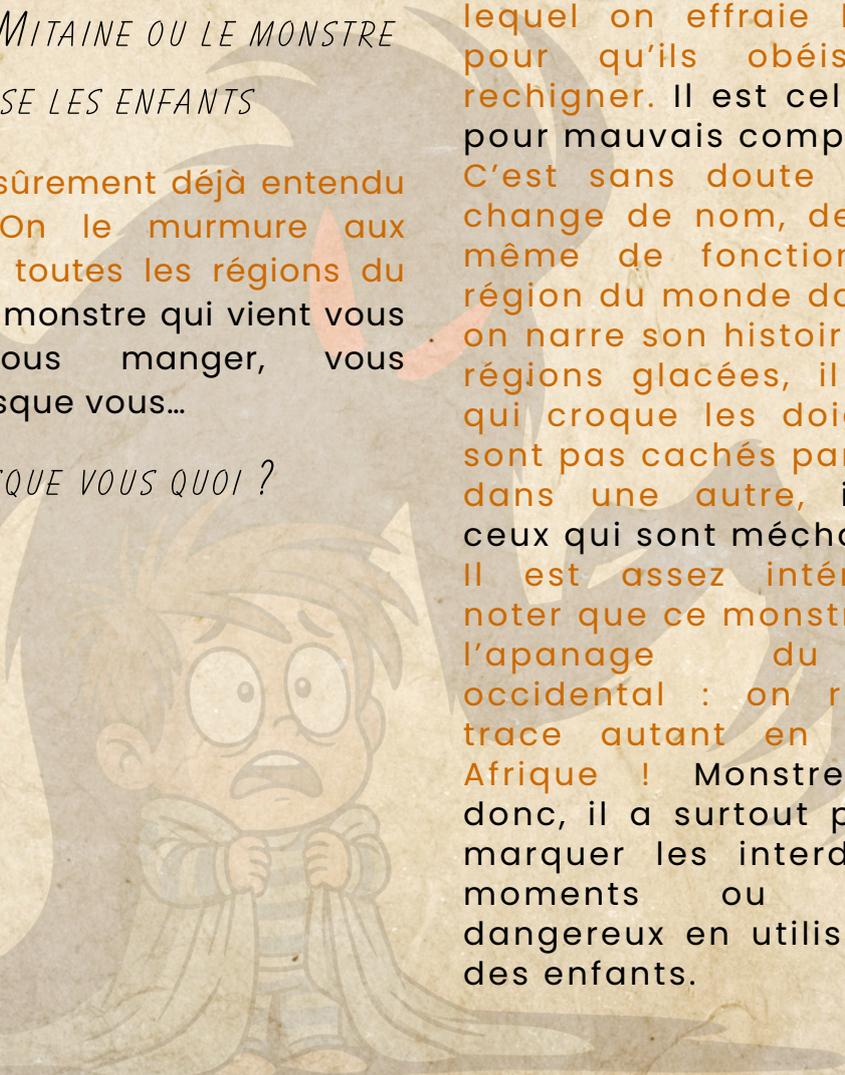
Ainsi entre le XVème siècle et les années cinquante, la coutume bretonne voulait que l'on sculpte des navets et rutabagas pour effrayer les passants lors de la Toussaint. Ce n'est qu'avec l'arrivée d'Halloween sur le Nouveau-Continent, qu'il fallut chercher une alternative à ces légumes et que la citrouille fit sa grande arrivée, pour rencontrer le succès qu'on lui connaît désormais. Une tradition de plus qui n'est pas purement commerciale ! 😊

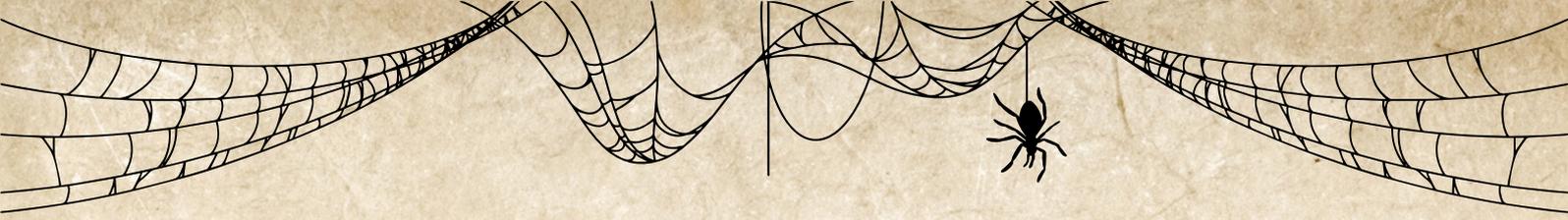
*LE CROQUE-MITAINÉ OU LE MONSTRE QUI TERRORISE LES ENFANTS*

Vous avez sûrement déjà entendu ce nom. On le murmure aux enfants de toutes les régions du monde. Ce monstre qui vient vous hanter, vous manger, vous effrayer lorsque vous...

*LORSQUE VOUS QUOI ?*

Eh bien c'est là que la légende varie et pour cause ! Le croque-mitaine, pour ne l'appeler que par ce nom, n'est pas une entité bien définie. Monstre aux mille visages, il emprunte celui qui effraie le plus en fonction des régions. Tantôt ogre affamé qui dévore les enfants qui ne sont pas couchés la nuit ; tantôt monstre des lacs qui attrapent les enfants qui s'approchent trop près du rivage, le Boogeyman est l'incarnation des règles et interdits fixés par les adultes. C'est un personnage symbolique, avec lequel on effraie les enfants pour qu'ils obéissent sans rechigner. Il est celui qui punit pour mauvais comportement. C'est sans doute pourquoi il change de nom, de visage ou même de fonction selon la région du monde dans laquelle on narre son histoire. Dans des régions glacées, il sera celui qui croque les doigts s'ils ne sont pas cachés par les gants ; dans une autre, il dévorera ceux qui sont méchants. Il est assez intéressant de noter que ce monstre n'est pas l'apanage du monde occidental : on retrouve sa trace autant en Asie qu'en Afrique ! Monstre universel, donc, il a surtout pour but de marquer les interdits sur les moments ou les lieux dangereux en utilisant la peur des enfants.





*MAIS À QUAND REMONTE LES  
PREMIÈRES TRACES DE CE MONSTRE  
EN EUROPE ?*

On trouve des traces d'une histoire un peu similaire à l'époque de la Grèce antique avec un esprit malfaisant nommé **Lamia** ou **Mormo** selon les régions. Dans la Rome antique, on utilisait le nom d'un brigand local, **Cacus**, pour effrayer les enfants et les faire obéir. On murmurait qu'en cas de mauvais comportement, il viendrait **les tuer dans leur sommeil**.

Bref, c'est un monstre universel et sans doute aussi ancien que les règles d'éducation elles-mêmes.

*UN MONSTRE AUX MULTIPLES NOMS*

Voici quelques-uns de ces noms en France.

Dans toute une partie de la France, il était connu comme **Babau**, un **ogre** ou **fantôme** qui mange les enfants lorsqu'ils sont méchants et particulièrement réputé auprès des nourrices. En Bourgogne, il prend le doux nom de **vouivre** et vit dans les étangs où **il attire les enfants**.



Même rengaine dans le Nord-Pas-de-Calais où il est connu sous l'appellation de « **Snouck** » et dépeint comme un brochet géant mangeur d'enfants.

Ce ne sont ici que quelques exemples, il en existe une multitude d'autres. Si ça vous amuse ou que vous êtes curieux, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à Wikipédia qui recense tous les noms de **Boogeyman** en fonction des régions du monde ! Il y en a de partout et pour tous les goûts ! 😊

*UNE COMPTINE ASSOCIÉE !*

Dans les années **1920-1930**, les enfants de maternelle pouvaient apprendre à l'école la comptine associée à ce monstre. La voici :

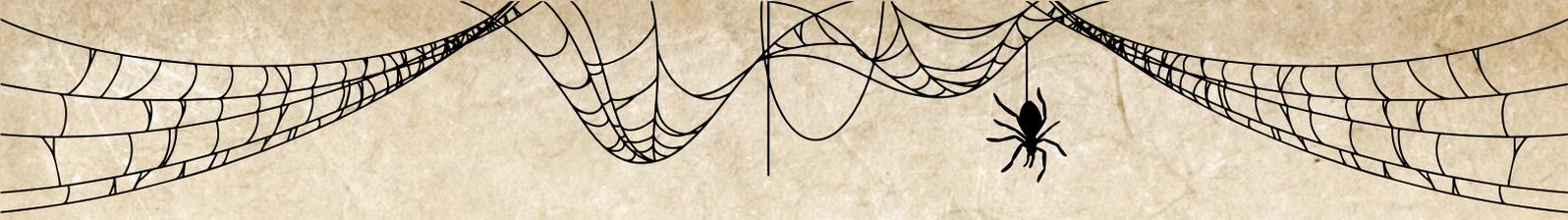
*« Connaissez-vous  
Croque-mitaine.*

*Miton, miton, mitaine.*

*Il a deux yeux grands et  
perçants.*

*Une grande bouche, de  
grosses dents. »*





## UN MYTHE UNIVERSEL

LES VAMPIRES, STRIGOÏ ET AUTRES  
SUCEURS DE SANG

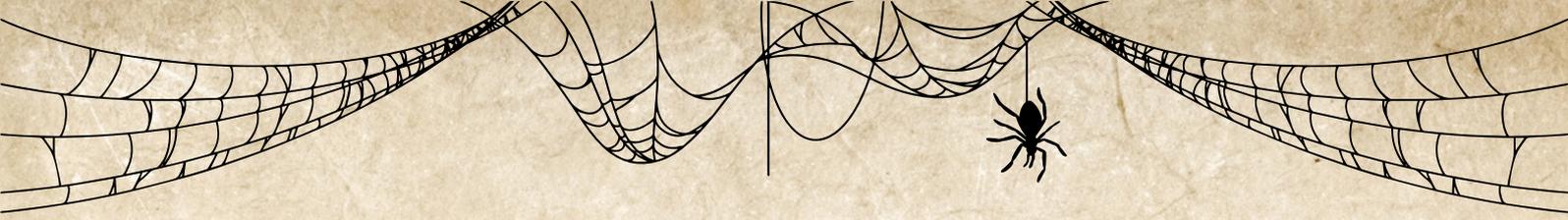
UN MYTHE ANCIEN ET UNE CRAINTE  
UNIVERSELLE

Les vampires tels que nous les connaissons aujourd'hui sont, eux aussi, la conséquence de l'évolution de plusieurs mythes et légendes qui ont évolué au fil du temps. Si certains prétendent qu'ils craignent le soleil et d'autres qu'ils ne peuvent supporter l'eau bénite, les croix chrétiennes et autres signes religieux. Tous s'accordent sur un fait : le vampire moderne est pâle, possède une paire de crocs aiguisés et se nourrit de sang humain. En quelques mots, c'est un revenant « en corps », pour utiliser le terme consacré depuis l'Antiquité. Cela signifie tout simplement que le vampire utilise un corps, le sien ou celui d'une victime selon les différentes légendes, contrairement aux revenants

en « esprit »,  
comme les fantômes.

C'est d'ailleurs la croyance que les morts puissent revenir en chair et en os dans notre monde qui est à l'origine des mythes sur ces créatures, et ce depuis l'Antiquité. Les historiens pensent que le vampirisme était un moyen d'expliquer les morts incomprises, dues aux maladies comme la peste, la tuberculose ou toutes autres morts suspectes. Rappelons-nous, en effet, que les maladies et leurs moyens de transmission n'étaient pas connus à l'époque. Les malades étaient alors vus comme des victimes du Malin. Les vampires, ou créatures associées, auraient donc une explication rationnelle. C'est du moins la théorie, libre à vous de croire ou non aux légendes qui ont participé à les populariser. Une chose, pourtant, est certaine : on a retrouvé des preuves de ces croyances jusqu'à l'Antiquité, bien que les monstres d'alors fussent désignés par d'autres termes, et leur existence est loin de se limiter au monde occidental. Voici quelques-unes de leurs représentations au fil du temps et des civilisations.





## DANS L'ANTIQUITÉ

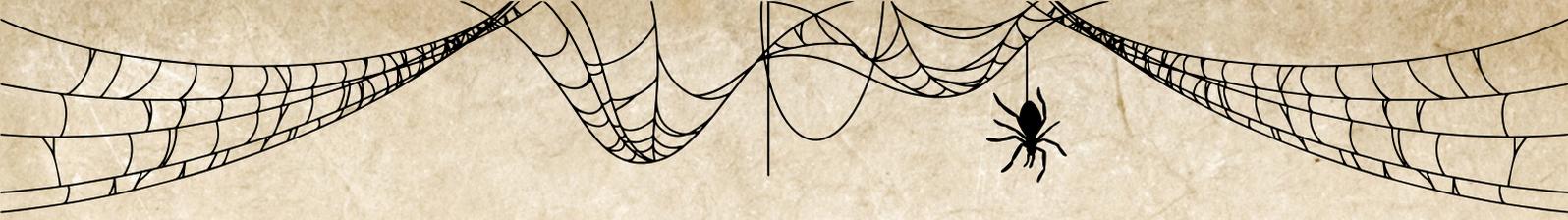
Les peuples assyriens et babyloniens sont les premiers à évoquer ces créatures. Ils avaient coutume de réciter des incantations pour neutraliser les mauvais esprits qui venaient hanter les vivants pour se repaître de leur sang. La peur du cadavre qui se relève est également partagée par les Egyptiens qui observaient un culte de la mort stricte pour éviter que les défunts ne reviennent les hanter. Bien que le terme « vampire » ne soit pas encore d'actualité, on note déjà les prémices des concepts qui mèneront à nos chers monstres à crocs. Dans la civilisation grecque et un peu partout en Europe, on plaçait des pierres sur les membres des défunts afin d'entraver leurs mouvements dans le cas d'un retour parmi les vivants. Beaucoup de civilisations enterraient les morts avec des offrandes, nourriture ou objets chers au défunt, de manière à combler ses besoins éventuels et à lui ôter ainsi toute motivation de quitter son cercueil.

La nourriture était supposée limiter les gargouillements de son ventre et ainsi lui éviter de venir chasser parmi ses anciens congénères. Les objets étaient là pour combler l'ennui. Certains peuples pensaient, en effet, qu'il fallait une occupation supplémentaire au mort et l'inhumait avec des faucilles, aiguilles à coudre et autre objet de travaux manuels. Tout était fait pour encourager le mort à dormir ou, en cas de réveil, à se contenter des offrandes disposées à ses côtés.

Les revenants étaient souvent associés à l'idée d'une vie de péchés. Dans la Rome Antique, on murmurait que l'esprit des brigands était condamné à revenir errer parmi les vivants et les prêtres étaient chargés de les écarter. Une cérémonie religieuse, les Lemuria, leur était même consacrée. Le père de famille devait se lever à minuit, aller pieds nus jusqu'à la fontaine de l'atrium. Là, s'ensuivait tout un rituel destiné à repousser les spectres. Le patriarche devait se laver trois fois les mains, jeter des fèves par-dessus son épaule, puis remplir un vase d'airain d'eau et le frapper neuf fois en récitant une prière contre les esprits.

