

véridique de Saini-Kamots, nous présente un magicien venu du pays des nègres et le magicien du pharaon « faisant sorcellerie » l'un contre l'autre; le premier en feu et l'autre en pluie qui l'éteint, le premier en nuage et l'autre en vent qui le disperse, le premier en oiseau qui veut fuir et le second en oiseleur avec un couteau pointu sur le point de l'égorger; le magicien des nègres doit s'avouer vaincu et s'engage à ne pas revenir avant 1.500 ans (Maspeno, *C. pop. de l'Égypte ancienne*, éd., p. 130).

Dans les *Mille et Une Nuits*, le second Calender, en racontant le combat du génie et de la princesse magicienne, énumère des transformations dont certaines sont exactement celles des versions de notre conte : grenade rouge qui tombe sur le pavé en dispersant ses graines, coq qui les avale toutes, sauf une; elle tombe dans un étang et se change en poisson, etc.

Alors que Cosquin voyait dans l'Inde la patrie du conte, G. Huet le pensait plutôt originaire du monde méditerranéen où les motifs sont le plus anciennement attestés (Contes *pop.*, p. 103).

Mais personne encore n'a remarqué, à ma connaissance, la présence de l'épisode des métamorphoses dans un des plus vieux documents de la littérature celtique. Dans le vieux roman gallois de *Taliesin*, la déesse Caridwen poursuit Gwion Bach qui, désigné pour remuer, durant un an et un jour, la liqueur magique d'inspiration et de science, s'est enfui un peu avant la lin du temps prescrit. Il se change en lièvre, et elle en lévrier; lui devient poisson et elle loutre, lui oiseau et elle faucon, lui grain au milieu d'un tas de blé et elle poule qui trouve le grain et l'avale; elle portera neuf mois ce grain en elle et donnera le jour au bel enfant qui sera le barde Taliésin (d'après *The Mabinogion*, translated by Charlotte Guest, collection Everyman's Library, p. 264).

Il faut enfin signaler une chanson populaire dans laquelle ce sont deux amoureux qui, en manière de jeu, luttent à coups de métamorphoses qui restent toutes verbales : c'est la chanson des *Transformations* dont s'est inspiré Mistral pour composer sa célèbre chanson de Magali. La fille qui veut échapper au garçon dit qu'elle se fera caille, poisson, rose, chapelle, etc., et le garçon déclare que, pour la prendre, il se fera chasseur, pêcheur, jardinier, moine, etc. Si ce jeu de transformations rappelle l'épisode final de notre conte, la nature même des métamorphoses rappelle celles de la fuite magique dans la *Fille du diable* (T. 313). Cette chanson qui se trouve déjà dans un recueil de colportage publié vers 1725, que signale M. Coirault dans son bel ouvrage en cours de publication sur la *Formation de nos Chansons folkloriques*⁴ a visiblement subi l'influence des deux contes populaires, si ceux-ci n'en ont pas suggéré tous les éléments.

4. Le premier fascicule est paru aux Éditions du Scarabée en 1953; le deuxième en 1955; c'est le troisième et dernier qui contiendra une étude sur la *Chanson des Métamorphoses*.

Conte type n° 326

JEAN-SANS-PEUR

Aa. Th. : *THE YOUTH WHO WANTED TO LEARN WHAT FEAR IS* (LE GARÇON QUI VOULAIT SAVOIR CE QU'EST LA PEUR). — Grimm, n° 4 : *WIRCHEN VON EINEM DER AUSZOG DAS PGRCHTEN ZU LERNEN* (CONTE DE CELUI QUI S'EN ALLA POUR CONNAITRE LA PEUR).

Version nivernaise. — JEAN-SANS-PEUR

Version intégrale

Il y avait une fois, un jeune homme orphelin qui était filleul du curé de la paroisse. Il alla trouver son parrain :

— *Mon parrain, votre marguillier est mort, voulez-vous me prendre pour le remplacer?*

— *Où, mais pourquoi ne te maries-tu pas? Te voilà bien en âge.*

— *Mon parrain, je m'appelle Jean-sans-Peur : tant que je n'aurai pas eu peur, je ne me marierai pas.*

Voilà Jean installé dans ses nouvelles fonctions, sonnant la cloche à la rompre. Cependant, son parrain songeait au moyen de lui faire peur pour l'amener à se marier. Un soir, il monta au clocher cinq ou six grandes statues de saints et les rangea autour de la corde qu'il coupa aux trois quarts; elle ne tenait plus que par quelques fils. Le matin avant jour, quand le marguillier alla sonner l'angélus, la corde lui tomba sur la tête :

— *Tiens! on a coupé ma corde, allons voir ce que cela veut dire. Il monta au clocher et se trouva en présence de ces grandes statues blanches que la pique du jour éclairait faiblement.*

— *Qui êtes-vous? C'est vous qui avez coupé ma corde?*

Attendez! Et il les jeta par la fenêtre, puis ayant renoué la corde, il sonna l'angélus comme à l'ordinaire.

— *N'étais-tu pas en retard ce matin pour l'angélus? lui dit son parrain.*

— *Un peu... Il y avait cinq ou six bons saints dans le clocher qui s'étaient avisés de couper la corde.*

— *Tu n'as pas eu peur?*

— *Non, mon parrain, rien ne me fait peur... Mais le temps me dure et je suis décidé à voyager. Je vais me faire un bon bâton et m'en aller.*

— *Y es-tu bien décidé?*

— *Où, mon parrain.*

— *Eh bien! Tu n'as pas besoin de bâton. Voici une canne que je te confie (c'était le bâton de la bannière), ne la perds pas, elle te rendra service.*

Jean-Sans-Peur se mit donc en route. Il marcha pendant quatre jours, sans trouver un logement. Enfin, il arriva près d'une maison et demanda d'aller coucher.

— *On ne loge pas ici, allez plus loin.*

— *Je suis brisé de fatigue. Y a-t-il une auberge aux environs?*

— *Il n'y a rien qu'un vieux château où il ne fait pas bon entrer, on n'en sort pas, le diable y vient.*

— *Oh! moi, je suis Jean-Sans-Peur, j'y vais. Pouvez-vous me donner un peu de pain pour souper cette nuit et un jeu de cartes pour m'amuser?*

On lui donna ce qu'il demandait et il se dirigea vers le château. Il entra et s'installa. Il fit un bon feu dans une des chambres et se mit en train de battre ses cartes pour tuer le temps. Tout à coup, il tomba par la cheminée un bras, puis un autre, puis les jambes...

