

ECRIRE DE LA FANTASY

*Dédiée aux auteurs qui se lancent dans la Science-fiction, la collection **Ecrire** propose à la fois la technique et la matière première imaginative. Publiée pour la première fois chez **Véga Découverte**, elle a d'abord été proposée comme une aide à la rédaction de nouvelles pour les candidats au concours **Cyberfiction 1998**. Cette édition a été révisée deux fois. Bonne lecture, et surtout, bonne écriture. David Sicé, le 9 janvier 2005.*

Écrire de la Science-fiction est microédité par David Sicé, 49 Av. Michel Jourdan 06150 Cannes-La Bocca. Tous droits réservés par David Sicé Janvier 1998 ; révision Janvier 2005, révision Juin 2006. Publié par davonline.com le 9 janvier 2005. Nouvelle édition du 15 juin 2006.

LA BIBLIOTHEQUE BLEU ELECTRIQUE

*DANS LA MEME COLLECTION :
SERIE : ECRIRE...*

1. ECRIRE DE LA SCIENCE-FICTION
2. ECRIRE DU SPACE OPERA
3. ECRIRE DE LA PROSPECTIVE
4. ECRIRE DE LA FANTASY
5. ECRIRE DU FANTASTIQUE

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

ECRIRE DE LA FANTASY

par David Sicé.

CHAPITRE UN : BASES

La Fantasy, ce sont des aventures fantastiques à travers un territoire imaginaire. L'idée est qu'après avoir exploré la Terre, puis l'Espace, il ne nous reste plus à découvrir que **des mondes qui n'existent pas**. La Fantasy est donc une extension du récit d'aventures exotiques à un territoire imaginaire.

Attention ! La Fantasy n'est pas du *délire* — ce n'est pas non plus du récit mythologique, légendaire ou de conte de fées ou encore fantastique tels qu'on les pratiquaient dans les siècles précédents, même si aujourd'hui ces récits peuvent être considérés comme appartenant à ce domaine.

La Fantasy demeure une construction rationnelle à partir d'une base en partie irrationnelle : par exemple, qu'arriverait-il si les dragons existaient ? Habiteraient-ils des

ECRIRE DE LA FANTASY

villes ou des montagnes ? Obéiraient-ils à un roi, une assemblée, un président, à personne ? La Fantasy appartient donc au domaine du **Fantastique**.

Au sens strict, la Fantasy désigne aujourd'hui plusieurs genres de récits d'aventures : **l'Heroic Fantasy** (plus barbare, préhistoire, antiquité ou haut Moyen-Âge), la **Sword & Sorcery** (plus récit de capes et d'épées, bas Moyen-Âge, Viking et Chevalerie), la **High Fantasy** (plus merveilleuse, baroque, Renaissance), la **Dark Fantasy** (plus sombre, horrifique, gothique ou grotesque), la **Fantasy Urbaine** (Western, Victorienne, des temps moderne, jusqu'au présent) et la **Fantasy Futuriste** (par exemple elfes à la conquête de la planète Mars).

Attention ! La Fantasy se confond avec le **Fantastique** lorsque l'essentiel de l'aventure se déroule dans un décor trop proche de la réalité historique ou présente (ou même futuriste). Le lecteur passionné de chevauchées avec les elfes à travers les forêts et les plaines risquera donc d'être déçu par l'errance d'un ange amoureux d'un démon dans le métro parisien.

Attention ! La différence entre la Fantasy et l'Anticipation scientifique peut simplement tenir au vocabulaire choisi par l'auteur et ses narrateurs. Par exemple un récit cyberpunk peut très bien mettre en scène un héros aux oreilles pointues (car il se les aient faites opérées) et capable de lancer une boule de feu et des toiles d'araignées à la figure de ses ennemis (il s'est fait greffer des micros canons à plasma et nano tisseurs de toile dans les doigts).

Attention ! Dans tous les cas, il s'agit de **récits d'aventures** : il faut que ça bouge, il faut des émotions violentes, il faut du merveilleux, de l'extraordinaire.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

CHAPITRE DEUX : LE DOMAINE

Quelques exemples de récits de Fantasy.

Conan (1932 — Robert HOWARD) : Il y a douze mille ans, après la chute de l'Atlantide, un jeune barbare affrontent guerriers et sorciers.