Les grecs, quant à eux, craignaient les Lamies, sortes de femmes à corps de serpent, qui attiraient les hommes en montrant leurs seins pour ensuite les dévorer ou qui s'attaquaient aux enfants en suçant leur sang jusqu'à la dernière goutte.





## VRYKOLAKAS - MOYEN-ÂGE, EMPIRE

### BYZANTIN

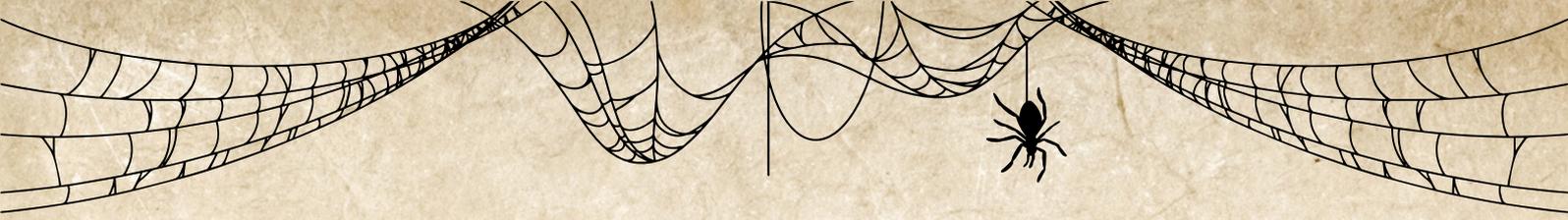
Au Moyen-Âge, chez les Byzantins, on croyait en l'existence de « revenants en corps », proches de notre conception actuelle des zombies et de celle des vampires d'aujourd'hui dans le folklore des Balkans. Un mort pouvait se relever s'il avait commis, de son vivant, un sacrilège, un péché grave ou consommé de la viande animale ou qu'il avait été blessé par un loup.

On repérait les Vrykolakas à leur apparence : cadavres sans aucune trace de décomposition, ils avaient le teint doré, tirant sur le rose lorsqu'ils étaient gorgés de sang et pouvaient même gonfler. Certaines légendes en Serbie murmuraient qu'ils avaient les cheveux roux et les yeux gris. Tout comme nos vampires modernes, ces créatures devaient frapper à la porte des maisons et appeler leurs habitants par leurs noms.

Sans réponse, elles étaient condamnées à retenter leur chance ailleurs. Mais, si par malheur, l'un des habitants venait à réagir, on était certain qu'il mourrait dans les jours prochains. On raconte aussi que les Vrykolakas écrasaient leurs victimes en s'asseyant sur elles pour les étouffer, de manière identique aux incubes ou vampires du folklore bulgare.

Les Vrykolakas gagnaient en puissance avec le temps. Il était donc nécessaire de les arrêter en détruisant leur corps. Les méthodes étaient variées : du pieu dans le cœur, à la décapitation, en passant par l'exorcisme et la crémation. Les destructions de cadavres incriminés avaient lieu le samedi, seul jour où, disait-on, la créature se trouvait dans son cercueil. Sur ce point, le mythe des Vrykolakas rejoint celui des vampires bulgares.





## JIANGSHI, CHINE

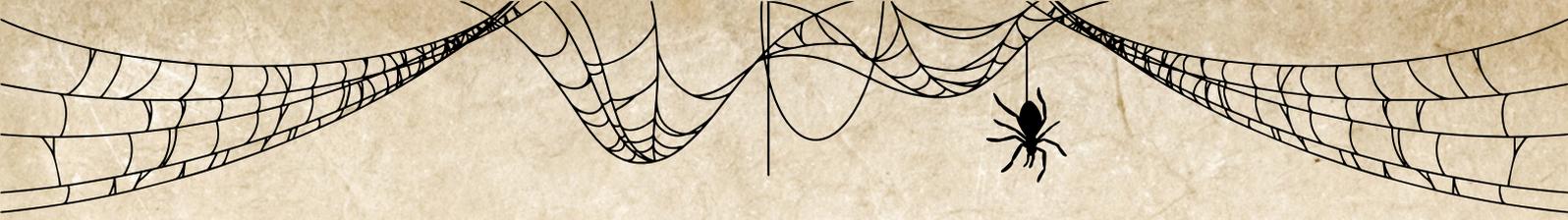
Certaines histoires du folklore chinois évoquent des monstres ressemblant à l'idée que l'on peut se faire des vampires, dans le sens étymologique de ce mot, c'est-à-dire des revenants en corps. Dans les légendes, les Jiangshi sont des cadavres réanimés par un prêtre taoïste afin que le corps puisse se rendre dans sa ville natale afin d'y être enterré. Ces cérémonies, dit-on, sont pratiquées à la demande de la famille lorsqu'elle ne peut pas se rendre sur le lieu du décès.

Mais ce n'est pas là, l'unique façon de se transformer en Jiangshi. Un déséquilibre dans le flux énergétique du corps, en faveur de la force Yang (en opposition au Yin) pouvait également résulter en une transformation ; tout comme un événement inhabituel lors de la veillée funèbre. On croyait, en effet, qu'un orage ou un chat sautant sur le cercueil était source de déséquilibre. C'était aussi le cas de la possession du corps par un esprit.

On représente les Jiangshi comme des cadavres à la peau verdâtre, souvent en état de décomposition avancée. Leur démarche sautillante et leur posture courbée vers l'avant, bras tendus, évoquent un peu les représentations actuelles des zombies, mais leur régime alimentaire se rapproche de la conception moderne des vampires. On racontait, en effet, que les Jiangshi sortaient la nuit pour vider leurs victimes de leur essence vitale.

Autre point commun avec nos amis à crocs, les Jiangshi détestent leur reflet. Pour les neutraliser ou s'en protéger, on plaçait donc des miroirs dans les diverses pièces des habitations. Le vinaigre et le sang de chien noir étaient également réputés pour les repousser, mais la méthode la plus efficace restait de poser un talisman taoïste sur leur front. Ce dernier point n'est pas sans rappeler la peur des croix chrétiennes de nos vampires occidentaux et montre bien l'universalité de ces créatures.





## VETALA - INDE

Les Vetalas sont des créatures démoniaques du folklore hindou. Réputées dangereuses, elles se tiennent à l'envers dans les arbres, perchées à la manière des chauves-souris, pour guetter leur prochaine victime. On raconte qu'elles ont la faculté de pénétrer dans les corps humains ou animaux et de les ranimer pour en prendre possession. Les corps ainsi utilisés ne se décomposent plus. Pour autant, l'âme de son ancien propriétaire est entièrement anéantie.

## ASANBOSAM OU ASHANTIS -

### FOLKLORE ASHANTIS,

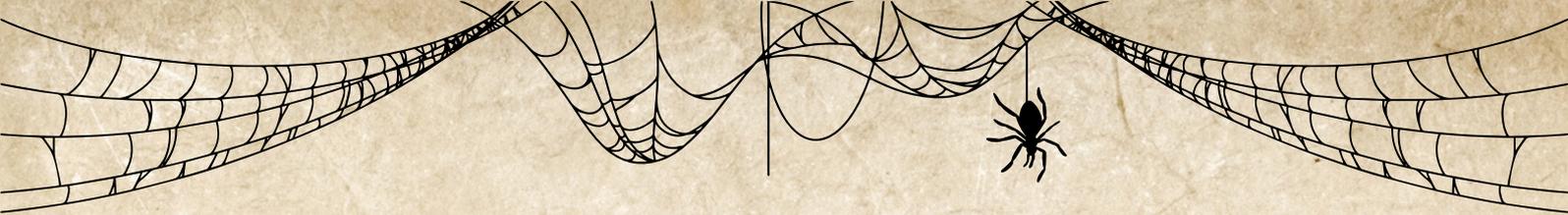
### AFRIQUE DE L'OUEST (GANA)

Les Ashantis sont des créatures du folklore de l'Afrique de l'Ouest. On ne connaît pas grand-chose de ces monstres, mais les quelques détails qui nous sont parvenus rappellent fortement nos vampires occidentaux. Créatures humanoïdes avec des doigts en fer, les Asanbosam ont la peau rose, de longs cheveux et des crochets en guise de pied. On raconte que ces créatures vivent perchées dans les arbres et attaquent leur victime à la manière de rapaces fondant sur leur proie.

## ROUMANIE ET LES BALKANS

Il est connu que les vampires modernes sont fortement inspirés des croyances de l'Europe de l'Est. Découvertes lors des guerres de religions, elles ont surpris plus d'un soldat. À cette époque, les populations des Balkans étaient persuadées d'être sous le joug d'infection vampirique. Il était courant de déterrer les cadavres pour les tuer une seconde fois. La moindre bizarrerie sur le corps exhumé était un signe de vampirisme : un gonflement du cadavre ou, pire encore, un corps parfaitement conservé, ne laissaient aucun doute. On croyait également que la Lune renforçait leurs pouvoirs et leur permettait de ressusciter plusieurs fois. On enterrait les personnes sur le ventre soupçonnées d'avoir été mordues par les vampires dans des tombes orientées d'est en ouest. De cette façon, lorsque le défunt voulait se relever, il se retrouvait face au sol et se mettait à creuser, s'enfonçant de plus en plus dans les entrailles de la terre.





En se penchant sur les sépultures slaves, les historiens ont été surpris de trouver nombre de squelettes enterrés à l'écart, un trou dans le crâne ou dans les côtes, voire pour certains, entièrement démembrés. Ces découvertes montrent l'importance accordée au mythe des vampires dans cette région d'Europe.

La première mention écrite du terme « vampyr » a été retrouvée dans le rapport de deux affaires vampiriques en Serbie, au début du XVIIIème siècle. En 1725, dans le village de Kisiljevo, meurt un paysan du nom de Peter Plogojowitz. L'histoire, jusqu'ici banale, prend une tout autre tournure lorsque sa femme le voit frapper à sa porte dix jours après l'enterrement pour lui réclamer une paire de chaussures. S'ensuit une série de disparitions étranges et l'on soupçonne alors un cas de vampirisme. La tombe de Peter est ouverte, révélant un cadavre intact, sans aucune trace de décomposition. Le rapport fait même mention de sang dégoulinant de sa bouche. Il n'en faut pas plus pour l'accuser du meurtre des disparus et lui enfoncer un pieu dans le cœur. Malheureusement pour eux, la région est infestée de vampires et quelques temps plus tard, non loin de ce même village, un second cas d'infection apparaît : celui de Arnold Paole. Bandit de son vivant, il aimait raconter avoir été mordu par un vampire sans avoir contracté l'infection. Pourtant, à sa mort, on raconte qu'il massacra la moitié des habitants de son village, avant de connaître un sort similaire à celui de Peter Plogojowitz. Ces deux affaires furent à l'origine d'une vague de peur et d'attrait pour les vampires, que certains historiens considèrent comme le relais des terribles bûchers de sorcières.

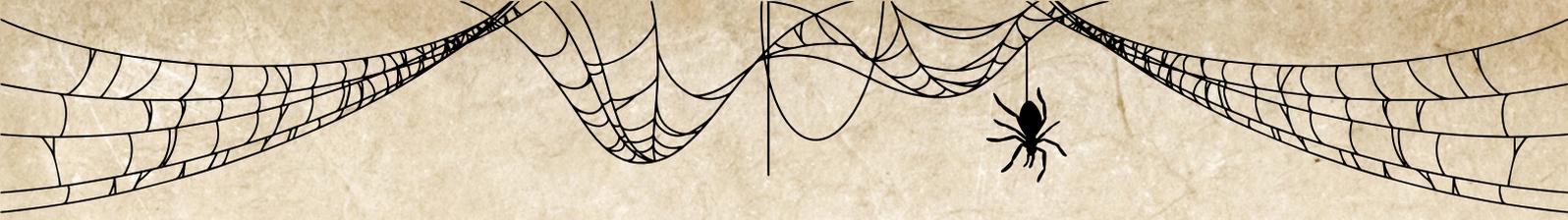
### *MERCY BROWN - AMÉRIQUE*

En 1892, dans le Road Island, une série de morts inexplicables ravage la région. Il n'en faut guère plus pour que les esprits s'enflamment et que Mary Brown soit accusée par son propre père de commettre ces crimes.

Les récents décès de tous les membres de sa famille, ainsi que l'état de parfaite conservation du corps de Mary Brown suffirent à convaincre les villageois. On lui retire alors tous les organes vitaux pour les brûler.

Elle ne s'en relèvera plus jamais.





Ce que cette histoire montre, c'est que le mythe des vampires - ou des revenants en corps - s'est répandu jusque sur le continent américain. Cette jeune femme et toute sa famille sont certainement morts de la tuberculose, maladie à l'époque encore inconnue que l'on associait au Malin. L'état de conservation du corps de Mary Brown peut, selon les scientifiques, être aisément expliqué. La jeune Mary Brown est décédée en plein hiver et a été enterrée dans une chambre forte, au-dessus du sol. Des conditions relativement favorables à une bonne conservation du corps.

Ces différentes légendes ou histoires illustrent parfaitement l'universalité du mythe des vampires ou, en tout cas, de créatures revenant d'entre les morts pour se nourrir des vivants. Il en existe bien d'autres venant d'un peu tous les coins du monde : les Penanggalan de Malaisie, le Tu ou Talamur polynésien, les Tezcatlipoca au Mexique, etc. Je vous invite à les découvrir dans les liens en fin d'article si le sujet vous intéresse.

## AU-DELÀ DES MYTHES

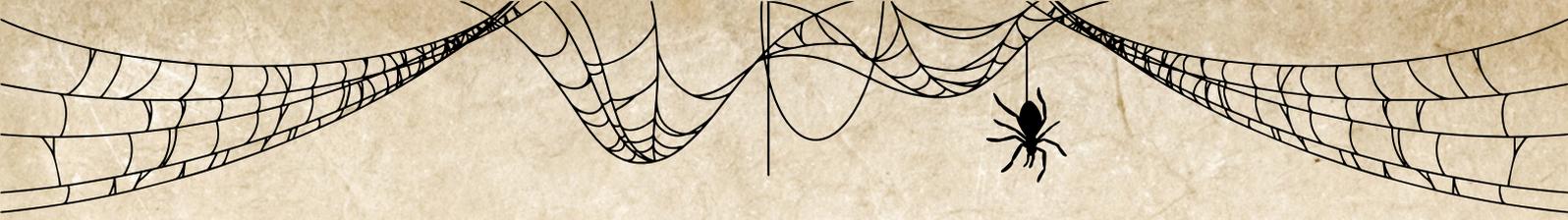
Les sociétés anti-vampiriques continuent d'être actives un peu partout dans le monde. Aux Etats-Unis, des groupes de personnes se rassemblent, soit pour célébrer ces créatures qui fascinent, soit pour trouver le remède au vampirisme.

En Europe, l'un des cas les plus récents et retentissant de procès vampiriques eut lieu en Roumanie, il y a à peine vingt ans. La plupart des Roumains ne croient plus à ces créatures, que l'on associe à des légendes du passé, mais les croyances restent ancrées dans l'esprit de certains, particulièrement dans les zones reculées et rurales du pays.

C'est ainsi qu'en 2003 éclate l'affaire Petre Toma, dans le petit village de Marotinu de Sus, au Sud-Ouest de la Roumanie. Petre Toma est un professeur de 76 ans lorsqu'il décède en 2003, juste avant Noël.