— *Bon, dit Jean, voilà des quilles, il ne manque plus que la boule.*

Au même instant, la tête roula dans l'âtre. Puis tous les membres se réunirent et il se trouva debout devant lui un petit homme qui lui dit :

— *Veux-tu que je joue avec toi?*

— *Oui, dit Jean-Sans-Peur, j'avais besoin d'un compagnon. Commençons.*

Au cours du jeu., le diable — car c'était lui — fit tomber une des cartes de Jean.

— *Ramasse ma carte.*

— *Non, car je ne suis pas ton valet.*

— *C'est toi qui l'as fait tomber, ramasse-la.*

Le diable se baissa; aussitôt Jean-Sans-Peur lui donna un grand coup de sa canne et redoubla de toutes ses forces. Le diable ne pouvait plus relever la tête.

— *Laisse-moi, laisse-moi! cria-t-il.*

— *Promets d'abord de ne pas revenir ici.*

— *Je le promets.*

— *Dis-moi ce que tu y viens faire.*

— *Suis-moi et tu le sauras.*

Le diable emmena Jean-Sans-Peur dans une pièce à côté et, levant une dalle, montra un tas d'argent et d'or.

— *Voilà ce qui m'amène ici.*

— *N'y reviens plus... et maintenant file par ce trou de la bassie.*

Le diable parti, Jean-Sans-Peur prit sa charge d'or et continua son voyage. Il arriva dans une ville où tout le monde était triste et désolé.

— *Pourquoi, demanda-t-il, cette affliction générale?*

— *C'est que le diable doit venir à minuit s'emparer d'une femme et personne ne peut l'en empêcher.*

— *Conduisez-moi chez cette femme.*

On l'y mena. Il trouva la malheureuse à moitié morte de peur.

Voulez-vous me laisser passer la nuit dans votre maison?

— *Oh! retirez-vous plutôt, ou vous êtes perdu comme moi.*

Il fit semblant de sortir, mais se cacha derrière les rideaux du lit. A minuit, le diable se présenta. Au même instant, Jean-Sans-Peur leva sa canne et lui en asséna quelques bons coups sur la tête.

— *Arrête! arrête! je te reconnais, criait le diable, je m'en vais.*

— *Promets de ne plus revenir.*

— *Je le promets.*

Et il s'enfuit. Jean-Sans-Peur quitta la ville où tout le monde le combla de remerciements.

Après quelques jours de marche, il arriva dans la capitale du royaume. Là aussi, le peuple était en deuil. C'était le jour où une jeune fille devait être livrée au diable, car chaque année, il fallait payer pareil tribut et le diable, cette fois, désignait la fille du roi. Comme elle se rendait au lieu avait fixé, Jean se porta sur son passage et lui demanda la faveur de l'accompagner.

— nne dit-elle, ne venez pas, vous partageriez mon sort.

Mais il la suivit quand même et lorsque le diable arriva, il prit sa canne, le battit et le mit en fuite aussi facilement qu'il l'avait déjà fait. puis il reconduisit la jeune fille chez son père.

— *Puisque vous avez sauvé ma fille, dit le roi, je vous la donne en mariage.*

— Sire, je vous remercie, mais je ne peux pas me marier avant d'avoir peur, car je suis Jean-Sans-Peur.

^a — ^a ^s

— *Eh bien! revenez ce soir, je vous invite à dîner.*

Le roi fit faire une grande tourte (galette épaisse) dans laquelle on enferma un pigeon vivant. Au dîner, on porta ce plat devant Jean-Sans-Peur qui l'ouvrit sur la prière du roi. Aussitôt, le pigeon s'envola avec un grand bruit d'ailes sous les yeux de Jean qui sursauta.

— *Vous avez eu peur, dit le roi.*

— *Oui, j'en conviens.*

Rien ne s'opposait plus à son mariage. Il épousa donc la princesse. Quelles noces! J'y suis restée toute une semaine, puis je suis venue ici vous dire mon conte.

Conté par Eulalie Surgeais, née en 186g à Mes-es-sur-Loire (Nièvre). Publié par A. Millien dans la *Revue du Nivernais*, VII (1902-1903), pp. 67-70.

ÉLÉMENTS DU CONTE

I. Le héros. — A : C'est un jeune garçon; Ai : le plus jeune de deux frères; A7 : un soldat en congé; A3 : un autre.

B : Il s'appelle Jean-Sans-Peur; Bi : d'un autre nom.

C : Il ne connaît pas la peur; Cr : ne se mariera que quand il aura eu peur.

II. *Tentatives pour lui faire peur.* — A : Son frère; Ar : un autre. **A2** : se déguise la nuit en fantôme pour lui faire peur; A3 : le hénébat; A4 : tue la personne déguisée.

B : On l'envoie la nuit à l'église; Br : pour y sonner les cloches, **B2** : après déguisement en fantômes de statues des saints; B3 : de manne', quins; B4 : de personnages vivants (curé ou marguillier); B5 : que je garçon renverse; B6 : blesse; B7 : tue; B8 : autre.

C : Il doit veiller un faux mort; Cr : qu'il frappe lorsque celui-ci remue pour lui faire peur; **C2** blesse; C3 : tue; C4 : en disant : « Quand en est mort, on ne bouge plus' »

D : Autres tentatives.

III. *Le départ et la route.* — A : Il part à l'aventure; Ar : va chercher la peur; **A2** : va chercher fortune; A3 : fuit les gendarmes; Ati : est chassé par ses parents; A5 : revient du régiment.

B : Il emporte une étole de curé; Br : le bâton de la croix; B2 : ou de la bannière; B3 : d'autres choses.

C : Il descend des pendus d'un gibet.

IV. *Au château hanté.* — A : Il demande l'hospitalité dans une auberge; Ar : va chez le roi; **A2** : on lui signale un château hanté; A.3 il y va coucher; A4 : il trouve le château hanté sur sa route; A5 : il apprend qu'un roi donnera sa fille à qui couchera dans le château hanté.

B : Il demande à emporter au lieu hanté un jeu de cartes; Bi : une étole de prêtre; **Ba** : le bâton d'une croix; B3 : ou d'une bannière; B4 de l'eau bénite; B5 : des vivres; B6 : des outils; B7 : d'autres objets.

C : Il fait du feu; Cr : se met à table; **Ca** : se chauffe; C3 : se couche; C4 : est réveillé à minuit.