Epées et Sorciers (1935 — Fritz LEIBER) : Fafhrd le géant nordique et le Souricier Gris le voleur apprenti sorcier s'associent pour écumer le Royaume de Lankhmar.

Bilbo le hobbit (1937 — John R. R. TOLKIEN) : Un très petit homme est engagé malgré lui par une bande de nains partis reconquérir leur royaume souterrain tombé au main d'un dragon.

Un monde magique (1950 — Jack VANCE) : Sur la terre de la fin des temps, la sorcellerie a remplacé la science et les monstres pullulent.

Trois cœurs, trois lions (1953 — Poul ANDERSON) : Holger Carlsten, résistant en lutte contre les nazis est projeté dans un monde de mythologie nordique.

L'Épée de Rhiannon (1953 — Leigh BRACKETT) : Matt Carse hérite de l'esprit de Rhiannon et se retrouve sur Mars à l'époque où celle-ci était encore fertile.

Le Seigneur des Anneaux (1954 — John R. R. TOLKIEN) : Frodo, le fils de Bilbo doit fuir son pays, poursuivi par les démons de Sauron, le Mal absolu. Sa seule chance de survie, détruire l'Anneau Unique hérité de Bilbo en le jetant dans le volcan de la montagne du Destin. Adapté en trois films par Peter JACKSON.

ECRIRE DE LA FANTASY

Elric le Nécromancien (1963 — Michaël MOORCOCK) : Elric, porteur de l'épée démoniaque Stormbringer, livra Menilbonée sa cité décadente aux barbares. Depuis, il erre à travers les Jeunes Royaumes.

Cugel l'astucieux (1966 — Jack VANCE) : Voleur sophistiqué, Cugel est forcé d'accomplir une mission pour un sorcier qui lui a fait avalé un monstre.

Le Coffre d'Avlen (1968 — L. SPRAGUE DE CAMP) : devenu roi, Jorian refuse de voir sa tête coupée au bout de cinq ans comme le veut la tradition — et s'enfuit.

Le sorcier de Terremer (1968 — Ursula LE GUIN) : Sur une terre composée seulement d'îles où la magie vient d'un langage ancien, un apprenti sorcier libère par orgueil une créature démoniaque venue du monde des morts.

Haxtur (1971 — Bande dessinée de Victor DE LA FUENTE) : Un soldat hispanique est condamné à errer à travers le temps et l'espace pour avoir osé blesser le dragon du Mal absolu.

Les Chroniques de Thomas l'incrédule (1977 — Stephen DONALDSON) : Thomas, lépreux, se retrouve projeté dans un monde magique auquel il ne croit pas.

Le Maître des ténèbres (1978 — Tanith LEE) : sur la Terre Plate règne le prince des démons.

Lunes pour caméléon (1977 — Piers ANTHONY) : Sur Xanth, chaque individu possède un pouvoir magique.

Dark Crystal (1980 — Film de Frank Oz) : Alors qu'une conjonction des trois soleils se préparent à ouvrir un nouvel âge, Jen, le dernier des elfes reçoit pour mission de replacer l'Éclat du Cristal géant brisé, sans quoi les maléfiques Seksès règneront pour l'Eternité.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Le Mercenaire (1982 — Vincente SEGRELLES) : Monteur de dragon dans un monde coupé en deux par un océan nuageux, un mercenaire lutte contre la barbarie.

La Huitième couleur (1983 — Terry PRATCHETT) : Sur une terre plate portée par une tortue et quatre éléphants cosmiques, les aventures parodiques du lamentable sorcier Rincevent.

CHAPITRE TROIS : ARCHETYPES

Quelques exemples de héros de Fantasy.

Le Guerrier — Mercenaire, chevalier, paladin, garde, ou guide le guerrier est un homme d'armes. Il détient le pouvoir considérable de la force, acquis au prix d'une éducation rude. Risquant sa vie, il est le plus souvent marqué dans sa chair, et parfois dans son âme : son métier n'est-il pas de tuer les gens ? Le guerrier est celui qui, en partant du plus bas de l'échelle (chair à canon) peut parvenir au plus haut de la société — seigneur, baron, roi, empereur. Il peut respecter un code d'honneur, mais doit savoir que lorsqu'il s'agit de survivre, tous les coups sont permis. Le guerrier peut travailler pour un patron contre une solde ou être lié par un serment ou encore agir pour son propre profit.