Enterré quelques jours plus tard, l'histoire aurait dû s'arrêter là, mais d'étranges témoignages des membres de sa famille éveillent l'attention sur le défunt. On l'aurait aperçu dans les rues du village, errant la nuit. Pas suffisant pour déterrer le corps à notre époque, l'histoire s'arrête alors ici...



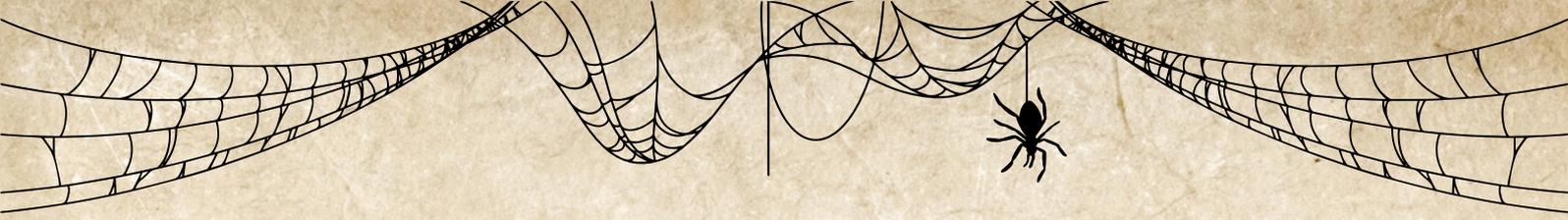


Jusqu'à ce qu'une étrange maladie s'abatte sur la famille de Gheorghe Marinescu, le beau-frère du défunt. Les membres de la famille, pâles, épuisés et, pour certains, incapables de se lever, se souviennent alors de leur ancêtre et des étranges rumeurs à son sujet. On soupçonne aussitôt Petre Toma de se nourrir de leur substance vitale. D'autant qu'un voisin affirme l'avoir vu quitter le domicile des Marinescu peu avant le lever du jour et ce, à plusieurs reprises. Les témoignages se multiplient avec la propagation de cet état de faiblesse aux voisins de la famille. On décide alors d'agir. Gheorghe Marinescu, trois hommes du village, la veuve et la petite-fille de Petre Toma se rendent au cimetière et commencent à creuser pour déterrer le cercueil. Ils trouvent un corps particulièrement bien conservé, les bras croisés, les lèvres maculées de sang et la tête tournée sur le côté. Déterminés à mettre fin à la menace qui détruit leur village et leur santé, ils attendent minuit selon la tradition. Là, ils pratiquent le vieux rituel pour tuer les vampires. *Ils enfoncent une fourche dans la poitrine de Petre Toma, avant d'y planter un pieu, de lui arracher le cœur. Enfin, ils saupoudrent sa dépouille d'ail et referment sa tombe. Les trois hommes brûlent ensuite son cœur, qui selon leurs dires tente de s'échapper, et rejoignent les femmes au carrefour avant le cimetière. Ensemble, ils répartissent les cendres du cœur dans le puits du village et rapportent l'eau aux victimes du vampire qui la boivent pour achever le rituel.*

### *FIN DE L'HISTOIRE ?*

Pas tout à fait, car la fille du défunt porte plainte pour profanation de tombe. Les rituels vampiriques sont évidemment interdits par le gouvernement roumain, ne serait-ce que pour des raisons d'hygiène. Les six accusés sont donc arrêtés et jugés. Pourtant, le verdict reste clément. Si les rituels sont officiellement bannis, ils restent encore pratiqués dans les campagnes isolées. Tous connaissent la manière de tuer un vampire car pas un village roumain ne peut se vanter d'avoir échappé à ces créatures démoniaques par le passé.



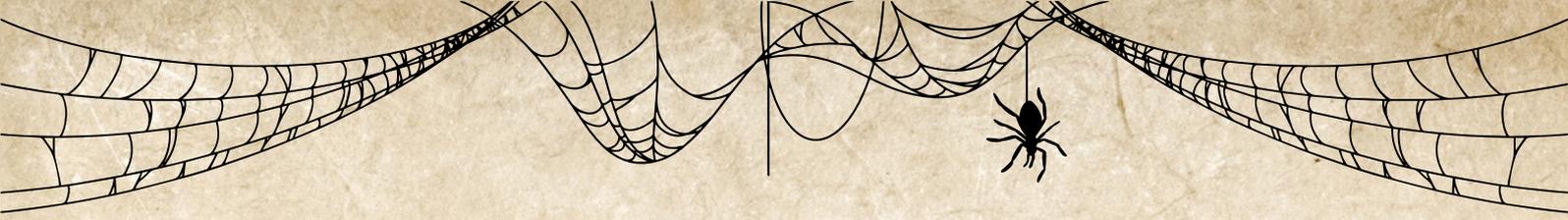


L'un des agents avouera d'ailleurs à la presse, que la majorité du temps, la police ferme les yeux sur ces pratiques. Tant que personne ne vient se plaindre ou que le meurtre du vampire n'engendre pas de frais d'entretien pour la tombe, ils n'ont pas de raison d'intervenir. Après tout, les villageois qui en arrivent à ce recours extrême sont victimes d'un monstre assoiffé de sang et méconnu de la justice.

Interrogé sur le rituel, Gheorghe Marinescu soutient qu'il n'a pas de regret. Il se rappelle encore du sang frais qui a giclé des blessures de la dépouille, de la position non conventionnelle du corps dans le cercueil, de la couleur rosée de ses joues. Il maintient qu'une fois le pieu enfoncé, le cadavre a comme soupiré et s'est détendu. Pour lui, les victimes auraient été plus nombreuses sans son intervention. Preuve supplémentaire de l'effet bénéfique de l'opération : toutes les victimes ont commencé à guérir après l'ingestion de l'eau contenant les cendres du défunt. Convaincus d'avoir agi pour le meilleur et soutenus par tous les membres du village lors de leur procès en appel, les six accusés voient leur peine réduite. D'autant plus que les débats mettent en avant la profanation d'une vingtaine d'autres tombes par les habitants de la région au cours des dernières années.

*CE CAS MONTRE QUE LES TRADITIONS ET CROYANCES À PROPOS DES VAMPIRES RESTENT, DE NOS JOURS ENCORE, DUREMENT ANCRÉES DANS L'ESPRIT DES PAYSANS DES BALKANS. LA PLUPART D'ENTRE NOUS SOURIRONS À LA LECTURE DE CES FAITS. CERTAINS PENSERONT PEUT-ÊTRE « QU'ILS SONT FOUS CES RO(U)MAINS ! ». À MOINS QUE CES LÉGENDES POSSÈDENT UN FOND DE VÉRITÉ ?*





## POPULARISATION DU MYTHE DES VAMPIRES DANS L'IMAGINAIRE COLLECTIF

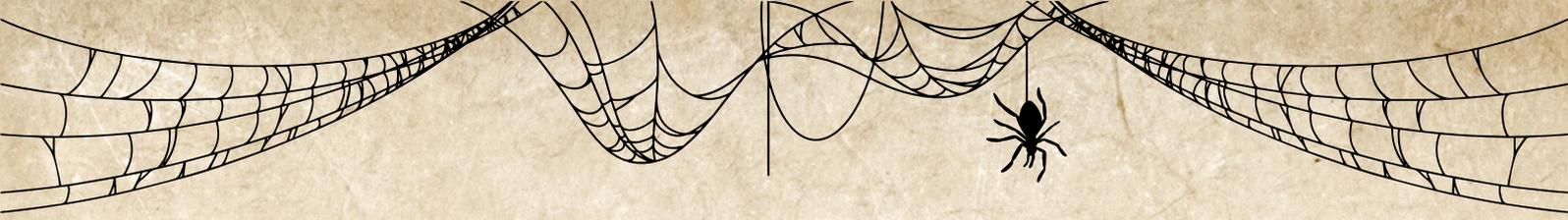
Les vampires n'ont pas toujours été aussi populaires. Avant la sortie des grands classiques de la littérature, ils étaient principalement craints dans les régions où les légendes circulaient à leur sujet.

C'est en 1750, avec la sortie de la nouvelle **Camilla** de Joseh Le Fanu, qu'ils connaissent une première mise en lumière dans notre société. L'histoire raconte l'arrivée d'une jeune femme à la beauté envoûtante, Camilla, dans la vie quotidienne d'une jeune châtelaine, prénommée Laura. Cette dernière tombe rapidement sous le charme de son invitée et se laisse aveugler par son amour. Malgré les tentatives de son père et de ses préceptrices, la jeune femme sombre vite dans un étrange état, peuplé de rêves de morsures. Elle peine à avoir conscience que la région tout entière est ravagée par un mal étrange, dont elle semble elle-même affectée.

Si Camilla permit aux vampires de gagner en popularité, son succès fut bien moindre en comparaison du roman d'horreur de Bram Stoker. Je veux bien sûr parler du fameux **Dracula** ! Adapté sous de multiples formats, il lance définitivement la mode et la fascination pour les vampires dans le monde occidental. Pour écrire son roman, Bram Stoker se serait inspiré de deux légendes des Balkans.

La plus connue concerne Vlad III Basarab, surnommé Vlad Țepeș, soit Vlad l'Empaleur en roumain. Né entre 1431 et 1436 à Târgoviște en Valachie, ou selon la légende actuelle à Sighișoara en Transylvanie, ce prince inspira l'histoire de Dracula à Bram Stocker. Le titre du roman vient simplement d'un second surnom, Drăculea, ce qui signifie fils du dragon en roumain médiéval. Tout simplement parce que son père, le précédent prince, était surnommé Vlad Dracul, soit Vlad le Dragon. Beaucoup de récits sanglants circulent autour de ce prince, mais les historiens supposent que Vlad l'Empaleur a, en partie du moins, été victime d'une propagande contre lui.





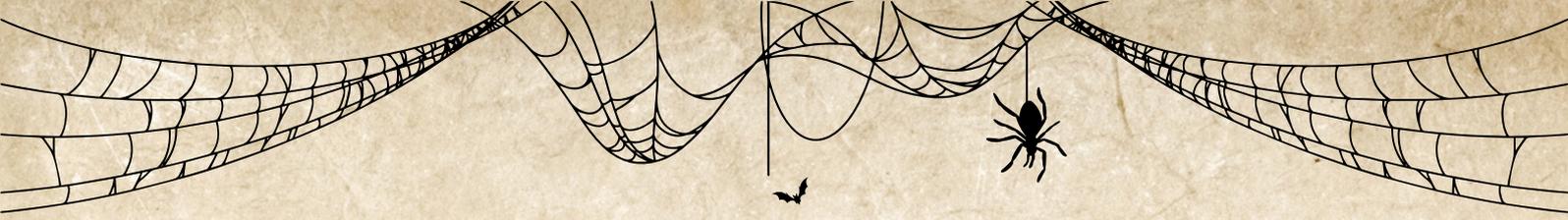
En effet, sa région était l'une des dernières à résister à l'avancée des Ottomans sur l'Europe chrétienne et il a mené moult batailles pour repousser les envahisseurs. Quoi qu'il en soit, ce sont les rumeurs qui nous intéressent ici. On raconte qu'il était sanguinaire, cruel et qu'il empalait la tête de chacune de ses victimes sur des pics à l'entrée de son château. Morbide donc et parfait pour inspirer l'une des histoires gothiques les plus célèbres.

La deuxième source d'inspiration est bien connue des roumains, il s'agit de la légende de la Comtesse Elisabeth Bartory, aussi surnommée Comtesse sanglante ou Ogresse des Carpates. Tout comme Vlad III, Elisabeth est connue pour sa cruauté, notamment envers ses domestiques. On raconte qu'après la mort de son mari, elle aurait développé une obsession dévorante pour la jeunesse éternelle.

*Un jour qu'elle assénait une sévère correction à l'une de ses servantes, elle frappa si fort que le nez de cette dernière se cassa. Le sang gicla sur la main de la Comtesse qui découvrit sous la tâche carmin, une peau plus blanche et plus jeune. Elle décida alors de s'étaler le sang de la servante sur le visage. Elle fut si satisfaite du résultat, qu'elle commença à prendre des bains de sang de jeune femme pour garder la peau ferme. Quand on finit par découvrir son manège, on l'enferma dans une pièce cloisonnée du château où elle mourût trois ans après. On prit soin de planter un pieu dans son cœur, au cas où.*

Ces deux histoires ne furent qu'un prémice à la fascination toujours croissante qu'exercent aujourd'hui les vampires sur nous. De Twilight à Vampire Diaries, en passant par toutes les adaptations de Dracula et des films d'horreur, ces créatures pullulent dans la littérature et le cinéma et peuplent désormais notre imaginaire collectif. Leur visage a beaucoup changé depuis le Moyen-Âge, évoluant de créatures cruelles et sanguinaire ; à des êtres sensibles, capable de se contenir et d'avoir des histoires de romance avec des humains. Bref, chacun s'est approprié ce mythe à sa manière, mais une chose est certaine, il a et continuera toujours d'exciter l'imaginaire collectif.





