



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Inspirations > Romans >
DRACULA, de Bram Stoker

DRACULA, de Bram Stoker

dimanche 19 février 2006, par [Mercutio](#)

Dracula est certainement un incontournable pour Vampire : s'ils n'est pas le premier roman à mettre en scène la figure de ce monstre, il est celui qui lui donnera ses lettres de noblesse - sans jeu de mots, puisqu'il s'agit d'un roman épistolaire.

L'histoire

Le livre commence avec l'arrivée de Jonathan Harker au château de Dracula en Pensylvanie, Roumanie. Jonathan est en quelque sorte agent immobilier, et s'il a fait ce long déplacement depuis Londres, c'est parce que le comte roumain souhaite déménager et s'acheter une maison dans la capitale anglaise.

Le jeune Jonathan, d'abord content d'être enfin arrivé, déchanté rapidement : dans ses lettres à sa fiancée, Mina, il lui fait part des habitudes étranges du comte, et de son apparence plus qu'effrayante. Ses soupçons se confirment avec le temps, et il acquiert peu à peu la certitude qu'il est prisonnier, et non invité. Sa rencontre avec les 3 jeunes et désirables épouses de Dracula ne font que le terroriser davantage, et il finit par chercher un moyen de fuir...

La suite du roman nous entraînera à Londres, où le comte à fini par se déplacer, et fait des victimes toujours plus nombreuses - dont la jeune Mina, fiancée de Jonathan. Ses amis et sa famille ne savent que faire pour lutter contre le mal qui frappe ces jeunes filles, et font appel à un vieil érudit - le docteur Abraham van Helsing, qui va reconnaître immédiatement les signes de la présence vampirique...

Critique :

Dracula est un roman remarquablement bien écrit, si on oublie que c'est dans un style très 19ème, et donc assez ampoulé. L'ambiance est très bien posée, surtout au début du livre, où le style épistolaire transcrit admirablement bien la montée de l'angoisse chez les personnages principaux.

Malheureusement, c'est ce style épistolaire également qui pêche dans les moments d'action. Les récits sous forme de lettres ne se prêtent pas vraiment à la description de scènes épiques, et la fin du roman, plus tournée vers l'action, s'en ressent.

Mais bon, rien de bien grave : *Dracula* reste un très bon roman, à lire au moins une fois, rien que pour voir...

Inspiration :

Dracula est évidemment une mine pour les conteurs et joueurs : il met en place une ambiance très sombre, avec une vision de l'horreur vampirique très glauque. Le comte est tour à tour sensuel et effrayant, beau et monstrueux : on n'est pas loin de ce que White Wolf voudrait faire de *Requiem* dans le côté bestial de la créature. Mais c'est pour ceux qui jouent à *Victorian Age*, ou qui veulent donner un style 19ème à leurs parties, que le roman sera le plus utile...

Enfin, le personnage de Van Helsing fournit un très bon PNJ chasseur de vampire, faible en apparence, mais tellement meurtrier par ses connaissances...