D : Descente par la cheminée d'un personnage; Dr : en parties du corps séparées qui se rassemblent; **Da** : d'autres personnages semblables; D3 : qui font de même; D4 : autres apparitions.

E : Le héros a affaire au diable; Ei : à plusieurs diables; **Ea** : à un revenant; E3 : à un mort; E4 : à d'autres êtres.

F : Le diable (fantôme) mange avec lui; Fr : se chauffe; **Fa** : joue avec lui aux quilles; F3 : aux cartes; F4 : à un autre jeu.

G : Il tombe une carte; Gi : une autre chose; G2 : que le garçon ne veut ramasser; G3 : le diable se baisse pour la ramasser; G4 : le garçon en profite pour le maîtriser en lui passant l'étole au cou; G5 : en le frappant avec le bâton de la croix ou de la bannière; G6 : en l'aspergeant d'eau bénite; G7 : autrement.

H : Le garçon est tourmenté par les visiteurs nocturnes; Hi : durant

1. Les éléments C à Ci, appartiennent à un T. non classé dans Aa. Th., qui figure dans notre catalogue avec le n° 542* qui est celui du cat. néerlandais.

bousculé.

I : Il chasse ou laisse échapper le diable; Ir : les visiteurs nocturnes; ^{1/2} il le (les) laisse partir; 13 : contre promesse de ne pas revenir; 14 : reçoit le château; 15 : est mené à un trésor; 16 : ou est renseigné sur sa place; 17 : par le revenant; 18 : fera un certain emploi du trésor; 19 : ce qui libère le fantôme; ho : le héros force le diable à signer un engagement écrit; h r : reste maître du château.

V. *Autres exploits.* — A : Le garçon refuse d'épouser la fille du maître du château; Ai : avant d'avoir eu peur; **A2** part pour d'autres aventures.

B : Il libère une femme; Bi : une princesse; **Ba** : du diable; B3 : d'un monstre (T. 300); B4 : autres exploits; B5 : il ne veut épouser la princesse libérée avant d'avoir eu peur.

VI. *Le héros ayant eu peur peut se marier.* — A : Le héros tressaille; AI : quand les oiseaux s'échappent d'un pâté qu'il ouvre; **Aa** : quand on jette dans son lit des poissons qui frétilent; A3 : en d'autres circonstances; A4 : on déclare qu'il a eu peur et peut se marier.

B : Il épouse la fille du maître du château; Br : la princesse libérée.

LISTE DES VERSIONS

s. DEULIN. *Buveur de bière* (1873), 27. *Culotte verte*. Ar. Lit. **I** : Ai, Bi (culotte verte), C. — **II** : A, **Aa**, A3 (envoyé à l'eau, lui casse la cruche sur la tête), A4 (croit l'avoir tué). — **III** : A3. — **IV** : A, **Aa**, A3, B7 (un bâton; casse ceux qu'on lui présente, de plus en plus gros; s'en forge un. T. 301), B7 (bois, chandelle, vaisselle), B5, B, Ci (prépare repas sur le feu), D, Di, **Ea**, F3 (perd, doit suivre le fantôme), 15 (3 pots d'or), 17, 18 (rendra a pots volés par le fantôme en son vivant, gardera le 3°), 19. — **V** : **Aa**, Bi, B3... (voir T. 300), B5. — **VI** : A, Ar (canari dans tarte), A4, Br.

a. CARNOY. C. fr., 267 (Pic.) = *Romania*, **VIII** (1877), 237. *Jean des Pois verts* et *Jean des Pois secs* (début seulement). **I** : A, As, Bi (Jean des Pois verts). — **II** : 1° A, **Aa**, A3 (au grenier où sa mère l'envoie chercher des pommes); 2° A (se revêt d'une peau de vache et se cache dans prunier où la mère l'enverra), A4 (d'un coup de fusil). — **III** : A3 (ensuite, éléments des T. 952 et 1535).

3. MADELAINE. *Bon vieux temps*, 58. *Le manoir de la Pipe* d'Or (Pipe = fût de 600 litres). Lég. du Bocage norm. Lit. Amp. **I** : A (ayant rendu service à un curé, prend étole comme récompense). — **IV** : A (dans le manoir), **A2** (chambre hantée), A3, Ci, D, DI, **Da** (2 autres), F, Gi (couteau), G3 (obligé sous menace de l'étole), G4, I (une « pipe » remplie d'or que le diable vient voir chaque nuit), 12. — **V** : B. *Le garçon part, reviendra quand il aura eu peur.* — **VI** : A, A3 (quand s'échappent d'une armoire où il veut prendre du linge des perdrix mises par sa femme). Il reste.

4. *Journal des Demoiselles*, 1836, pp. 11-17. *Richard sans peur*. (Lég. loc. à Montlhéry.) Amp. Lit. Richard, pour une faute commise en croisade, ne pourra « approcher les sacrements » tant qu'il n'aura eu peur. Interrompt un sabbat des sorcières, ramène le corps abandonné d'un maudit en n'em. portant qu'un goupillon et de l'eau bénite, tressaille quand sa fiancée l'ayant envoyé chercher du fil dans une cassette, 2 passereaux qu'elle y a mis s'en échappent; ils se marient.

5. MEYRAC. *Ardennes*, 49o. *T. g.* I : A (fils d'un tisserand), B. Poussé par garnements jette le sonneur du haut du clocher, le tue. — III : A3 (enrôlé par brigands, brûle leurs prisonniers et se sauve). — IV : A5 (princesse à libérer en 3 nuits. T. 400), A3, in nuit : D, Di (disparaissent à minuit), **Ba** (il ne cesse de dire qu'il est bien); a° D4 (un chat qui veut jouer aux cartes, le garçon veut lui couper les griffes), **Ha** (*ibid.*); 3° veut aller voir le chat, trouve des faux monnayeurs, **Ha** (*ibid.*). — V : Bi (qu'il trouve après 3^e nuit. T. 400). — VI :

6. COSQUIN. C. *Lor.*, n° 67, II, a53. *T. g.* I : A, B, C, Cr. — II : Mis chez son oncle curé, B, Bi, B3 (6 armés de lances, 6 attablés dans l'église, autres sur escalier du clocher, a autres tenant la corde), B5. — III : A, B (qui peut rendre invisible), B3 (baguette qui « frappe bien », donnée par le curé). — IV : A (chaumière où princesse maîtresse du château s'est réfugiée), Aa, A3, **C, Ca**. Descente par la cheminée d'ossements avec lesquels Jean-Sans-Peur joue aux quilles, D, E, Fi, G, **Ga**, G3, G5 (avec baguette), lu, 13, ho. — V : {AIL} Jean-Sans-Peur prend pour le diable une négresse de la princesse qui vient voir, la tue, A, Ai (emporte mouchoir de la princesse), Bi (à Paris), **Ba** (met le diable en sac qu'il jette dans la Seine), 135 (emporte encore mouchoir). Repasse à Paris où un imposteur va épouser la princesse. Se fait reconnaître, B5. — VI : A, Ai (tous les moineaux de Paris), A4, Bi.