## POUR CONCLURE

*Les monstres et créatures aujourd'hui associées à Halloween sont en réalité issus de mythes divers et variés, bien plus anciens qu'on ne le soupçonne. Si certaines histoires ont une origine bien précise, beaucoup se retrouvent un peu partout sur le globe, dans des récits étrangement similaires. C'est le cas des vampires ou du mythe des « corps debout ». Entre fascination et peur, ces créatures ont façonné notre imaginaire collectif et continuent, de nos jours, à travers de nombreuses fictions à éveiller notre curiosité. Cet article n'en présente qu'une infinitésimale partie et, si le sujet vous intéresse, n'hésitez pas à creuser les archives pour déterrer d'autres légendes. Mais attention : certaines choses sont faites pour rester cachées.!*

### Bibliographie

<https://www.mindshadow.fr/les-vampires-la-legende/>

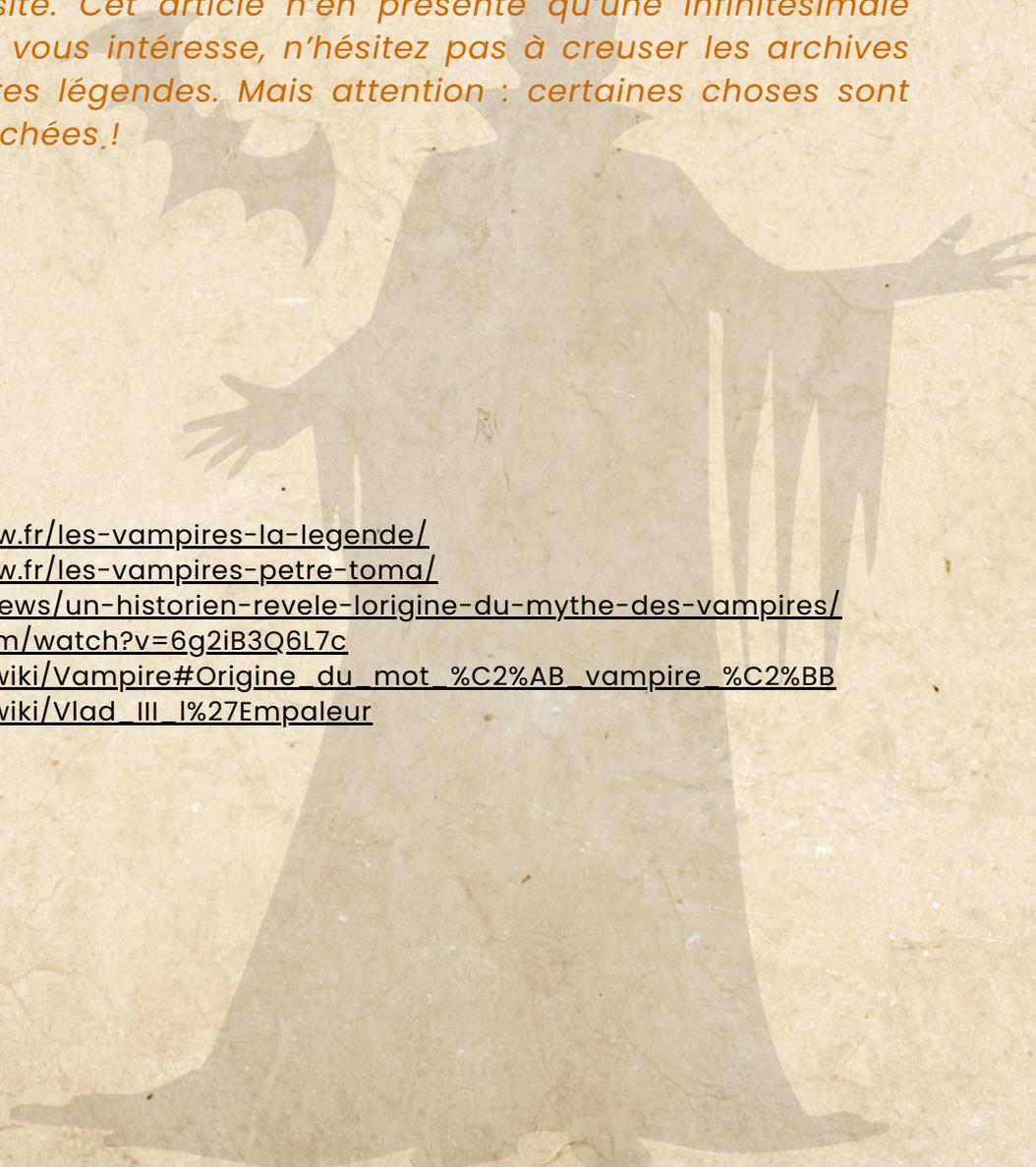
<https://www.mindshadow.fr/les-vampires-petre-toma/>

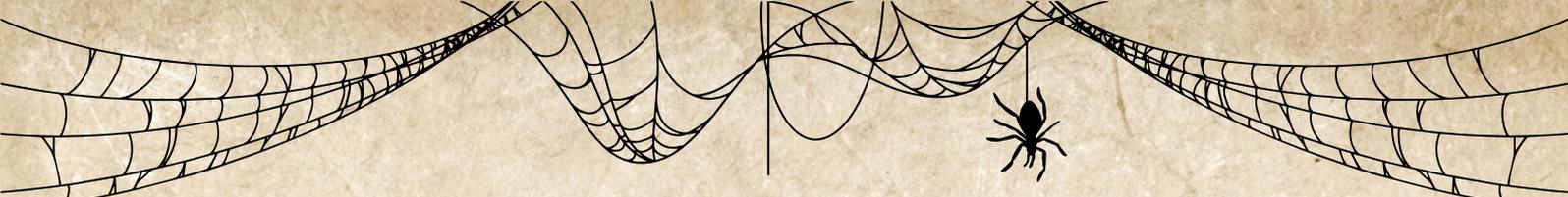
<https://www.ulyces.co/news/un-historien-revele-lorigine-du-mythe-des-vampires/>

<https://www.youtube.com/watch?v=6g2iB3Q6L7c>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Vampire#Origine\\_du\\_mot\\_%C2%AB\\_vampire\\_%C2%BB](https://fr.wikipedia.org/wiki/Vampire#Origine_du_mot_%C2%AB_vampire_%C2%BB)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Vlad\\_III\\_1%27Empaleur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Vlad_III_1%27Empaleur)





# LE MONDE MYSTÉRIEUX DES YŌKAI

ESPRITS DU JAPON

Latu-Analine

## QU'EST-CE QU'UN YŌKAI ?

Lors d'une nuit de brume épaisse, lorsque la lune n'est qu'une pâle lueur derrière les nuages, le monde familier se fracture. C'est dans cet entre-deux, entre la lumière et l'obscurité, entre la réalité et le rêve, que les Yōkai s'éveillent. Ces êtres surnaturels du folklore japonais sont les habitants de l'ombre et du mystère. Esprits, monstres, fantômes ou êtres magiques, ils peuplent les légendes, les contes et même la culture moderne (mangas, films, jeux vidéo). Certains sont malveillants, d'autres protecteurs, et beaucoup sont simplement espiègles !

### Mais les Yōkai sont-ils uniquement japonais ?

Oui et non ! Le concept d'esprits surnaturels existe dans toute l'Asie, comme les Yaoguai chinois ou les Dokkaebi coréens, mais les Yōkai tels qu'on les connaît avec leurs noms et caractéristiques sont bien une spécificité japonaise.

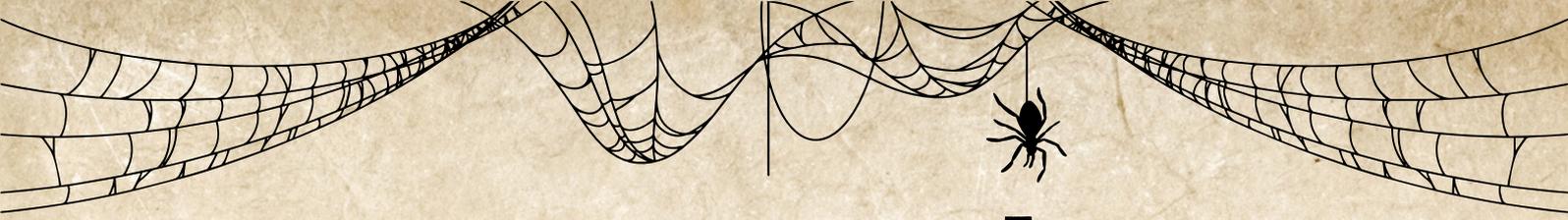


## COMBIEN DE CATÉGORIES DE YŌKAI EXISTENT ?

Il existe des centaines de Yōkai, mais on peut les classer en 5 grandes catégories :

- Esprits naturels
  - > Liés aux éléments (eau, forêt, montagne)
  - >> Kappa, Nurikabe
- Fantômes et revenants
  - > Morts qui hantent les vivants
  - >> Yuki-onna, Funayūrei |
- Objets animés
  - > Objets qui prennent vie après 100 ans
  - >> Kasa-obake, Bakezōri |
- Yōkai animaux
  - > Animaux transformés ou magiques
  - >> Kitsune, Tanuki, Bakeneko |
- Yōkai humanoïdes
  - > Créatures à apparence humaine
  - >> Noppera-bō, Rokurokubi |





# BESTIAIRE DES YŪKAI

## LES PLUS CÉLÈBRES

Pour commencer, laissez-moi vous parler de l'étrange créature qui hante les courants frais et les roseaux des rivières japonaises : le *Kappa*. N' imaginez pas un monstre grossier, mais un être à la silhouette d'une tortue qui se serait dressée sur ses pattes arrière, adoptant une posture humaine. Dans son crâne une flaque d'eau limpide, source de sa vie et de son pouvoir.

Sous la surface, il guette. Son corps, trapu et visqueux, recèle une force terrifiante, capable d'entraîner le baigneur imprudent dans les profondeurs pour une danse funeste.

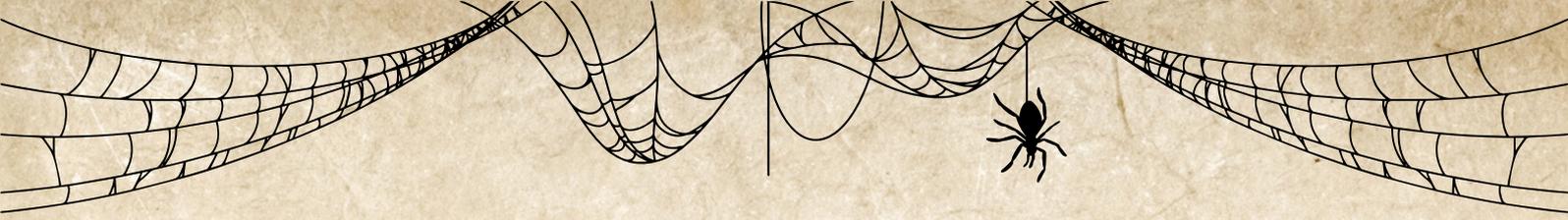
Pourtant, derrière ce masque de démon des eaux se cache une passion des plus singulières : une folle addiction au **concombre** frais.

*OFFREZ-LUI CE LÉGUME CROQUANT, ET VOUS  
VERREZ PEUT-ÊTRE L'AVIDITÉ DU  
PRÉDATEUR SE MUE EN LA JOIE SIMPLE  
D'UN GOURMAND.*

Mais si vous avez le malheur de croiser son regard perçant, souvenez-vous de la plus ancienne des ruses. Inclinez-vous devant lui avec la plus grande déférence. Son code d'honneur, aussi rigide qu'étrange, le forcera à vous rendre votre salut.

Et dans ce geste de politesse, l'eau magique contenue dans son crâne va se déverser. Sans son fluide vital, le voilà rendu faible et vulnérable, un souverain des rivières déchu, vous offrant ainsi une chance unique de fuir... ou de nouer un pacte des plus inattendus.





Les cours d'eau ne sont pas les seuls lieux à être habités par les créatures du crépuscule. Aucune n'est aussi ambivalente et envoûtante que le *Kitsune*, le **renard à neufs queues**. Loin d'être une simple bête sauvage, il est un être de sagesse et de ruse, dont le pouvoir se mesure à la somptuosité de sa queue – ou de ses queues, car plus leur nombre grandit, jusqu'à neuf, plus sa sagesse et sa magie approchent de la divinité.

Il est le maître des apparences, un artiste de l'illusion capable de modeler la réalité à son gré. Il peut se métamorphoser en une belle femme dont la robe cache une pointe de ruse, en un vieux sage aux conseils éclairés, ou même en une seconde lune pour bernier les voyageurs. Certains Kitsune, messagers sacrés de la déesse du riz Inari, veillent d'une patte de soie sur les temples et les récoltes, incarnant une force bienveillante et protectrice.

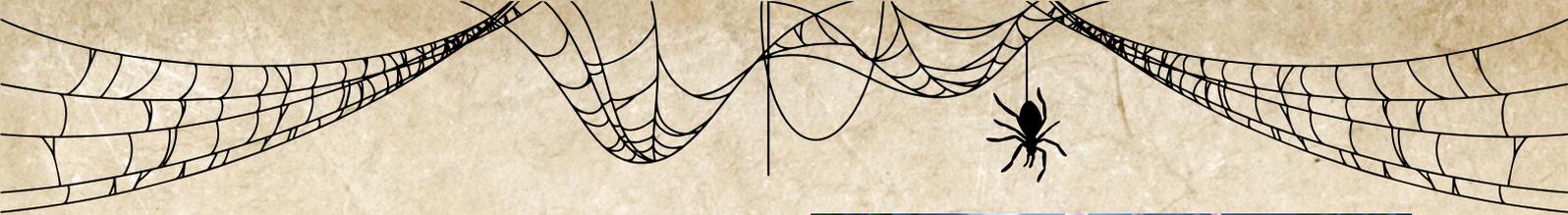
D'autres, espiègles ou malicieux, prennent un malin plaisir à égarer les hommes orgueilleux dans des forêts d'illusions, pour le simple prix d'une bonne farce.

Mais toute magie a son miroir, et toute illusion, son défaut. L'œil perçant du Kitsune, qui voit au travers des mensonges des hommes, ne peut soutenir le regard franc et hostile d'un chien, qui le force à fuir la queue retroussée de peur.



Illustration faite en IA à la demande de l'auteur de l'article

Sa métamorphose la plus parfaite, ce visage d'une beauté à couper le souffle, ne résiste pas à la froide et impartiale vérité d'un miroir, qui reflète inmanquablement la forme animale qui se cache derrière le masque. Ainsi, le sage comme le trompeur sont rappelés à leur véritable nature gardant à jamais le mystère de leurs neuf queues frémissantes à la frontière de notre monde.



Dans le silence des vieilles demeures aux poutres de bois sombre, il arrive qu'un rire cristallin résonne là où aucun enfant ne devrait jouer. Ne vous méprenez pas, ce n'est pas un fantôme malveillant, mais le *Zashiki-warashi*, **l'âme espiègle de la maison**. On l'aperçoit parfois du coin de l'œil, une petite silhouette furtive vêtue d'un kimono immaculé, qui disparaît dans un rayon de soleil.

Sa présence est un don du ciel, le plus précieux des trésors pour un foyer. Tant qu'il y réside, la prospérité et la chance sourient aux habitants. Les affaires prospèrent, la santé est robuste et une douce harmonie règne entre les murs. Mais ce gardien bienveillant a conservé son âme d'enfant : il adore jouer des tours. Ne soyez pas surpris d'entendre des pas pressés dans le couloir vide, de trouver un coussin déplacé ou de voir une porte close s'ouvrir doucement d'elle-même.

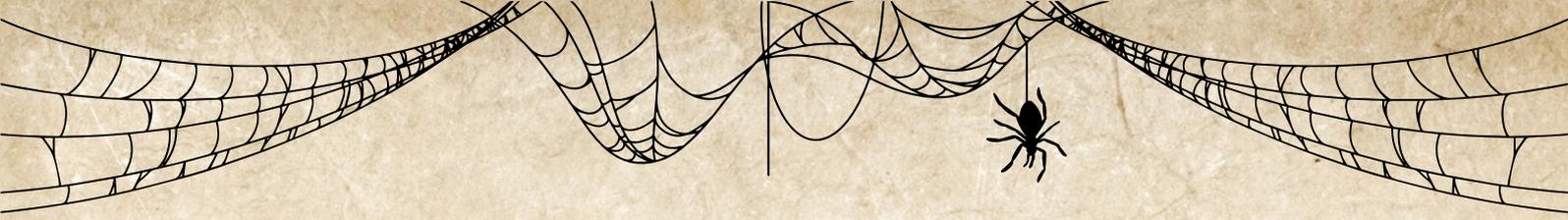
Ce sont ses jeux, sa manière de rappeler qu'il partage votre vie.



Illustration faite en IA à la demande de l'auteur de l'article

Cependant, traitez-le avec le plus grand respect. Car cet esprit farceur est aussi d'une sensibilité extrême. S'il se sent offensé, négligé ou chassé par le doute ou l'ingratitude, il partira, le cœur lourd. Et son départ est une malédiction. La chance qu'il offrait généreusement se retire avec lui, laissant la maison sombrer dans la ruine et le malheur. Accueillez donc ces petits rires invisibles, car ils sont le souffle de bonheur et la promesse de fortune de votre demeure.