Le Prêtre — Clerc, prêtre, moine, il est un homme au service d'un dieu (en général l'unique qui vaille la peine d'être vénéré). Ce dieu étant la source du pouvoir ou du bien en ce bas monde (et en particulier le pouvoir et le bien du prêtre), tous les hommes se doivent de se soumettre à sa parole. Le prêtre doit donc veiller à la soumission du plus grand nombre et au châtement des insoumis. Il doit aussi protéger ceux qui le méritent et faire ce que son dieu lui ordonne à travers les textes révélés sacrés et les visions que la divinité lui envoie. Pour l'aider dans sa tâche, le prêtre dispose de l'arme de la **connaissance**, grâce à l'éducation (il sait lire et écrire), les études et les bibliothèques ou encore les

arts divinatoires, mais aussi du soutien actif de ses **suivants** (tous les croyants de son dieu) et enfin des **miracles** et autres pouvoirs accordés par le dieu à ses meilleurs serviteurs (comme les **exorcismes** et les **guérisons**). Selon l'organisation de son Église, le prêtre peut avoir un patron (humain et/ou surnaturel).

Le Magicien — Shaman, sorcier, illusionniste, cabaliste, enchanteur etc., c'est un personnage détenteur d'un pouvoir surnaturel. Selon le type de magie en vigueur dans l'univers où il évolue, ce pouvoir peut être lié à sa **personne** (magicien né), un **pacte** conclut avec une créature surnaturelle (magicien fait), un **apprentissage** (magicien formé) auprès d'un maître ou dans une école de magie ou encore en lisant un livre ou en fréquentant un lieu source de magie, ou enfin la **détention d'un objet** (anneau magique, bâton, amulette) ou d'un animal (familier). Traditionnellement les pouvoirs d'un magicien dépendent de sa nature et de son expérience (habileté). Ces pouvoirs se payent selon la règle des vases communicants : ce qui est donné ici est pris ailleurs. Les magiciens sont redoutés et facilement rendus responsables de tout ce qui peut arriver de mal ou encore considéré comme les serviteurs de dieux ennemis ou de démons. Ils sont souvent individualistes, orgueilleux et avides de pouvoirs. Ils sont aussi extrêmement curieux et souvent érudits.

Le voleur et le marchand — Lorsqu'on est ni guerrier, ni prêtre ni sorcier, il ne reste que une manière de survivre : son ingéniosité. Séduire et distraire permet de devenir bateleur, comédien, jongleur, bouffon. Savoir fabriquer quelque chose permet d'exercer un métier. Savoir vendre et multiplier les profits permet de devenir marchand, ou banquier. Savoir entretenir et diriger une maison permet de devenir domestique. Et si on ne sait rien faire, deviendra d'homme à tout faire ou, si l'on est bien fait, courtisan

CHAPITRE QUATRE : BESTIAIRE

Une liste non exhaustive de créatures de Fantasy, dérivés du folklore et des mythologies à travers le monde.

Centaures : Chevaux dotés d'un torse humain en lieu et place du col et de la tête.

Démons : Créatures Echappées des mondes inférieures à l'aspect monstrueux.

Doubles : Créature capable de prendre l'apparence d'une personne pour la remplacer.

Dragons : serpents géants à ailes de chauve-souris pouvant cracher du feu ou toute substance agressive. On les classe par couleur, nombre de têtes, de queue et armes.

Élémentaires : Créatures surnaturelles nées de l'eau, de l'air, du feu ou de la terre.

Elfes : Créatures féérique, d'espèces et de taille variées. Elles peuvent être dotées de pouvoirs magiques et préfèrent habiter un type de lieu ou d'objet (maison, fleur, forêt etc.). Elles ont en général les oreilles pointues, et parfois des ailes.

Faunes et satyres : Hommes cornus à pattes de boucs.

Géants : tout animal, végétal dès lors que ce n'est pas sa taille normale — aigles géants, araignées géantes, crapauds géants, champignons géants et bien sûr humains géants etc.

Gnomes : êtres humanoïdes de très petites tailles (peut-être 50cm à un mètre). Voir elfes.

ECRIRE DE LA FANTASY

Golems : êtres créés de toutes pièces à partir de pierre (statue animée), de métal, de glaise ou d'un assemblage mécanique ou encore de corps humains.

Goules : êtres humanoïdes se nourrissant de cadavres, aux dents acérés et à la langue longue.