7. **ID.**, *ib.*, n° 75, II, 307. C. composite. Avec T. 756 B, éléments du T. 326. Veillée château hanté, visite de 12 diables dont II sont tués avec baguette donnée par un ange. Le 12° montre a tonnes d'or et argent que le héros prend après avoir tué ce 12°.

8. MERKELBACH-PINCK. Loth. erz., I, loi. Pipe{ *der alte Franzose* (Pipette, le vieux Français). T. 33o : le soldat Pipette a obtenu du Sauveur un sac magique dans lequel entre ce qu'il veut. T. 326 : IV : **A2** (maison), A3, C (se prépare omelette sur feu), D, Di. A affaire à un homme noir qu'il enferme dans un sac et tue. Une princesse enchantée depuis 600 ans apparaît, le conduit à trésor. — V : A (la princesse libérée; reviendra dans un an), **Aa**. Libère un père de famille qui a passé contrat avec le diable; diable dans le sac rend contrat. — VI : Bi... Voir T. 33o.

9. *Revue du Nivernais*, VI (igoi.igo2), 18. *Guillaume sans peur* (A. Millien).

I : A, Ai, Bi, (Guillaume sans peur), C. — II : A, **A2, A4**. — III : A3, C (3, dont il range les corps pour s'en faire un lit; un des pendus parle, dit où il a enterré des objets volés dans une église et lui demande de les reporter); B (demandé au curé en récompense pour les objets rapportés). — IV : A, Aa (y trouve feu et table servie), **ca**, Cr, D, E, F, F3, G, **Ga**, G3, G4, 15, 12,

io. **ID.**, *vi*, 21. La *Ramée dans le châteaun hanté* (A. Millien). I : A2, Bi {La Ramée}, C, Cr. — HI : A5. — IV : A (dans châteaun; couche dans la chambre hantée), B4, B7 (papier, encre, plume), D4, C3, C4 (par 3 demoiselles

Qui dansent et se sauvent par la cheminée, rattrape une demoiselle par la jambe, l'attache au pied du lit), E (le gros monsieur qui revient chercher la demoiselle), G6, 14, ho, 12. — V : A, Ai. — VI : A, Ai, A4, B.

i. **ID.**, *VI*, 121. Le *jardin du diable* (A. Millien) = La Trad., VII (1893), p. 152. I : **A2, C**. — III : A5. — IV : AS. Pour éprouver le courage du soldat, le maître du château lui demande de lui arracher un poil de barbe et pousse, alors un cri subit; le soldat le gifle, sans avoir tressailli, B, B5, B6 (vilebrequin, cheville, maillet), C. Il fait un trou dans montant de la cheminée, Cr, D, Di (petit homme noir **et** poilu), E, F3, F4 (à qui mettra le **ier** son doigt dans le trou), G7 (le soldat serre le doigt du diable dans le trou avec cheville et maillet. T. 1159), 16, 14, ho (le diable se réserve un jardin), la. — VI : B. La femme veut visiter le jardin défendu, le diable va saisir le couple; le soldat fait un trou dans le sol et propose le jeu au diable qui fuit (d'après ses Ms., Millien a modifié pour la revue le motif obscène K 1755 du T. 1159).

12. **ID.**, VII (T902-1903), 67. *T. g.* (Vers. type donnée ci-dessus.)

13. Ms. MILLIEN-DELARUE. Vers. A. *T. g.* Alt. I : A (il rentre toujours la nuit). — II : Ai (le curé, à la demande de la mère, lui fera peur pour qu'il rentre plus tôt), B, Bi (le sacristain a attaché a morts à la corde de la cloche), 135 (il les jette dehors), C (curé faisant le mort dans cercueil à l'église), Cr, **Ca**, C4. — IV : Le curé l'envoie prendre un trésor dans un château hanté, D, Di. Le personnage invité à souper révèle de bon gré l'emplacement d'un « trésor d'une toise **carrière d'argent** ».

14. **ID.** Vers. B. *Guillaume sans peur*. Alt. I : A, Bi (Guillaume sans peur), C. — IV : **Aa**, A3, C, D, Di (c'est Guillaume sans peur qui les rassemble), **Ea**, 15 (la chandelle s'éteint les a premières fois qu'ils y vont; la 3°, Guillaume sans peur revient avec un tison). Le personnage lui montre poinçon d'or et d'argent, lui dit de déplacer le Christ posé sur le poinçon et le mettre **sur** un autre, 19. — V : Guillaume sans peur achète le château au propriétaire, devient riche; ne veut se marier, **Ar**. — VI : A, **Ar**, A4. Epouse fille n. pr.

15. **ID.** Vers. C. *Guillaume sans peur*. I : A, Bi (Guillaume sans peur), C (*et n'a jamais ri*), Ce (épousera la fille qui le fera rire et lui fera peur). — III : A. — IV : A (dans maison), **A2** (une chambre hantée), A3, D, E, F (nuit passée à boire et faire du bruit ensemble). Le lendemain Guillaume sans peur se procure un « habit béni de prêtre » avec lequel il dompte le diable, 12, 13, 16 (caché dans la muraille). — V : A (de la maison), Ai (et d'avoir ri). — VI : Il rit quand le plat qu'on lui fait découvrir apparaît plein d'ordure, A, A3 (oiseaux et souris enfermés dans un plat), B.

r6. **ID.** Vers. D. *Guillaume sans peur*. I : A, B (Guillaume sans peur), C, Cr. — II : Al (père), **A2**, A3. — III : A (faire tour de France), Br. — IV : A (dans domaine), **A2**, A3, Ci, D, Di, E, F3, G, **Ga**, G3, G5, 1, 13.