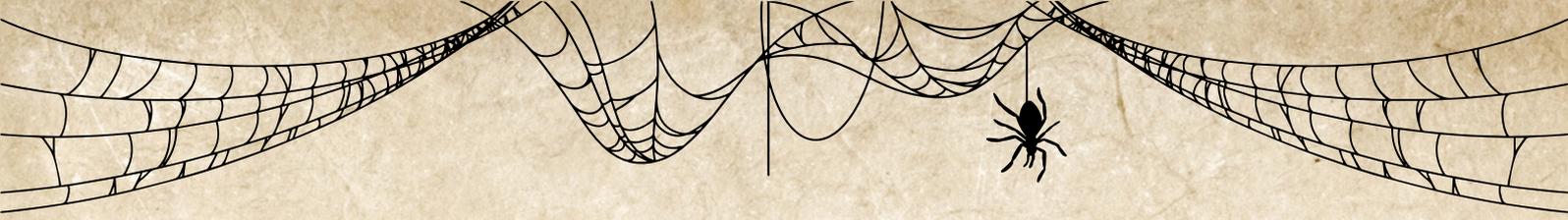


Certains Yōkai sont sédentaires, contraints par leur nature. Parfois, ils sont les gardiens silencieux des solitudes, le témoin immobile du temps qui passe. Le *Mokumokuren* fait partie de ces Yōkai car il est **la maison abandonnée elle-même**. Son essence se révèle dans l'odeur de poussière et de bois moisi... et dans ces taches sombres qui prennent vie.

Lorsque vous pénétrez dans son domaine, une sensation de picotement vous parcourt la nuque. *Vous n'êtes pas seul*. Sur la cloison fragile, dans les rainures du shoji déchiré, des dizaines d'yeux surgissent. Ils ne clignent pas. Ils ne jugent pas. Ils observent, simplement, avec une intensité inhumaine. Leur regard multiple est la conscience de la demeure, une sentinelle qui a vu les rires s'éteindre et les souvenirs pâlir, et qui considère désormais tout vivant comme un intrus.

Pour échapper à cette surveillance oppressante, il ne faut ni fuir ni détourner le regard. Il faut *affronter* le mur, *apaiser* cette présence et reconnaître sa matérialité en bouchant les fissures, colmater les déchirures, recoller le papier. En refermant les blessures de la maison, vous lui rendez son intégrité et vous forcez les paupières de bois et de plâtre à se fermer.





Parmi les objets du quotidien, certains, délaissés mais non oubliés, finissent par développer une âme. C'est le cas du Kasa-obake, l'étrange revenant qui hante les greniers poussiéreux et les vieilles échoppes. Son apparence est à la fois amusante et effrayante : un simple parapluie de papier et de bambou, qui aurait soudainement poussé un œil, et une langue rose qui pend.

Il ne devient lui-même qu'après un siècle de loyaux services ou d'abandon injuste. La centième année passée, une étincelle de vie l'enflamme. Alors, cet objet né inanimé se met à bouger avec agilité, bondissant sur son unique patte comme un danseur.

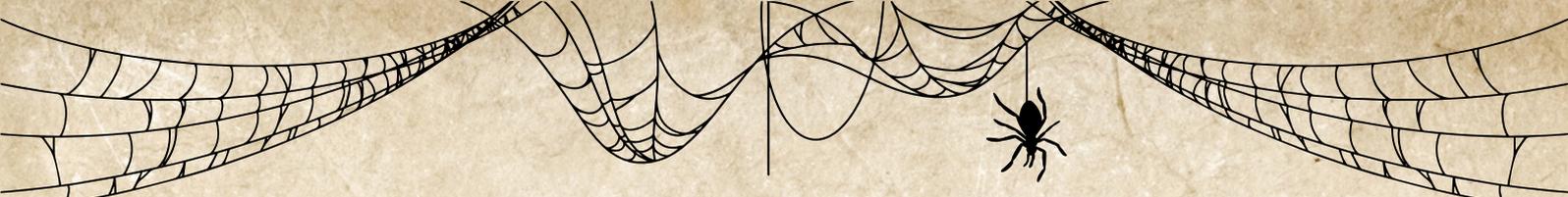
Il se plaît à surgir dans l'ombre pour effrayer les riverains, non par malice, mais comme pour enfin exister après tant d'années de silence.

Comment apaiser cette énergie soudaine ? Deux voies s'offrent à vous, aussi radicales que symboliques. Vous pouvez choisir la destruction pure et simple, brisant le sortilège en réduisant le parapluie à l'état de simples

fragments. Ou bien, dans un geste de profonde respect, vous pouvez lui offrir une seconde chance.

Le réparer avec soin, recoller son papier avec tendresse et honorer sa fonction première. En le réparant, vous calmez l'esprit tourmenté qui l'habite, lui permettant de retrouver sa paix.





# LES YŌKAI DANS LA CULTURE MODERNE



L'écho des forêts anciennes et des vieilles demeures n'a pas disparu, il a simplement trouvé de nouveaux reflets dans la lumière de nos écrans. Les yōkai n'habitent plus seulement l'ombre des lanternes en papier, mais bien l'imaginaire vibrant de la culture pop japonaise.

Ils sont les héros attachants de *Yo-kai Watch*, où ils se cachent dans les recoins de la ville moderne.

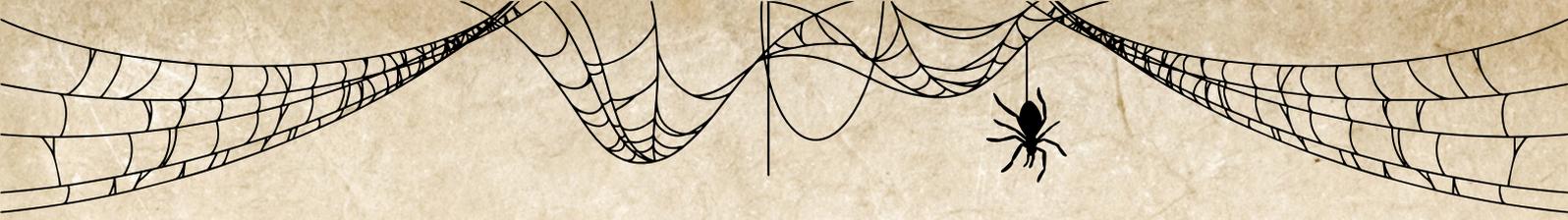


Ou les figures ambivalentes de *Natsume Yuujinchou*, qui explore avec douceur la frontière ténue entre les humains et ces esprits. Ils peuplent les univers sombres de *Nioh*, incarnant la peur et le challenge, et ont même insufflé leur âme espiègle à l'immense bestiaire de *Pokémon*, où la logique de métamorphose et de capture puise directement aux sources du folklore. Leurs noms ou leur symbolique ont leur place dans les light novels tel que *Overlord*.

Sur les écrans de cinéma tels que des estampes d'*Hokusai* aux aventures animées, les yōkai ont su traverser les siècles en se réinventant, prouvant que leur mystère est une source intarissable d'inspiration.

Ils hantent désormais les salles de bain du *Voyage de Chihiro* sous les traits énigmatiques de **Sans-Visage**, et bondissent encore dans des films comme *Le Monde des Esprits*, démontrant que leur magie résiste au passage du temps.





LE SAVIEZ-VOUS ? L'UNIVERS DES YŌKAI EST UN MONDE DE CONTRASTES ABSOLUS.

Prenez garde aux individus que vous croisez. Car la chance ou le malheur ne porte pas le même visage.

Certains, comme les fidèles *Inugami*, esprits-chiens liés à une famille, protègent les humains avec une loyauté sans faille. D'autres incarnent des terreurs primaires, à l'image du *Gashadokuro*, un géant squelettique dont les os sont ceux de guerriers morts de faim, et dont le grincement sinistre est le dernier son que vous entendrez. Et pour prouver que le fantastique n'exclut pas le charmant, il existe même des Yōkai adorable, comme le *Bunbuku Chagama*, un **tanuki** transformé en théière magique qui apporte la prospérité à son propriétaire.

Cette diversité stupéfiante – du protecteur au terrifiant, du facétieux au bienveillant – est précisément ce qui rend les Yōkai si fascinants.

Ils ne sont pas de simples monstres, mais un kaléidoscope reflétant toutes les facettes de l'expérience humaine.

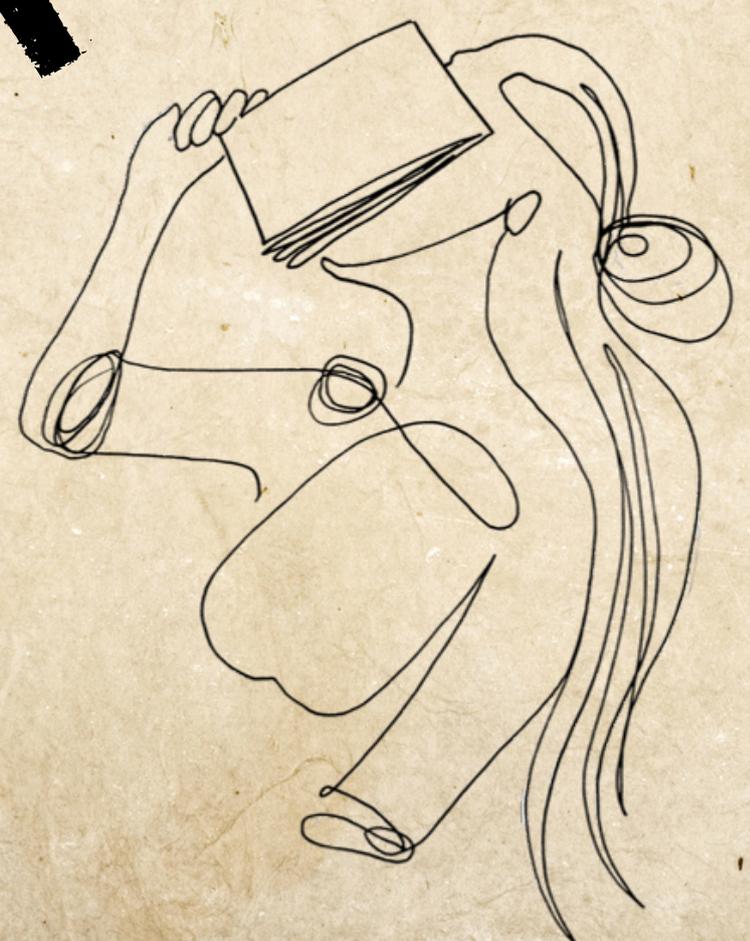
Et si l'on y regarde bien, cette nuit où la frontière entre notre monde et le leur s'estompe... ne vous évoque-t-elle rien ? C'est une tradition que nous connaissons bien en Occident : *Halloween*. Là où nous nous déguisons en sorcières et en fantômes, le Japon a ses propres récits pour cette période de l'année, où l'automne chuchote que l'invisible se fait plus proche. Les Yōkai sont les maîtres incontestés de cette brume saisonnière, les figures ancestrales d'une célébration de l'étrange qui résonne bien au-delà des frontières nippones.

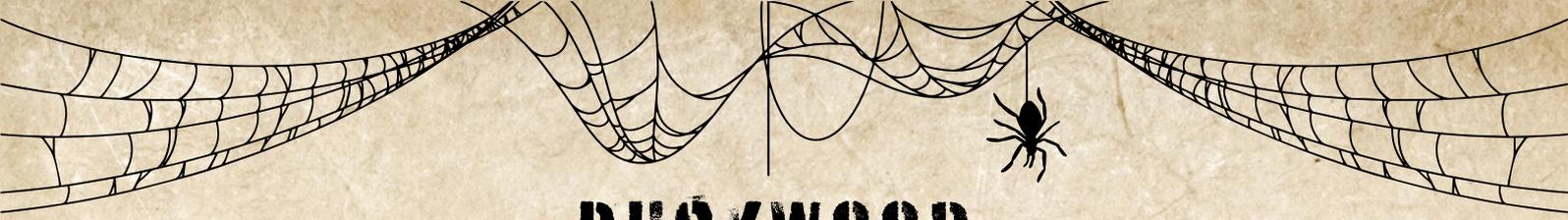
ALORS, PRÊT À PARTIR À LA  
RENCONTRE DE CES VOISINS DE  
L'OMBRE, CETTE ANNÉE ? 🎃

TESTE TES  
CONNAISSANCES EN  
YOKAI DANS LA PARTIE  
2 DU SPÉCIAL  
HALLOWEEN



# ACTU POP





# DUSKWOOD

*LE JEU D'ENQUÊTE SUPER IMMERSIF !*

---

**Sandra Duriez**

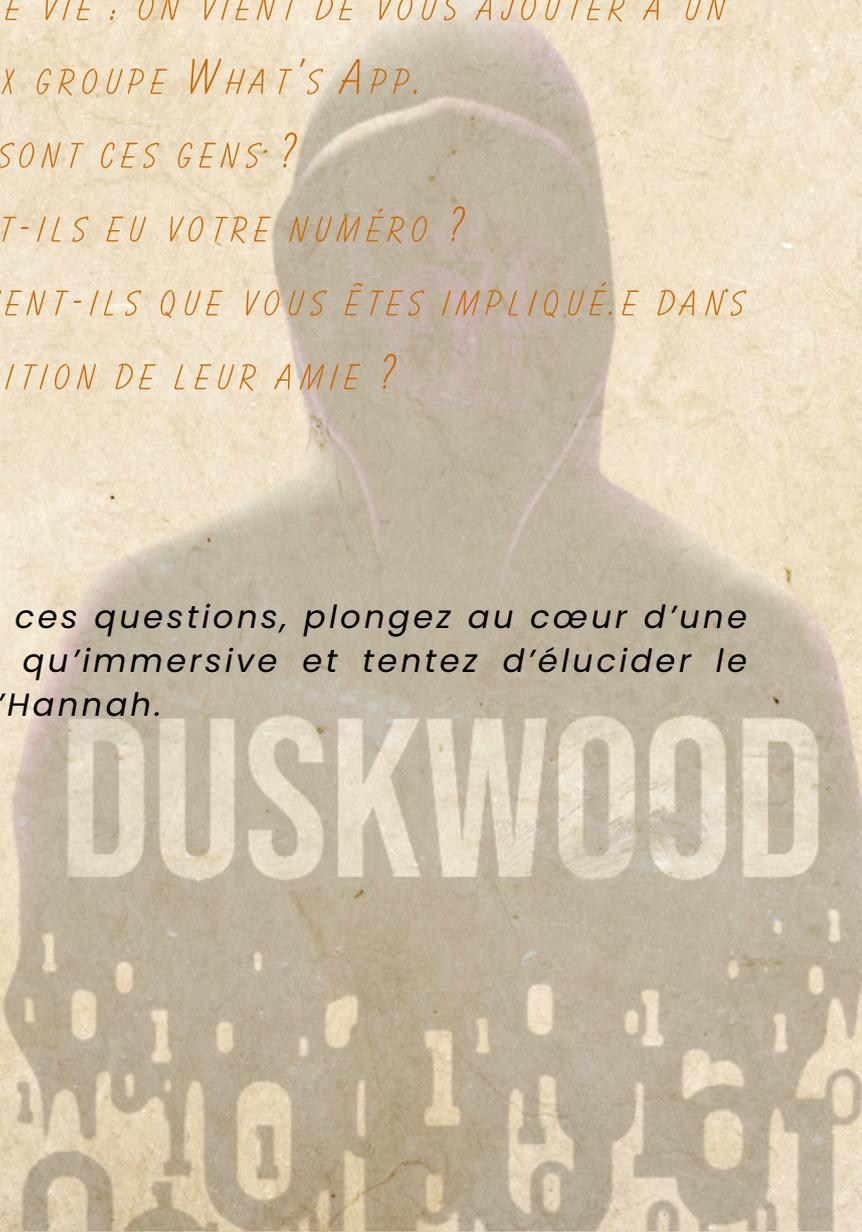
*TRANQUILLEMENT INSTALLÉ.E DANS VOTRE CANAPÉ, VOUS TÉLÉPHONE  
ÉMET UN PETIT « BIP » STRIDENT. VOTRE ÉCRAN S'ALLUME SUR UN  
SMS QUI VA CHANGER VOTRE VIE : ON VIENT DE VOUS AJOUTER À UN  
MYSTÉRIEUX GROUPE WHAT'S APP.*

