

**Lurelu**

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



## Le Seigneur des Carpathes

Jean Robert Deronzier

---

Volume 23, numéro 1, printemps-été 2000

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12190ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce document

Deronzier, J. R. (2000). Le Seigneur des Carpathes. *Lurelu*, 23(1), 70–71.

## Le Seigneur des Carpathes

Jean Robert Deronzier



70



Illustration : Laurine Spehner

*Retraité de l'éducation, Jean Robert Deronzier se consacre à l'écriture et au théâtre. Deux de ses nouvelles figurent dans des ouvrages collectifs aux Éditions Botakap, à Québec. Toutes deux mettent en scène des enfants. La revue Poésie des éditions Mémoire Vive, à Québec, a également publié de ses poèmes. Il fait partie du groupe de Théâtre interactif, Les Productions Épisode.*

Thomas s'immobilise, le cœur battant : une nouvelle porte est apparue dans le couloir, une porte qui n'était pas là deux heures plus tôt. Ce sera peut-être la bonne! Toutes celles qu'il a rencontrées dans ce tunnel qui n'en finit pas ne débouchaient nulle part.

Il sait qu'il n'aurait pas dû s'aventurer ici. D'accord, il faut être prudent! D'accord, il faut réfléchir avant d'agir! D'accord... Mais l'occasion était trop belle! Que feriez-vous si, lors d'une balade d'exploration en montagne avec vos amis, vous découvriez l'entrée d'une grotte? Vous êtes le premier à faire la trouvaille; vous êtes normalement curieux et vous voulez épater les copains; vous avez une lampe de poche... Eh bien, vous réveillez l'Indiana Jones qui dort en vous et vous partez à l'aventure!

Maintenant Thomas le regrette. Voilà un temps infini qu'il marche à tâtons. Il est perdu. Il éprouve la curieuse impression qu'il

rapetisse au fur et à mesure que le temps passe et que la fatigue le gagne. Il espère que cette porte débouchera sur l'extérieur.

Il s'aperçoit qu'en dessous filtre une faible lueur. Il reprend courage. Il se précipite. Avec la force du désespoir. Il l'ouvre brusquement. Le voilà propulsé dans une salle haute et sombre comme une cathédrale. Petit à petit ses yeux s'habituent à la pénombre et il peut explorer des lieux. La petite lumière qui éclaire cet endroit étrange provient d'une immense fenêtre en verre dépoli.

La pièce ressemble à la chambre des tortures d'un château du Moyen Âge. L'immensité de l'espace lui donne l'impression d'être aussi petit qu'une souris! Tout est noir ou gris. Des cordes pendent du plafond. Des échelles appuyées contre les murs disparaissent dans l'obscurité des voûtes. Des escaliers ou des ponts relient différents paliers. Des toboggans serpentent du haut des murs jusqu'au plancher.

Soudain la salle s'illumine! Une musique se fait entendre. Tout cet univers lugubre se colore brusquement et prend un air de fête. Au même moment Thomas sent le sol bouger sous ses pieds. Il a l'impression de marcher sur un tapis roulant.

Stupéfait, il aperçoit, sortie de l'ombre, une énorme chauve-souris verte qui fonce dans sa direction. Instinctivement, il s'agrippe à la corde la plus proche et s'élance jusqu'au sommet d'une colonne. Un vrai Tarzan! À cet instant, il entend une explosion et voit la chauve-souris éclater comme une bulle de savon.

Rassuré, il s'apprête à s'asseoir pour réfléchir à la situation. Il découvre qu'il occupe le domaine d'un rat violet. Le rongeur, aussi gros que lui, l'observe, menaçant. Terrorisé, Thomas essaie d'impressionner l'animal en le fixant dans ses petits yeux noirs. Le rat avance lentement. Thomas n'a pas le choix : il doit s'échapper. Une échelle est appuyée non loin de la colonne. Une étroite passerelle qui surplombe le vide permet de l'atteindre. Thomas hésite, il a le vertige. Il sent le souffle du monstre dans son dos. Il se retourne pour y faire face. Une explosion retentit à nouveau. Le rat se volatilise lui aussi. Thomas est sauvé! Mais que se passe-t-il? Qui provoque ces détonations? Qui pulvérise ces affreuses créatures? Qui veille sur lui? Malgré sa peur, il se sent réconforté.

Il s'empresse de regagner le plancher. Il tremble. Ses jambes sont lourdes. Il essaie de comprendre ce qui se passe et de trouver un moyen de sortir de ce cauchemar. Tout à coup, une sonnerie de trompettes le tire de ses pensées. Un personnage, vêtu d'une cape noire doublée de rouge, apparaît au sommet d'un escalier monumental. Il se campe, les bras croisés. Thomas le reconnaît aussitôt. Dracula! C'est Dracula en personne! Le tout-puissant Seigneur des Carpathes! Le maléfique prince des vampires le regarde en souriant de toutes ses dents!

Thomas pense que sa dernière heure a sonné. Il est à la merci de ce monstre sanguinaire... Il fait demi-tour pour tenter de fuir. La porte a disparu!