17. **ID.** Vers. E. *Richard sans peur*. I : A3 (marguillier), **Br** (Richard sans peur), C, Cr. — II : B, **bi**, **B2**, 135. — III : A, B3 (eau bénite et goupillon). — IV : A, **a2**, A3, 135, 137 (**de** quoi s'éclairer, se chauffer), D, Dr, **Ea**, **F**, F3, G, G3, 'G6 (et lui mit goupillon dans la « gueule e), 12, 13, ho. — V : A, **A2**, **Br**, **B2**, 135. — VI : A, A3 (se promenant dans le parc, tombe dans fosse remplie de plumes qu'a fait aménager la princesse), A4, Bi.

18. **ID.** Vers. **F**. *Richard sans peur*. Alt. Inc. I : A, B (Richard sans

peur), Cr. — IV : **A2**, A3, Bi, B7 (des noisettes 1), D, E (le force à casser des noisettes), D2 (2° diable, puis le maître des démons que le héros grâce à étole contraint à casser des noisettes), 12, 13. — V : A (fille n. pr.), As. — VI : Ai, A4.

19. **ID.** Vers. G. *Un garçon qui n'a pas peur*. Alt. I : **Aa** (autrefois, fils d'un châtelain et orphelin, a été volé par un « bourgeois » qui s'est approprié son château). — **III** : A5 (passant dans son pays natal, a un billet de logement pour 3 jours valable chez celui qui l'a spolié). — IV : **Aa**, A3, B5 (mouton et légumes qu'il cuira), C. Va à la cave tirer à boire; sa chandelle s'éteint **a** fois, la **30** fois, voit un gaillard à cheval sur un fût, tire à un autre, Ci. Arrivée d'un homme avec quilles (ossements) et boule (crâne), **F2**; **C** nuit, id.,; 3° nuit, l'homme vaincu aux quilles apporte et laisse un cadavre; celui-ci s'anime, demande de quoi écrire, écrit le récit des actes criminels du bourgeois, signale le lieu où sont les pièces justificatives, disparaît. Grâce à ces renseignements, le garçon plaide et recouvre ses biens.

20. **ID.** Vers. H. *Martin sans peur*. Alt. I : A, Bi (Martin sans peur), C, Ci. — **III** : C (le père d'une jeune fille qui voudrait l'épouser envoie Martin sans peur sur chemin où est un pendu; Martin sans peur interpelle le pendu). — IV : **A2**, A3, B7 (crucifix), D, E, F3, G, **Ga**, G3, G7 (lui pose le crucifix sur la tête). Martin sans peur prend l'or et l'argent du château et s'en va. — VI : A, Ai, A4. Il épouse la fille mentionnée à **III** C.

21. In. Vers. I. *Un curé qui n'a pas peur*. Très alt. I : A3 (curé). — IV : **Aa**, A3, C. Il fait cuire des *crouds* (pommes sauvages) sur le feu, D, D/ (à l'annonce, du haut de la cheminée, de la partie du corps qui va tomber, le curé répond : « Ne tombe pas sur mes crouds »), E, F3, G. Le diable rose le curé qui ramasse la carte et qui promet alors de ne pas revenir. Il revient le lendemain en tenue d'église. Même chose jusqu'à G, **Ga**, G4, 12, 13, 16 (qu'il se fait amener).

22. **1a.** Vers. J. *Le cordonnier sans peur*. Très alt. I : A3 (cordonnier avec lourde canne de fer). — **III** : A (s'égare dans un bois). — IV : A4, A3, D, Di, E, F, Gr (couteau), **G2**, G3, G7 (lui pose sa canne sur le cou), 12, 13, 16 (qu'il se fait apporter).

a3. **ID.** Vers. K. T. g. Frag. I : A, B, C. — II : Al (sa soeur), **Aa** (et se met vers cimetière avec ses seaux et sa courge et geint quand Jean-Sans-Peur arrive), A3 (lui casse la courge sur la tête).

24. *Mémoires soc. Académ. du Nivernais*, XXIV (1922), 121. T. g. (Mohler). Rés. I : A, B, C (et n'a jamais ri), Ci (et ri). — IV : Il chasse le démon d'une maison hantée (n. pr.). — V : A (la fille du fermier, maître de la maison), Al (et ri). — VI : A, As. Le héros rit quand il lève un plat posé sur un autre plat et découvre des ordures, B.

25. *R.T.P.*, XI (1896), 587 (Morvan Niv.). *Le chdteau hanté*. (Var. Y). I : A3* (berger). — IV : **Aa**, A3 (après pari avec maître du château), B5 (de quoi faire des crêpes), C3, C4 (par bruit de pas). Le héros se lève, prépare des crêpes; apparition successive de 6 petits renards qui se groupent autour d'un gros (7°) et font la ronde. Le héros leur jette l'huile bouillante et ils disparaissent.

a6. LUZEL. *Lég. Chrét.*, I, 311 (B.-Bret.). *Sans souci ou le Maréchal ferrant et la mort*. I : **A2**, 131 (sans souci). — IV : A4, A3 (dans chambre hantée; sera écornpé s'il la libère), B5 (lui sont apportés par ordre du seigneur), C, Cr,

E (qui lance le soldat à l'autre bout de la salle et prend son fauteuil; le

seigneur revient et s'attable en face), **Da** (a autres diables), D3, C3 (avec gigot et vin). Les diables veulent le tourmenter; le seigneur les asperge d'eau bénite, D, 13, Iro. — V : A. Il préfère le don d'une forge. Ensuite T. 330 C.

27. *R.T.P.*, XXIV (1909), 44a, B.-Bret. = *R.T.P.*, XXX, 150. *Comment Jean trouva la peur* (Corentin). I : A, Bi (Jean), C. — II : B, B4, B8 (lève drap blanc et reconnaît le sacristain), C (tout en faisant son travail de cordonnier), CI (le faux mort dit **2** fois : « On ne travaille pas à cette heure »), Ca, C4. — **III** : A A/. — IV : **Aa**. Il entre, voit le diable qui se sauve, lui serre la queue dans un¹ e porte et verse de l'eau bénite dessus, I. — V : **Aa**, 131, B3 (d'une bête à 7 têtes. T. 300), B5. — VI : A (quand les perdrix s'élèvent d'une lande devant lui).

28. *R.T.P.*, XXX (1915), 52, B.-Bret. *La recherche de la peur* (Lavenot). (Très alt.) I : A, C. — **III** : Ai. — IV : A4 (maison hantée). Il fait entrer 3 diables dans un sac qu'il fait marteler par forgeron, puis par batteurs de blé (T. 330 C). — VI : A (et crie), A3 (3 souris lui entrent dans la manche quand il prend une souricière).