*QUI SONT CES GENS ?*

*COMMENT ONT-ILS EU VOTRE NUMÉRO ?*

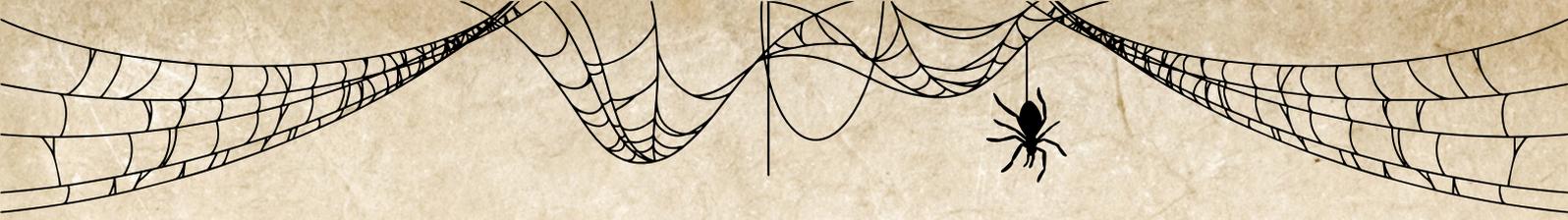
*ET SURTOUT, POURQUOI PENSENT-ILS QUE VOUS ÊTES IMPLIQUÉ.E DANS  
LA DISPARITION DE LEUR AMIE ?*

*Pour trouver une réponse à ces questions, plongez au cœur d'une  
enquête aussi trépidante qu'immersive et tentez d'élucider le  
mystère de la disparition d'Hannah.*



# DUSKWOOD





## DUSKWOOD, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Duskwood, que l'on peut traduire par forêt crépusculaire, est **un jeu narratif d'enquête au mécanisme novateur**. Vous vous retrouvez plongé malgré vous au cœur d'une enquête sur la disparition d'une jeune femme, *Hannah*. Le concept est un mélange de **livre dont vous êtes le héros**, de **puzzle match-3** (comme **candy crush**) et de **jeu de rôle**. Son mécanisme fait en sorte de vous immerger totalement dans l'histoire, au point qu'il est parfois aisé d'oublier que l'on joue.

Concrètement, l'histoire est **décomposée en neuf épisodes** qui suivent la même boucle narrative que les chapitres d'un roman d'horreur ou d'enquête. Les fins en **cliffhanger** sont au rendez-vous et participent à vous rendre addict. Chaque nouvel épisode vous apporte autant de **questions** que de **réponses** et vous fait traverser une myriade d'émotions !

*Avis aux amateurs, frissons garantis !*

## CONTEXTE / L'HISTOIRE

Bon, vous l'aurez compris, vous enquêtez sur la disparition d'Hannah. Jusque là, rien de bien original. Seulement voilà, outre une enquête aux multiples ramifications, l'histoire s'appuie sur un cadre particulièrement angoissant et un réseau de personnages réalistes et travaillés.

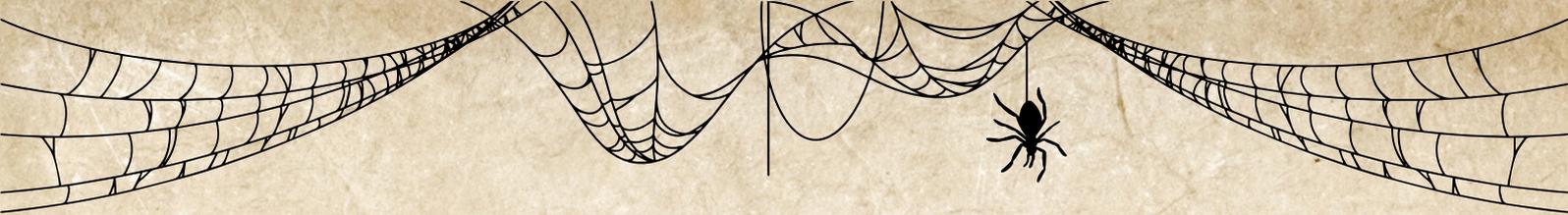
## ALORS, LE CONTEXTE QUEL EST-IL ?

Vous êtes **projeté** dans la petite **bourgade isolée** de Duskwood. Celle-ci a une sombre réputation. On murmure que peu d'étrangers s'y arrêtent et que peu repartent. Ce ne sont sans doute que des racontars qui participent à la triste notoriété du lieu, au même titre que les légendes macabres racontées aux enfants pour les tenir éloignés de l'inquiétante forêt qui borde la ville.

*Enfin, c'était l'opinion des habitants jusqu'à ces dernières soixante-douze heures.*

## AVANT LA DISPARITION D'HANNAH...





Car depuis lors, les récits anciens semblent prendre pied dans la réalité et prennent un malin plaisir à torturer ceux qui s'intéresseraient de trop près à cette affaire.

C'est dans ce contexte, que les amis d'Hannah reçoivent votre numéro, depuis le téléphone de la victime.

Plus surprenant encore, ce fameux SMS s'efface après quelques minutes et son téléphone cesse de répondre.

Perdus et désireux de ne pas laisser passer leur chance d'aider leur camarade, ils vous ajoutent à leur groupe de discussion. Si votre sens moral ne vous oblige pas à leur répondre, un mystérieux hacker vous envoie soudain une copie de tous les dossiers secrets d'Hannah, ainsi qu'un accès direct aux SMS privés entre ses amis. Mouillé.e jusqu'au cou, vous n'avez plus guère le choix : il vous faut comprendre ce qui est arrivé à Hannah pour vous sortir de ce pétrin.

À vous de choisir à qui donner votre confiance, qui croire ou quelle piste creuser car dans ce jeu, vous n'êtes jamais sûr.e de rien. Votre but est donc simple : enquêter pour retrouver Hannah ou son ravisseur, éviter à vos nouveaux compagnons de subir un sort pire encore, et vous innocenter.

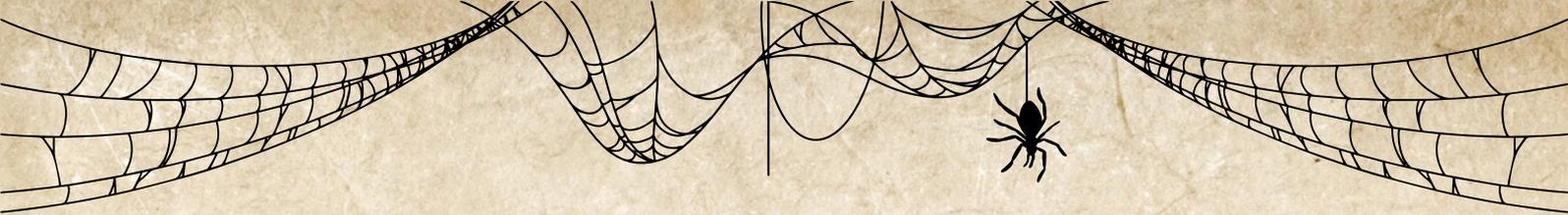
### MÉCANISME

Là aussi, le jeu se présente sous un format assez novateur : celui d'un écran d'accueil de téléphone portable ! L'interface est particulièrement réaliste, en tout cas pour la partie appels et sms. À tel point que j'ai cru installer un nouveau *launcher* pour mon téléphone au lieu de l'application !

Votre écran, donc, se divise en cinq catégories - chat, cloud, apps, profil et shop. Vous avancez dans l'intrigue en interagissant avec les protagonistes, comme vous le feriez dans la

réalité : par messages. Bien sûr, vous n'avez le choix qu'entre un nombre de réponses prédéfinies, mais je dois avouer avoir été très agréablement surprise : les réponses sont réalistes et le ton des messages et la manière d'écrire des protagonistes varie réellement en fonction de leur personnalité.





Les autres médias ne sont pas en reste : vous recevrez appels, photos, vidéos et même messages texte ou vocaux ! Mon cœur a d'ailleurs failli rester sur place lorsque le téléphone a sonné pour la première fois !

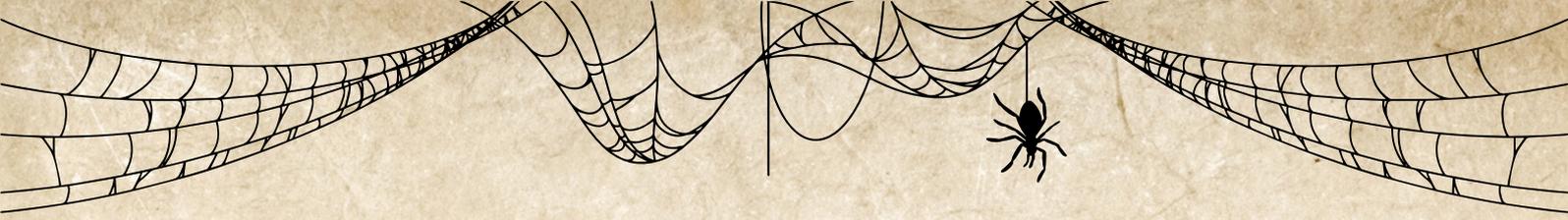
L'onglet apps vous ouvre des possibilités multiples qui se développent au fur et à mesure : une carte interactive, une option d'appel, un forum et pleins d'autres découvertes vous y attendent ! L'onglet cloud, en revanche, est un peu plus classique. Il vous sert essentiellement à « hacker » le cloud de la disparue. Aucune compétence technique requise : il s'agit tout simplement d'un jeu de puzzle match-3 (comme candy crush). Classique, mais efficace. L'onglet profil permet de modifier votre pseudonyme, si vous le souhaitez. C'est aussi là que vous pouvez choisir la langue et les paramètres du jeu.

Dernier point : le jeu peut être joué du début à la fin sans déboursier un centime. Certes, il existe une option payante, sans grande surprise dans l'onglet shop, sur laquelle je reviendrai plus tard, mais elle n'est pas indispensable et l'expérience de jeu reste agréable sans.

### *LES POINTS NÉGATIFS*

Pour moi, le plus gros point négatif reste l'obligation de passer par le jeu puzzle match-3 (type candy crush). Je ne suis pas une grosse fan de ce type de jeu et j'avoue avoir été un peu rebutée au début. Seulement voilà, l'histoire m'a happée, alors je me suis laissée prendre. Si les puzzles restent très classiques sur les premiers niveaux, leur difficulté augmente par la suite. J'ai trouvé certains niveaux un peu trop difficiles à passer – disons que j'ai dû m'acharner un peu dessus – mais rien qui m'ait empêchée de continuer le jeu.





Le second point négatif ne sera pas une grande surprise. C'est l'option payante. Je l'ai dit au-dessus et le répète ici : la version gratuite permet parfaitement bien de jouer (la preuve, je n'ai pas déboursé un centime). Seulement, elle bloque certains accès aux fichiers de type mp4 ou aux photos, non essentiels à l'avancement de l'intrigue. Cela peut avoir un petit côté frustrant, surtout pour deux situations où il est impossible de répondre ce qu'on voudrait à un personnage. Encore une fois, ce sont des scènes bonus et j'ai fini par me consoler en me rappelant que les personnes en face étaient des robots insensibles qui ne prendraient pas trop la mouche en cas de réponse peu aimable. Cela dit, l'option gratuite reste très agréable à jouer et ne m'a véritablement frustrée qu'à ces deux reprises-ci.

Enfin, le dernier point négatif n'en est pas vraiment un. Il s'agit plutôt d'un avertissement. Certaines scènes visuelles peuvent être assez violentes ou traumatisantes. J'aurais personnellement voulu m'éloigner de l'écran à une reprise ou au moins être prévenue. Pour les personnes sensibles, sachez que les appels vidéo sont les seuls moments de ce type et que vous pouvez détourner les yeux et couper le son si besoin.

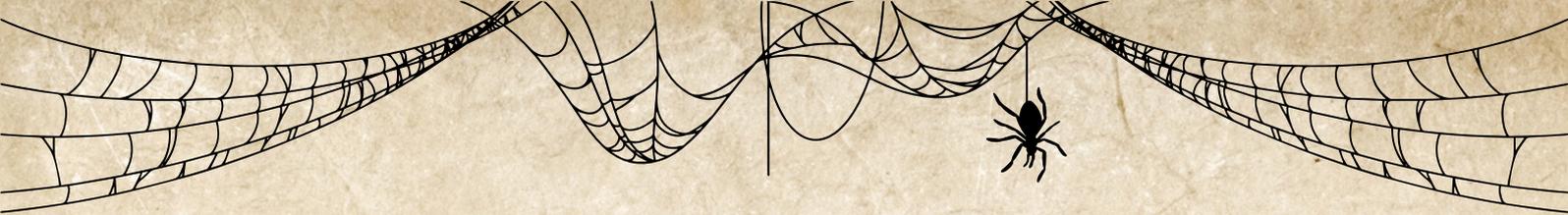
### *LES POINTS POSITIFS*

Bon, je ne vais pas tous les citer, sinon l'article n'en finira jamais ! Je dirais en priorité l'interface novatrice du jeu et tout ce qui touche à l'intrigue – personnages, contexte, indices compris. Le scénario est particulièrement bien construit et j'ai dévoré le jeu comme je dévorerais un livre policier.

Ensuite, j'ai apprécié le réalisme du jeu qui participe à le rendre addictif. Chaque personnage a un profil, comme sur What's App ou Signal pour ne citer que ces deux systèmes de messagerie. Comme si vous interagissiez avec de véritables personnes, leurs profils changent !

Ils mettent à jour les photos de profil – notez bien les heures, ça pourrait être un alibi ! – ajoutent des photos (uniquement visibles avec l'option payante, sauf preuve essentielle), possèdent des sites internet ou des profils sur les réseaux sociaux (Instagram, Facebook, etc.) !





Le jeu vous envoie parfois chercher des réponses sur votre véritable navigateur, les appels audios et vidéos sont enregistrés par de vrais comédiens. Bien sûr vous ne pouvez pas répondre, mais le jeu vous le fait très vite oublier et vous vous retrouvez parfois à crier pour les avertir d'un danger !