Surpris, il découvre le visage de sa sœur Élodie, gros comme celui d'un géant, derrière la fenêtre de cette étrange salle. En une seconde, tout devient clair dans sa tête. Ce n'est pas une fenêtre mais un écran. Il s'aperçoit qu'il est dans l'ordinateur de sa sœur! Il comprend pourquoi il a rapetissé dans le tunnel : en pénétrant dans la grotte, il a découvert l'entrée de la nouvelle dimension. Il a franchi le mur de l'univers des humains pour se propulser dans



# C'est en lisant qu'on devient Grand !

71

l'univers virtuel de l'ordinateur. Il fait partie d'un jeu vidéo! La chauve-souris, le rat, Dracula sont de terrifiants personnages de synthèse! Mais lui, Thomas, est-il réel ou virtuel?

Seule Élodie peut le sortir de là. Malheureusement, elle est tellement absorbée par le jeu qu'elle ne le reconnaît même pas! Et dire que c'est lui-même qui lui a offert la cassette du Seigneur des Carpathes pour sa fête!

Thomas regarde du côté de Dracula. Celui-ci a entrepris de descendre l'escalier. Il approche, l'air gourmand, sans se presser.

Thomas frissonne malgré la sueur qui couvre son corps. Il entend le martellement sourd de la peur dans ses tempes. Son cœur s'emballe. Il tente de courir. Il faut faire vite. Trouver une issue. Dracula avance toujours, les yeux injectés de sang et les dents longues. Thomas crie. Aucun son ne sort de sa gorge. Il panique. Il faut absolument qu'Élodie le reconnaisse. Alors, dans un dernier effort, il se met à grimacer pour attirer son attention : il tire la langue, fait un pied de nez, louche, s'écarte la bouche avec les doigts, agite les mains de chaque côté des oreilles. Dracula est maintenant à moins de cinq pas...

Élodie, éberluée, regarde ce petit bonhomme qui fait le clown sur son écran! Soudain, elle parle. Thomas ne peut pas l'entendre mais il lit sur ses lèvres : «T'es tout d'même pas mon tannant de petit frère?» Thomas pense que ce n'est pas le moment de régler des comptes ni d'expliquer la situation! Le temps presse! Dracula est à deux pas. Thomas tourne sa main dans l'espace, fait signe de fermer l'ordinateur. Élodie le regarde, ébahie. Ses lèvres disent : «Qu'est-ce que tu fais? C'est toi, Tom?» Dracula est tout près. Thomas, blême, recommence son geste et indique du doigt le danger qui le menace. Dracula s'est arrêté derrière lui. Il lève lentement les bras et déplie sa grande cape noire et rouge. Thomas est sur le point de s'évanouir. Soudain, Élodie sourit. Elle hoche la tête pour indiquer qu'elle a compris et éteint l'ordinateur. Enfin!

Thomas ne sait pas comment il se retrouve devant la grotte. Ses amis sont là et lui demandent où il était passé. Thomas hésite à expliquer ce qui lui est arrivé. Il dit qu'il a voulu explorer le tunnel, qu'il n'y avait rien d'intéressant, et qu'il s'est endormi. Il ment parce que, s'il raconte son incroyable aventure, aucun de ses camarades ne le croira et ils se moqueront de lui.

À la maison, Élodie l'attend avec impatience.

– Thomas... Thomas... Le jeu que tu m'as offert est super! Tu sais, le Seigneur des Carpathes! Figure-toi qu'il est interactif. Tu sais ce que ça veut dire? Tu peux communiquer par l'écran avec les personnages. Il y en a un qui te ressemble. J'ai cru que c'était toi. Quand Dracula allait l'attaquer, le petit bonhomme m'a fait signe de fermer l'ordi pour lui sauver la vie. Incroyable, non? Tu veux l'essayer?

Thomas brûle d'envie de dire la vérité à sa sœur. Même s'ils se chamaillent souvent, elle est sa complice. Finalement, il décide de garder le silence. Il y a des moments de la vie qui sont tellement extraordinaires que personne d'autre ne peut les comprendre. Il faut les garder secrets comme les grosses joies ou les grosses peines. Il soupire, et répond :

– Non, merci... Je pense qu'avec moi ça ne marcherait pas.

illustration de TIBO



- Un service de commandes efficace et rapide
- Un rayon jeunesse avec un vaste choix de qualité présenté sous forme de thèmes (plus de 18 000 titres)
- Carte de fidélité
- Un service d'envoi de nouveautés (adulte et jeunesse)
- L'organisation d'un mini-salon du livre dans votre milieu
- Des ateliers sur l'animation du livre jeunesse pour les adultes
- Listes de nouveautés disponibles
- Livromagie et livromanie (clubs de lecture)
- Papiers fins et boutique cadeaux

**Librairie  
MONET**

**VOTRE LIBRAIRIE JEUNESSE**

**Galleries Normandie :**

2752, de Salaberry, Montréal

Téléphone : **514-337-4083**

Télécopieur : **514-337-5982**

Numéro sans frais : **1-877-337-4083**