29. CADIC. C. *Lég. Bret.*, I, 145. *A la recherche de la peur*. Très alt. I : A3 (joueur de bombarde), 13i (Yvonic). — **III** : A, Ai. Il joue sur une lande à la choule avec des trépassés, urne tête de mort lui servant de boule; les fait danser avec sa bombarde; il sert une messe des trépassés, reçoit une étole avec laquelle il maintient le diable dans un défilé, chasse le diable d'un château hanté. — VI : B.

30. SIBILLOT. C. *libe-Bret.*, I, 72. *T.g.* I : A, B, C. — II : Al (des amis), **Aa**. Il menace le faux fantôme qui avoue. — **III** : A, Al, Ci (se fâche contre 3 pendus que le vent agite et qui le frôlent de leurs pieds quand il est couché; il les abat à coups de bâton; un d'eux lui demande de reporter à église le trésor qu'ils y ont volé), B. — IV : **Aa**, A3, B7 (un sabre), C (fait la cuisine, entend une voix : « Trempe 4 soupes »), D, **Da** (2 autres), E (3), **F3**, G, Ga, G3, G4 (les deux autres se sauvent), 12, 13, 14, 16, ho. — V : **Aa**, Bi, B3 (voir T. 300). — VI : A, A3 (une hirondelle l'effleure quand il fait la sieste), 131.

3r. seBILLOT. C. *Htm-Bret. (in Revue de Bretagne, Vendée et Anjou, 1892, P. 4). T.g.* (Var.)

42. **ID.**, *ib. (Id., p. 6.) La recherche de la peur*. Alt. I : A, B. Il va à Paris chez son frère recteur. — II : son frère l'envoie à la cave par escalier jonché de morts; il les écarte. — IV : A4 (la table y est servie), D, E (qui appelle 19 petits diables), F. Jean-Sans-Peur mange des noisettes et donne des balles de plomb aux diables qui s'escriment vainement. Avec sa barre de fer, Jean-Sans-Peur chasse les petits diables par le trou de la serrure, le gros doit rester. **Ir**, 13, 14, **Ur**). — V : A, Ar. — VI : A, **Aa** (des mouches s'échappent d'un pot qu'il ouvre), B.

33. *R.T.P.*, IX (1894), 172, Hte-Bret. *Culotte verte*. (Sébillot.) Avec T. 300. C'est la version de Deulin, très altérée.

34. *R.T.P.*, IX, 173, 111°-Bret. T. g. (Sébillot.) Très inc. I : A, B. — II : Il entre au service d'un bedeau, B, Bi. Jette par dessus la balustrade le bedeau qui veut lui faire peur. Continué par T. 300.

35. *R.T.P.*, IX (1894), 173, 1P^o-Bret. = *R.T.P.*, XXIII (x908), 87. Le *Nevelt du recteur*. (Sébillot.) AIL I : A, Bi (La Feillarde). --III : A, B, Bi. — IV - A4, D (3 diables), I; **Ea** (la nuit suivante), F3. Le fantôme perd, l'emmène à la cave pour le payer, la lumière s'éteint, le héros n'a pas peur, le fantôme est libéré. On creuse, on trouve os du fantôme et trésor.

36. *R.T.P.*, XI (1896), 301, 11"-Bret., *T. g.* (Sébillot). Très alt. I : A (fils d'un bedeau), B. — II : Il va tous les matins sonner l'angélus à 5 heures. 133 (3 dans clocher), B5. — III : A. Son père lui a donné de l'argent et- à chaque feuille qui craque sous ses pas, il a peur des voleurs.

37. SEBILLOT. C. *Landes et Grèves, n° 1. Le père Décampe*. I : **Aa**, B/ (Le père Décampe). — III : A5. Couche chez un curé, lui sert la messe, B, BI. — IV : A (dans ferme), A2, A3. Repas se prépare seul dans cuisine, D, Di, E, F, F3, G, **Ga**, G3 (pour attaquer), 04, G5, 12, 13, ho. — V : Le père Décampe refuse récompense du châtelain, **Aa** (ensuite, T. 400).

38. *R.T.P.*, XVIII (1903), 4,3, Pays nantais. *L'héritage de Gérard*. (Sébillot.) Alt. Le frère aîné de Gérard a hérité des 4 châteaux de son père; il en offre à Gérard un où l'on meurt. Gérard s'y rend, montre sa bravoure à un squelette qui lui révèle la place d'un trésor.

39. PINEAU. C. Poitou, x53. *Le vieux soldat et le diable*. Inc. I : **Ai**. III: A5. — IV : A (dans une ferme), **Aa** (chambre hantée), A3, B, B5, B7 (bois, poêle, chandelle). Passe chez le curé. Bi; C (et fait cuisine), E (le diable refuse invitation à manger), F3, G, **Ga**, G3, 04, la, 13, 16. — VI : B (*de la ferme*).

40. PINEAU. *F. L. Poitou*, 129, *T. g. I* : A, B, C, Cr. — II : Ar (son père), **Ai**, A3, B, Bi, B4 (sacristain), B7. — III : A. — IV : A (dans une ferme), **A2**, A3, E (3 petits diables à qui il impose du travail, puis un gros qui veut le manger), F, F3, G, G3, G7 (lui passe un anneau au cou), **h**, 13. — VI : A (s'évanouit de peur), Ar, B.

41. *R.T.P.*, XII (1897), 487, Poitou. *Vive Sans-Souci la Ramée*. (Pineau.) (Alt.) I : A3 (soldat), Bi (Vive Sans-Souci la Ramée), C (dans les batailles, prend balles et boulets pour des mouches). — IV : A (dans ferme), **Ai**, A3, C (et fait cuisine), D (qui démolit une partie de la cheminée), **D2** (a autres), D3. Il les force à refaire la cheminée, et à s'attabler devant lui, leur coupe la tête, /Une, dort. Le château est libéré.

4a. Ms. A. DE FELICE. Enquête Bas-Poitou, 1942, n° 21. *Robert sans peur*. Épisode du château hanté, peu cohérent.

43. Ms. LEPROUX. Angoumois. *Le soldat et le revenant*. Alt. Inc. I : A. — IV : A (dans ferme), **Aa**, A3. Il trouve feu allumé, table servie. **Ea** (apparat à minuit), 15, 16, 18 (le prendra), 19, 14.