Enfin, je citerais la possibilité d'interaction avec les personnages. Forcément restreinte par rapport à la réalité, elle n'en reste pas moins complexe et réaliste, ce qui permet de ne pas être frustré.e des réponses proposées. J'ai rarement trouvé le choix improbable et vous êtes même une ou deux fois autorisé.e à rédiger comme bon vous semble !

### AVIS PERSONNEL

Bon, je pense que mon avis transparait largement à travers l'article : j'ai **A-DO-RE** ce jeu ! Je suis rarement fan des jeux mobiles et j'ai tenté celui-ci sur les conseils d'une amie. J'avoue avoir été dubitative pendant les cinq premières minutes, avant de devenir totalement accro. Heureusement que j'étais en vacances car je n'ai pas réussi à décrocher et j'ai terminé le jeu en une semaine et demi !

*Bref, je suis fan et je recommande.*

### CONCLUSION

Duskwood est un jeu interactif d'enquête et de puzzle type match-3 (comme Candy Crush) qui vous plonge au cœur d'une enquête trépidante, mêlant horreur et mystère à la perfection. Embarqué.e de force parmi les suspects de l'enlèvement d'Hannah, vous allez devoir démêler les mensonges de la vérité, tirer les vers du nez à une bande d'amis méfiants et éviter davantage d'ennuis.

Avec une intrigue complexe, un univers réaliste et sombre et des personnages hauts en couleurs, Duskwood a tout pour plaire aux amateurs de jeux interactifs, de rôle ou de livres dont vous êtes le héros – ou dans ce cas, le dindon d'une mauvaise farce !

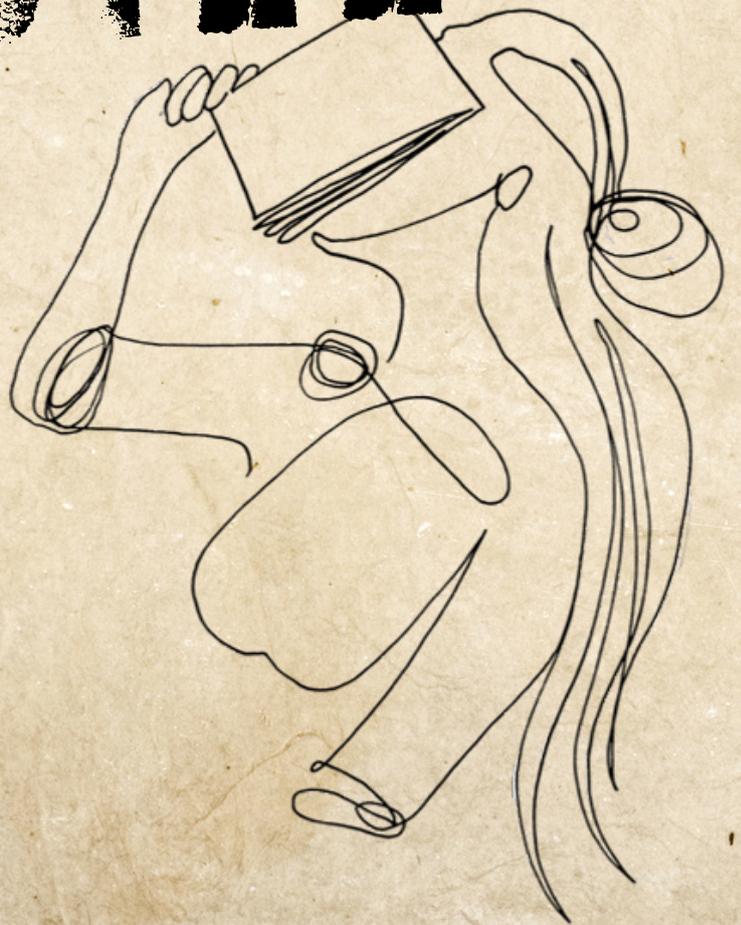
Petit bémol tout de même pour les plus jeunes ou plus sensibles d'entre vous : les appels vidéo peuvent montrer des scènes violentes. Bon, on survit : je m'en suis remise, mais, comme on dit, mieux vaut prévenir que guérir !

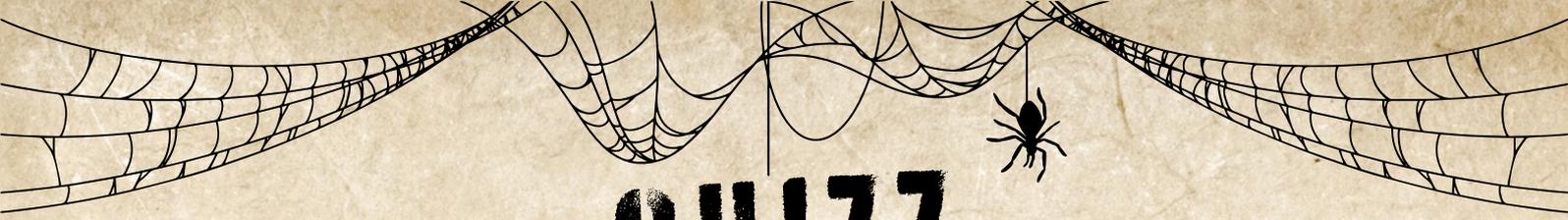
*Bref, si on devait résumer ce jeu en trois mots, ce serait : addictif, mystérieux et qui va secouer vos émotions !*



JEU ET

QU'IL





# QUIZZ

LA ROMANCE D'HALLOWEEN POUR TON PROFIL

---

Annie Cathignol

L'IDÉE EST DE DÉTERMINER QUELLE ROMANCE TE SIED AU TEINT.

MAIS PAS N'IMPORTE LAQUELLE...

LA ROMANCE SPÉCIALE ÉDITION D'HALLOWEEN !



ALORS AMUSE-TOI, DÉFOULE-TOI,

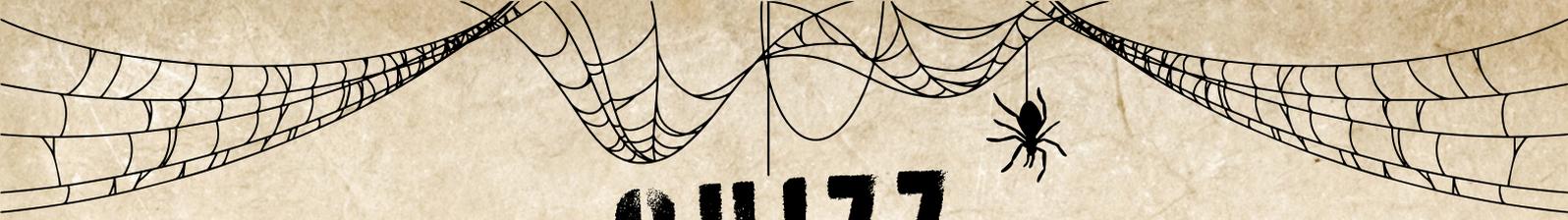
ET LAISSE TON IMAGINAIRE T'EMPORTER.

AUCUNE RÉPONSE NE CORRESPOND ?

CHERCHE CELLE QUI TE SEMBLE LA PLUS

FOLLE.





# QUIZZ

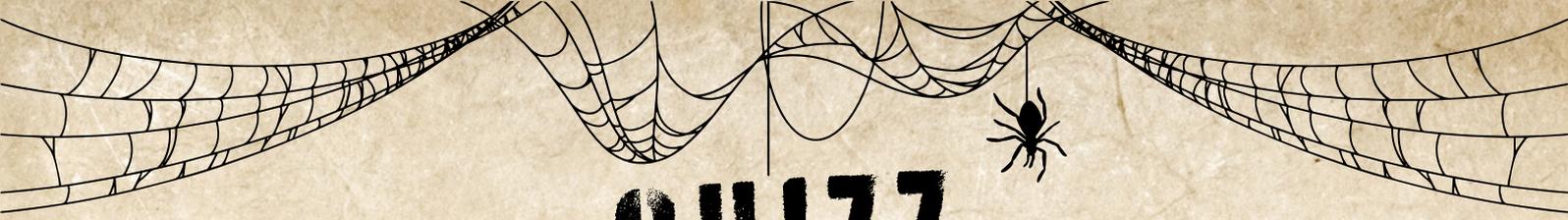
## 1 - QUEL EST TON HALLOWEEN IDÉAL ?

- 🧛 « Un manoir hanté se dresse devant moi. Impressionnée, j'y rejoins des inconnus dans une danse masquée. »
- 🧑 « Les rues s'illuminent de lanternes, les portes s'ouvrent une à une, et je ris en réclamant des bonbons, sans savoir quelle surprise m'attend derrière la prochaine embrasure. »
- 🎃 « La pluie tombe, l'orage gronde, et je regarde le dernier film d'horreur de l'année sous un plaid, tenant à la main une boisson fumante à la cannelle et citrouille. »
- 🏠 « La pleine lune éclaire les environs, la brume est épaisse, et je me promène dans un cimetière ancien. »

## 2 - QUEL STYLE LITTÉRAIRE TE RESSEMBLE LE PLUS ?

- 🧛 « Un roman gothique fiévreux. Les émotions exacerbées et une intrigue se déroulant dans un château ancien, le mystère règne, mais les secrets sont aussi vacillants que les chandelles. »
- 🧑 « Un poème mélancolique. Là où les sentiments se dévoilent, à la fois subtilement et délicatement, chaque lettre porte le poids de la nostalgie et de la douceur. »
- 🧑 « Une tragédie flamboyante. Le souffle d'une rencontre fatale traverse les siècles et conte le drame d'une tempête si intense que brève. »
- 🏠 « Un mythe infernal. Un amour qui défie les règles et la logique se déploie avec une intensité puissante, comme les flammes dévorent leurs proies. »





# QUIZZ

## 3 - QUE RECHERCHES-TU CHEZ UN PARTENAIRE ?

- 🧛 « Le courage de plonger dans le vide, d'affronter mes peurs et d'explorer de nouveaux horizons. »
- 👤 « Une âme patiente qui sache me mettre en confiance et me prouver son amour. »
- 🧑 « Beaucoup d'amour. Que ce soit à travers des lettres, des mots ou des gestes. »
- 🎃 « Une personne tendre avec qui rire de tout et partager des moments complices. »

## 4 - SI TU POUVAIS AVOIR UNE CRÉATURE À TES CÔTÉS, QUE SERAIT-ELLE ?

- 👤 « Un fantôme loyal. »
- 🧛 « Un vampire ardent. »
- 🎃 « Un chat noir. »
- 🧑 « Un esprit lié à mon âme. »

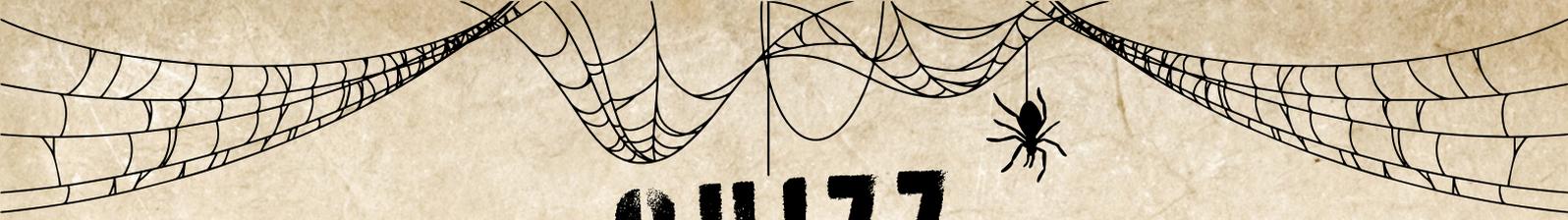
## 5 - QUEL EST TON NIVEAU DE CONFORT VIS-À-VIS DU DANGER ?

- 🧛 « Le danger est mon addiction. Grâce à lui, on se sent en vie. »
- 👤 « L'effleurer me suffit largement. »
- 🧑 « C'est comme le vent. Il fait partie de la vie. »
- 🧑 « Je l'accueille chaleureusement. Je ne pourrai pas faire sans. »

## 6 - QUE PENSES-TU DE TON ENTOURAGE ?

- 🧛 « Ils se délectent de mes nouvelles péripéties. »
- 👤 « Ils me réconfortent ; qu'importe s'ils savent ce qui m'accable ou non. »
- 🎃 « Mes proches sont ma famille de cœur. »
- 🧑 « Peu de gens me comprendront, mais eux restent quand même. »





# QUIZZ

## 7 - QUELLE BLAGUE TE FAIT LE PLUS RIRE ?

- 🧠 « Laisse-moi te conter l'histoire d'un squelette amoureux... Il perd la tête. »
- 🧟 « Pour moi, c'est l'humour noir. Comme quand la mort rit de sa faux. »
- 🎃 « Quel est le comble pour une chauve-souris ? Faire des études de coiffure. »
- 🧙 « C'est l'histoire d'une sorcière qui invite une momie chez elle, car elle n'a plus de papier toilette. »

## 8 - QUEL EST LE SENS DE LA VIE ?

- 🧠 « La vie est faite de rebondissement, de challenge, d'aventures. »
- 🧐 « La beauté de la vie se trouve là où on l'attend le moins. C'est dans la routine qu'elle se dévoile petit à petit. »
- 🧟 « La vie n'est rien sans l'Amour. »
- 🎃 « Le sens est superflu. Il suffit de savourer chaque instant. Comme de se réchauffer sous les couvertures alors que la neige tombe dehors. »

## 9 - T'ARRIVE-T-IL DE DÉSOBÉIR ?

- 🧠 « Ça m'arrive et parfois, ça me fait peur. Mais les leçons que j'en retire valent le coup. »
- 🧐 « Si et quand je le fais, c'est uniquement lorsque les limites que j'enfreins n'ont pas de sens. »
- 🎃 « Pourquoi prendrais-je le risque d'une vie de transgression quand la mienne est déjà parfaite ? »
- 🧙 « La désobéissance est un fondement de mon existence. La liberté prend du sens quand on ose briser des règles. »





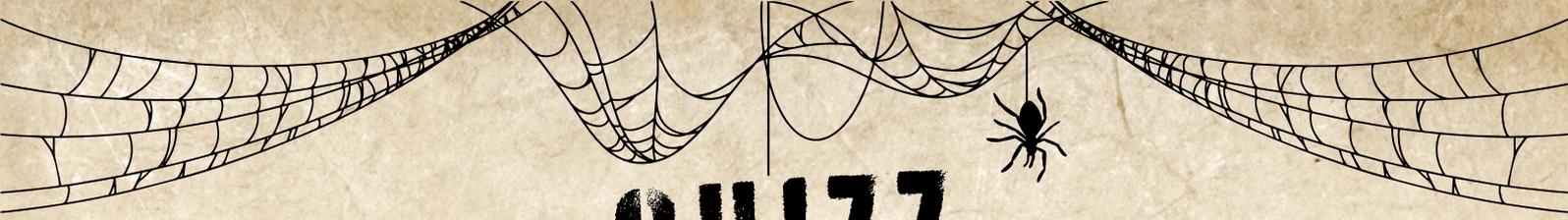
# QUIZZ

## 10 - COMMENT RÉAGIS-TU FACE À UNE ARAIGNÉE ?

- 🧐 « Le recul est ma première réaction. Puis je l'observe, fascinée par cet être si mystérieux. »
- 🧑 « Je sursaute et appelle à l'aide. Un ou une amie accourt pour m'aider. Je suis sauvée. »
- 🎃 « Elle est bien là non ? Si un ou une amie me le demande, je l'attrape et je la relâche dehors. »
- 🧛 « Je la laisse grimper, complice de ses prochains desseins. Elle effraiera sûrement mon prochain invité. »

# RÉSULTATS





# QUIZZ

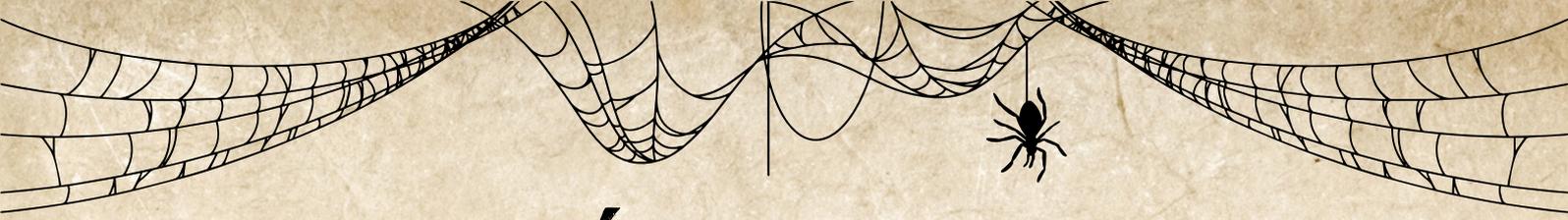
Il peut arriver qu'après avoir répondu aux 10 questions, deux catégories (ou plus) soient à égalité. Dans ce cas, regarde uniquement les catégories qui sont au même score, puis lis les textes associés. Choisis ensuite celui qui résonne le plus avec toi, ton ressenti ou ton style d'amour d'Halloween.