44. LA CHAPELLE D'APCHIER. La *Montagnère*; I, 37 (Auv.). *T. g.* Alt. suspect. I : C, Ci. Attaqué par voleurs, en prend un pour tuer les autres. Les 3 filles du roi cherchent à lui faire peur pour l'épouser; ir^o nuit, valet déguisé en diable est rossé; 2^o, glas annonçant sa mort, se prépare à résister. — VI la 3^o soeur met une souris dans un pâté qu'il découpe; il a peur, elle l'épouse.

45. *R.T.P.*, XVII (1902), 399 (Lim.). La *Ramée* (Plantadis). I : **Aa**, Bi (la Ramée). Rend service à 3 personnages sacrés qui lui donnent sac magique. (Voir T. 330 B.) — IV : A4 (y entend des cris, s'informe), A3, Bi, B4, B7 (asper-

soir, bougeoir), D, **Da**, E (7). Ils viennent chaque nuit tourmenter une mar^ose malhonnête de son vivant qui revient chaque nuit. La Ramée tourmente 3^o diables avec eau bénite; puis mange des noisettes et leur donne balles de plomb qui leur brisent les dents. la, 13, ho. — V : **Aa** (T. 753 et 330 B).

46. SEIGNOLLE. C. *Guyenne*, n° a5 (I, x47). *Jean-Sans-Peur et le diable*. I : A, B, C, Ci. — IV : **Aa** (le curé l'y envoie avec étole et aspersoir), A3, C (fait cuire pommes de terre), D, Di, E, Gr (fourchette de Jean-Sans-Peur), **os**, G4, G6, 12, 13. Le diable remonte en parties séparées. — VI : Jean-Sans-peur continue à refuser le mariage.

47. *ID.*, ib., n° a6 (I, 149). *Le curé et le diable*. Alt. I : A3 (curé en voyage). — IV : A (dans maison), **Aa** (chambre), C, D, **Da**, Es (6). Les diables s'approchent menaçants, le curé leur lance sa grande chape et les met en fuite.

48. Ms. SEIGNOLLE. *Guyenne*, III, *T.g.* I : A (fils d'un marguillier), B, c, Ci. — II : Ai (le père, d'accord avec curé), B, Bi, B3 (mannequin posé sur la porte lui tombe sur la tête), B (lendemain), **BI**, **Ba** (a derrière la porte, 2 pendues à la corde de la cloche), B5 (les jette et blesse le curé qui épie) — III : A, B3 (canne de 7 quintaux. T. 30i). — IV : A3 (où princesse doit être prise par le diable). Il y va, D, E, F3, G, **Ga**, G3, G7 (lui pose sa canne sur le cou), I, 13. — V : A, Ar, **Ai**, **BI**, **Ba** (dans autre château). Jean-Sans-Peur et le Diable jouent à coudre; le Diable veut ramasser son dé qui tombe à terre, Jean-Sans-Peur lui pose sa canne sur le cou et exige départ, B5. — VI : A, Ar (100 alouettes), A4, Bi.

49. *R.P.T.*, XVIII (1903), 335. Rous. Le chdteau hanté. Gabr. Sébillot. (Var.?) Un seigneur, parmi châteaux, en a un où on entend des bruits nocturnes. Il épouse une princesse qui trouve le château si beau qu'elle veut y passer sa s^o miit, retrouvée morte; *id.* avec 2^o épouse; le seigneur épouse une fille de charbonnier qui a même désir, va à la pièce hantée, y trouve **a** vieillards grelottant devant feu mort; va leur chercher du bois, retrouve chambre vide, coffre ouvert avec trésor. Les âmes des vieux parents du seigneur revenaient jusqu'à ce que le trésor fût trouvé.

50. Ms. G. MAUGARD. C. *Aude Pyr. Le chdteau de la peur*. (Début : voir T. 303.) IV : A4, A3. Trouve repas servi, D, Di, **Da**, E4 (7 morts), H, Hi (2 nuits). La 2^o nuit, les morts rasent le héros qui ne bronche pas. 15, 18 (cuivre pour faire dire messe, argent pour la châtelaine, or pour le héros), 1g (pénitence des morts terminée). Ensuite : T. 303.

51. Ms. Ch. JOISTEN. (Haut-Champsaur.) *François peur*. Frag. IV : Le héros va à château qui appartiendra à qui y passera 3 nuits; bruit croissant les 2 premières nuits; D, Di, 15,

52. *ID.*, n° 18. *Le soldat d la baguette magique*. I : **Aa** (qui a reçu baguette magique d'une vieille. Voir. T. 330). IV : A (dans château), **As**, A3, B7 (bois et allumettes), D, Di, E. Par la vertu de sa baguette magique, diable dans sac. 12, 13, ho. Le soldat remet le château à la vieille et s'en va.

53. *Arm. prouvençau*, 1877, p. 64. *Jean-Cherche-la-Peur*. (A. Mathieu.) I : A, Bi (voir titre), C. — III : Ar, Cr (pendus descendent des arbres. font ronde autour de Jean). — IV : A (chez charbonnier), **Aa**, A3. Il trouve chevreau tournant à la broche, D, Dr, E (qui remonte par cheminée). Bruit jusqu'à minuit. Le Grand Diable paraît, mène Jean à cercueil, un mort en sort et

lui remet or et argent jadis volés aux pauvres, Ig. Retour chez le charbonnier. — VI : A, Ar. Mariage avec la fille du charbonnier.

54. ANDREWS. *C. ligures*, n° 15, p. 66, Menton. *T. g.* Alt. I : A3 (non précisé), B. — IV : A2 (et « le Gouvernement » lui demande s'il veut l'habiter une nuit), D, Dr, E2, 15, 18 (sur 3 marmites d'or trouvées en creusant dans le jardin, r provenant d'un vol est à rendre, r sera donnée aux pauvres).

55. In., *ib.*, n° 55, p. 261. *Le brave savetier*. Pour mém. vers. notée en Italie, publiée en français.

56. LANCTOT, C. *Canada*. IV, 33 (n° ro3). *Richard sans peur*. Alt. I : (fils d'un roi), Br (Richard sans peur), C. — III : A, Ar. — IV : A4. Il entre, enfonce la porte d'une chambre, trouve princesse endormie qu'il ne peut éveiller. Endormie par fée jalouse de sa beauté, ne s'éveillera que lorsque, aimée par un prince, elle aura eu un fils (T. 410). Le prince reste 3 jours, passant plus tard royaume voisin, voit la princesse avec son fils qui lui tend les bras. — V : B5. — VI : Ar (pigeon), A4, B.

57. *id.*, *ib.*, V, 383 (n° rx7). *Pierre sans peur*. I : A, B (Pierre sans peur), C. — III : A2 (avec son métier de cordonnier). — IV : Ai (que le roi a abandonné depuis 7 ans; récompense à qui y passera une nuit), A3, B5 (rhum), B6 (outils de cordonnier et chaussures à réparer), C3, C4, D4 (4 hommes qui déposent cercueil, chantent; mis en fuite par Jean-Sans-Peur). — II : C (en travaillant; il siffle), Cr (le mort dit : « Quand on veille un mort on ne siffle pas »), C4. — IV : Jean-Sans-Peur soulève le mort, l'invite à boire du rhum; le mort l'emmène à la cave et le fait creuser, 15 (3 chaudières d'or), 18 (i pour le roi, fils du mort, 1 pour la princesse, r pour Jean-Sans-Peur), Ig (le roi trouvera le corps de son père assassiné depuis 7 ans enterré vers pommier, le portera en terre sainte). — VI : B.

58. Ms. A. DE FELICE. *Ilots fr. U.S.A.* (Michigan). *Sans peur(r)*. Très alt. I : A3 (homme), Br (sans peur), C. — IV : Va coucher dans maison hantée pour 50 piastres; le bruit est produit par frottement d'une branche qu'il coupe, Ai (chambre où vient le diable), A3, Br, E, G, G3, G4, I; D (par escalier au lieu de cheminée), Dr, E (? n. pr.), I (par coin cassé d'un châssis).

59. DORRANCE. *Missouri*. Sainte Geneviève, ro8. *Beau Soleil*. Alt. Avec T. g35.

60. ROY. C. *Canadiens*, VIII, n° 192, p. »6. *Gros Pierre*. Alt. I : Femme sans enfant demande à son mari de lui faire poupée de bois; elle l'habille, la poupée prend vie. A, Bi (Gros Pierre), C. L'enfant, gros mangeur, ruine ses parents; ne travaillera qu'après avoir eu peur. — II : B, Br, B4 (voisins), B5, D (guêpes dans un pâté). — VI : A, A3 (poule échappée qui s'envole d'un arbre). Gros Pierre consent à travailler. — IH : A, B, B3 (cartes, aspersoir). — IV : Ai, Ai, A3, Cr, ci, D (diablotin), D4 (diablotin plus gros, puis diable), G, G3, G4, G6, I (par trou de la serrure), Ili.

61. CARRIÈRE. *Missouri*, g6, n° 'g. *Guillaume sans peur*. I : A, Bi (Guillaume sans peur), C. — II : Ar (son père), Ai. Le père est lui-même épouvanté par un singe qui l'a vu, imité et suivi. — III : A, Ar, A4, A3. (Ensuite T. 400).

6a. In., *ib.*, 259, n° 59. *Beau soleil*. I : A (3° fils d'un roi), Br (Beau soleil). — HI: A. S'engage comme soldat chez un autre roi. Voir T. g35. Ai. — IV : Ar (chez un autre roi), A2, A3, D4 (homme en blanc avec grande chandelle qu'il

allume à celle de Beausoleil), Di (10 autres), 15 (dans un souterrain; argent et faux billets jadis volés), 18 (rendre l'argent à ses anciens possesseurs), 19 (les ri revenants qui sont ri anciens rois). Beausoleil reçoit « bouteille de gouttes » pour ressusciter morts qui sont dans le souterrain sous forme de » petites buttes ». Au jour, ressuscite les morts, contraint le roi à venir.

V : Beausoleil refuse le château, veut repartir chercher la peur. — VI : A, Ai (corbeau), B. Ensuite, T. g35.

63. POURRAT. *Trésor des C.*, I, 309. *T. g.* Lit., non loc. I : A (le plus jeune de 3 frères qui veillent successivement un poirier dont les poires disparaissent la nuit; les i aînés ont peur et rentrent, le 3° tue le voleur qui est le seigneur du pays). T. 3or A, B. — III : A3. Le reste du conte paraît inspiré de la version Sébillot, C. *de le-Bret*. I, 72.

**

Extension : Toute l'Europe, Amérique du Nord de langue française.

*

*

Nous ne connaissons pas de version européenne de ce conte qui ait été notée avant le début du XIX° siècle. La version de la i" édition des contes de Grimm (1812) n'est pas celle des éditions suivantes, devenue célèbre, bien qu'une partie en ait été incorporée dans cette seconde rédaction. Dans un conte de Straparola (Fable V de la 4^e *Nuit*), un héros cherche à connaître ce que les hommes appellent la Mort, et il parcourt le monde pour la voir; il interroge successivement un cordonnier, un paysan, un couturier, un ermite, une bête hideuse, enfin une vieille femme qui est la Vie. Celle-ci, pour lui montrer ce qu'est la mort, lui tranche la tête, puis la lui remet, sens devant derrière. L'homme épouvanté lorsqu'il se regarde, demande à la Vie de la lui retourner, ce qu'elle fait après l'avoir coupée à nouveau. L'homme qui a vu la laideur de la Mort rentre au plus vite. Cette recherche de la Mort rappelle trop vaguement la recherche de la Peur pour qu'on puisse considérer le récit de Straparola comme une version de notre conte.

Par contre, c'est bien à un motif de notre Type que fait allusion Roger de Rabutin, dans ses *Mémoires*, tome I, pp. 76-77 (1640) lorsqu'il écrit : « Il me souvient de ces contes qu'on fait aux enfants, de collations servies comme cela par des gens inconnus, puis des bras, des têtes, des jambes et tout le reste du corps, qui tombent par la cheminée et dont il se forme des personnages qui, après avoir bu, disparaissent. » (Cité par R. Basset dans *R.T.P.*, VI, Si.)

Boite et Polivka (*Anmerkungen...* I, 56) citent comme version indienne du conte un *Jataka*, traduit par Rouse (IV, n° 48g).

La nuit dans le château hanté a amené une contamination assez fréquente par le T. 400 où des épreuves qui durent trois nuits libèrent graduellement une princesse métamorphosée en bête; et les tours joués au diable ont amené la contamination par les T. 330 et r15g.