C'est lui ta vraie romance d'Halloween !

- 🧑 " [...] on a d'abord le souffle coupé et puis on respire à l'excès. On éprouve le besoin éperdu de humer la personne dont l'odeur nous chavire. Tout mort que je suis, j'éprouve encore le vertige du souffle. L'illusion joue son rôle à la perfection" - **Soif** de *Amélie Nothomb*
- 🎃 "L'amour pénètre l'âme par la douceur, le cœur par la tendresse et le corps par un baiser." - *Mazouz Hacène*
- 🏰 "Le seul moyen de se délivrer d'une tentation, c'est d'y céder. Résistez et votre âme se rend malade à force de languir ce qu'elle s'interdit." - *Oscar Wilde*
- 🌌 "Lorsque la douce nuit, comme une douce amante. S'avance pas à pas, à la chute du jour. S'avance dans le ciel, tendre, timide et lente. Toute heureuse d'un fol amour." - **Lorsque la douce nuit** de *Jules Verne*
- 🍷 "Est-ce cela, l'amour, cette chose dont les poètes, le théâtre, l'opéra exaltent les délices et les tourments et pour laquelle beaucoup d'amants sont prêts à mourir ?" - **La Plantation** de *Calixthe Beyala*



## QUESTION BONUS



# RÉSULTATS

- 🎃 - **Romance tendrement lugubre**

Tout ce qu'il te faut pour vivre c'est : un chocolat chaud, un plaid et l'odeur de citrouilles fraîchement illuminées envahissant ton salon. Encore mieux si un chat noir ayant élu domicile dans ton cœur s'est blotti contre tes jambes. Cette douceur est synonyme de magie. Tu vis la romance dans la simplicité, le réconfort et la tendresse.

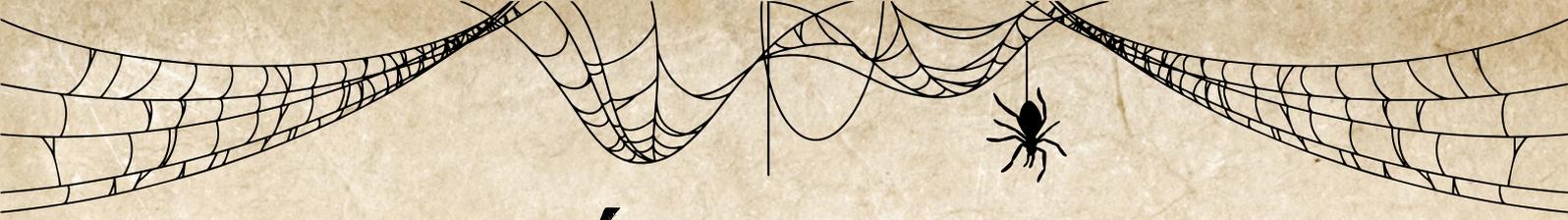
*Recommandations de lecture : La Maison biscornue d'Agatha Christie (1949), De si jolis mensonges (The Ice Queen) d'Alice Hoffman (2006), Practical Magic d'Alice Hoffman (réédité en 2022), Ex Hex d'Erin Sterling (2022), La revanche des sorcières de Lana Harper (2023).*

- 🦋 - **Lente incandescence spectrale**

Quand l'esprit se cache dans la nuit, la tension monte. C'est ce que tu ressens en amour. Une présence subtile, parfois à peine perceptible. Les sentiments se développent lentement, mais sûrement. Même les silences prennent du sens. Et chaque regard rapproche. Cette romance douce et mélancolique semble éternelle.

*Recommandations de lecture : Les Hauts de Hurlevent d'Emily Brontë (1847), Le Fantôme de l'Opéra de Gaston Leroux (1910), Rebecca de Daphné du Maurier (1938), Mexican Gothic de Silvia Moreno-Garcia (2021), Gallant de V.E. Schwab (2022), Les sœurs Hollow de Krystal Sutherland (2022).*





# RÉSULTATS

- 🧛 - **Coup de foudre mortel**

Un regard suffit pour tout sceller, une rencontre peut tout changer. Qu'importe si elle devient tragique. L'étincelle se transforme en flamme et cette dernière peut tout consumer. Risquer de se perdre est inhérent à l'amour et tu le sais. Pour toi, c'est ça la Vie. Une explosion de sentiments, une romance, une fatalité... Un tout qui commence par un coup de foudre.

*Recommandations de lecture : Roméo et Juliette de Shakespeare (1597), Anna Karénine de Tolstoï (1878), Annabel Lee d'Edgar Allan Poe (2019), Le royaume des damnés de Kerri Maniscalco (2021), Serments et Ombres de Lexi Ryan (2022), Crave de Tracy Wolff (traduit depuis 2022, série en cours).*

- 🧛 - **Idylle entre frissons et passion**

Quand ton cœur bat, tu te sais en vie. Le désir, la peur et l'aventure ne font qu'un. Cette unité, un amour intense, peut parfois te porter au bord de l'effroi, mais tu t'en moques. Tu aimes. Le danger fait partie du jeu et tu y fais face avec courage, boosté par l'adrénaline qui coule dans tes veines.

*Recommandations de lecture : La Morte amoureuse de Théophile Gautier (1836), Carmilla de Sheridan Le Fanu (1872), Dracula de Bram Stoker (1897), Belladonna d'Adalyn Grace (2023), Une offrande de sang de S.T. Gibson (2023), Les secrets du Nil d'Isabel Ibañez (2024).*

- 🧛 - **Liaison interdite et maléfique**

Contrairement aux autres, le danger et la transgression sont au cœur de tes envies. Tu veux une romance qui défie les lois aussi bien que les enfers. Les pactes sombres scellent tes passions et le pouvoir d'un amour consciemment interdit éclaire tes différentes tentations.

Que celui qui t'aime te rejoigne dans ce tourbillon.

*Recommandations de lecture : Le Paradis perdu de John Milton (1667), Phèdre de Racine (1677), Le Maître et Marguerite de Mikhaïl Boulgakov (1967), Serpent & Dove de Shelby Mahurin (2019), Jusqu'en enfer de Leigh Bardugo (2023), Les Dieux Déchus de Hannah Kaner (2023).*

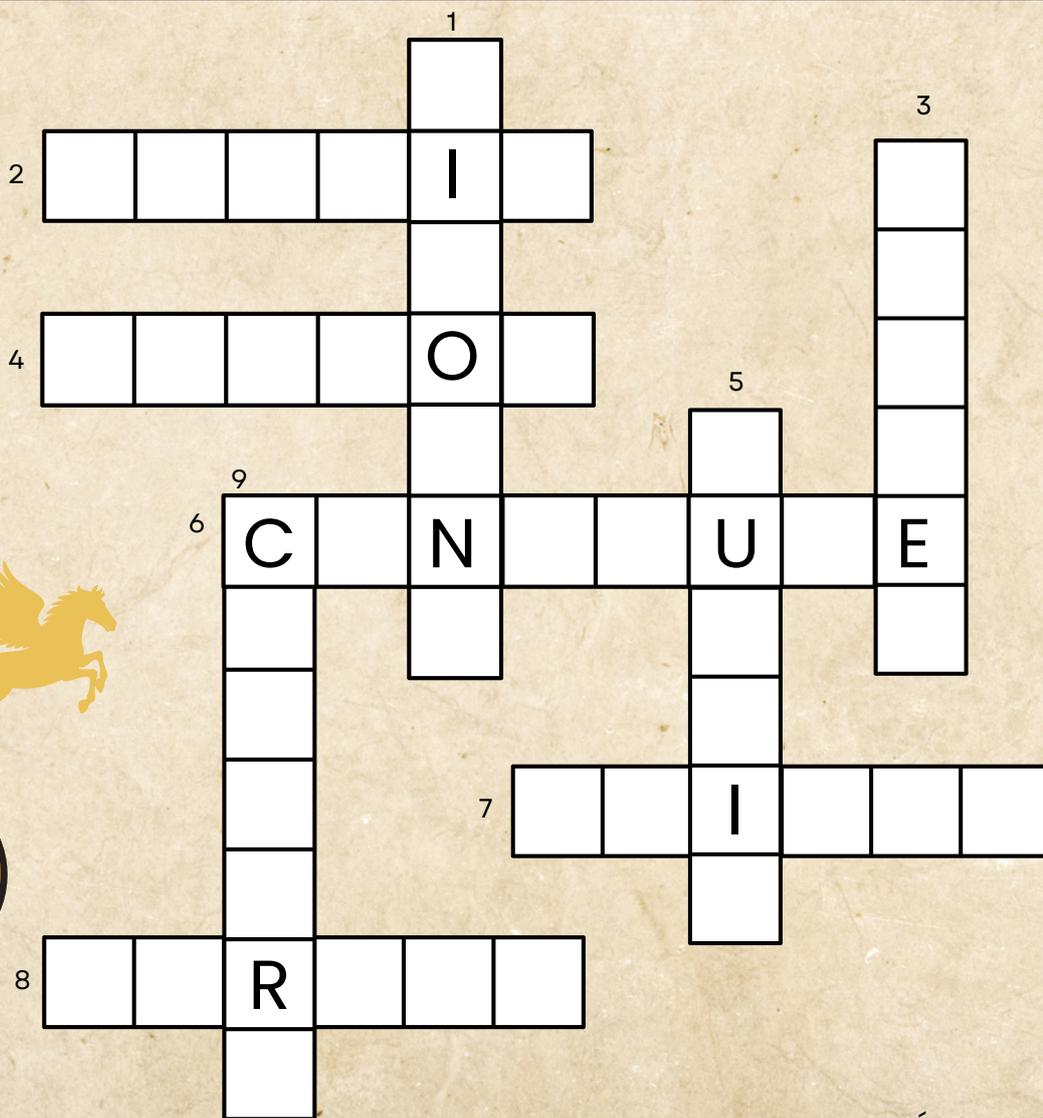
# LES CRÉATURES FABULEUSES

SYLZIA DE KAER



- 1) Une dame lui partage l'affiche sur une célèbre tapisserie
- 2) Créature flamboyante fidèle à Dumbledore
- 3) Monstre marin géant qui attaque le Balck Pearl
- 4) Bilbon l'affronte sous la montagne solitaire
- 5) Kitsune dans un autre lieu, il respandit de ses neuf queues
- 6) Créature mythique qui enseigne à Percy, galopant entre deux mondes
- 7) Étonnante créature posant une énigme mortelle à Œdipe
- 8) Monture ailée du dieu Vishnu, ennemi juré des Nagas
- 9) Hercules le capture malgré ses trois têtes

MOTS CROISÉS



RÉPONSES

- 1) LICORNE - 2) PHENIX - 3) KRAKEN -  
 4) DRAGON - 5) GUMIHO - 6) CENTAURE -  
 7) SPHINX - 8) GARUDA - 9) CERBERE



## RÉDACTIONS

Sandra Duriez  
Sylcia  
Annie Cathignol  
Latu-Analine  
Léonie Ledrein  
Erzi

## MAQUETTE - GRAPHISME - SITE

Maurane Kientz  
Léonie Ledrein  
Sandra Duriez

## GESTION DE PROJET

Sandra Duriez  
Léonie Ledrein  
Cloé Gicquel



# ABC D'ÉCRITURE !

Bienveillance

Motivation

Fun

Passion

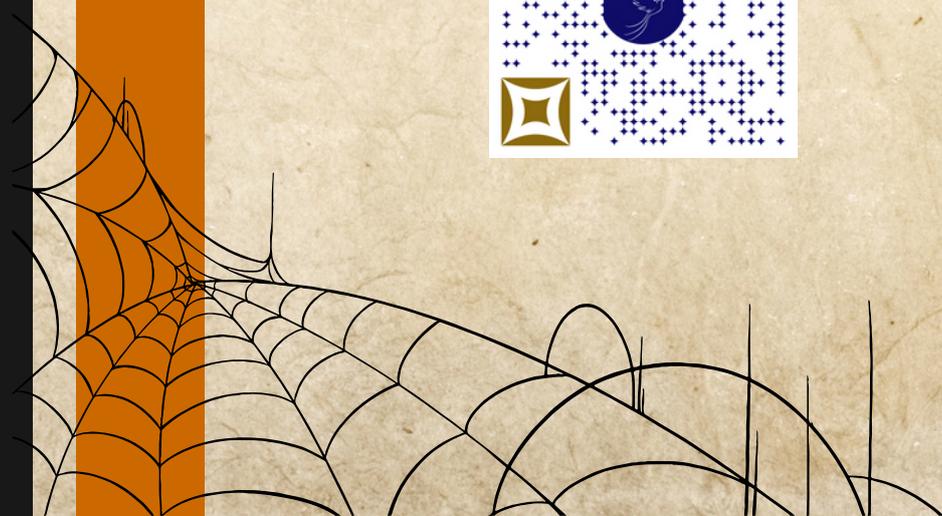
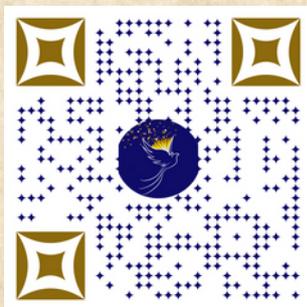
**Ne reste pas seul-e face à ton histoire !**

Moi, c'est Sandra !

Ma passion ? **Accompagner les auteurs** à travers les étapes de l'écriture, des idées à l'après-publication. !

Avec des coachings, des formations d'écriture et des bêta-lectures, je te guide vers **ton rêve de publication** dans la joie et la bonne humeur !

**Rejoins l'aventure !**





@ABCDEFGHIJTURE