Griffons : Lions à tête et ailes d'aigles géants.

Harpies : Oiseaux géants à torse humain (communément des femmes).

Hippocampe : Cheval à pattes et queue de poisson.

Hippogriffe : cheval à pattes, à ailes et à tête d'aigle.

Homme lézard : Humain à tête, queue et griffes de lézard.

Homoncules : êtres vivants nés dans la cornue d'un magicien.

Hydre : Reptile géant doté de plusieurs têtes et du pouvoir de régénération.

Lamiah : Créature mi humain et mi serpent géant, aux pouvoirs d'illusion.

Licorne : Cheval doté d'une corne frontale et de pouvoirs surnaturels.

Loups : Chiens d'une taille impressionnantes se déplaçant en meute, apeurés par le feu.

Lycanthropes : changeurs de forme (loup-garou, rat garou, ours garou etc.)

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Manes : Esprits des morts pouvant être vénéré par leurs descendants.

Méduses : Créature capables de changer en pierre quelqu'un d'un regard.

Minotaure : Homme à tête de taureau.

Momies : Créature vivante malgré sa mort en raison de ses pouvoirs surnaturels.

Morts-vivants : Cadavres animés aux ordres d'un sorcier spécialisé (le nécromancien). Peut également désigner les spectres, les fantômes et les vampires.

Nains : êtres humanoïdes de petite taille (plus d'1 m, moins d'1m.50). Solides et barbus.

Ogre : humanoïde géant avide de chair fraîche.

Orcs : humanoïdes bestiaux (hommes à têtes de cochons).

Pégases : chevaux ailés.

Renards : esprits animaux pouvant se faire passer pour des humains.

Sirènes et triton : Homme à queue de poisson et aux doigts palmés (aussi appelé sirènes).

Spectre : Esprit revenu d'entre les morts pour hanter un lieu ou un être.

Sphinx : Lion à torse d'être humain, amateur d'énigmes.

ECRIRE DE LA FANTASY

Succubes : démons séducteurs (la succube a l'apparence d'une femme, l'incube celle d'un homme) dotés de pouvoirs vampiriques et d'ailes de chauve-souris (cachées).

Trolls : Humanoïdes bestiaux dotés du pouvoir de régénération et de scissiparité (un nouveau troll pousse d'un morceau de Troll).

Vampires : Créatures se nourrissant de la vie des autres (sang, lait, sperme, âme etc.)

CHAPITRE CINQ : LA PENSEE MEDIEVALE

Beaucoup de récits de Fantasy se déroulent dans un décor médiéval. Ce qui suit résume la société et les mentalités du Moyen-âge.

LA SOCIETE

La société médiévale repose sur **le lien féodal** : chaque être (naturel ou surnaturel) ou chaque chose est lié à un autre à qui il a juré d'être fidèle et d'obéir en échange de sa protection. Par exemple, un **paysan** doit servir son **seigneur** contre l'assurance que celui-ci fera régner la justice et la sécurité, de même un **voyageur** est lié à son **hôte**, le **marchand** vis à vis de sa **guilde** ; un **enfant** est sous la protection de son **père** et lui doit obéissance, de même une **femme** vis à vis de son **époux**, un **croquant** vis à vis de son **prêtre**, un **prêtre** de son **église** et son **dieu**, un familier à son **sorcier** qui l'a invoqué, et le **sorcier** au

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

démon qui lui a accordé son pouvoir, une **fée** ou un **lutin** vis à vis du **roi** des elfes et ainsi de suite.

Lorsque le lien est rompu sans l'accord des deux partis, il y a **félonie**, trahison, parjure. Dans un monde où **celui qui est seul est vulnérable**, c'est une situation très dangereuse : ainsi le **bannissement**, la qualité d'**étranger** ou le fait de croire dans autre religion que ceux qui vous entourent vous désigne comme une **proie**, une cible facile, quelqu'un qui n'a aucun droit.

LA PENSEE

Le monde médiéval est un lieu où **rien n'est prouvé**, à part ce que vous pouvez voir ou toucher. Et si vous vous êtes trompé, ou si vous avez rêvé — ça reste la réalité.

La vérité repose donc seulement sur la parole du plus fort ou du plus bavard ou du plus grand nombre. Ainsi lorsqu'on se marie, on invite le plus de monde possible à la noce pour que le plus grand nombre puisse témoigner plus tard de la réalité du mariage. **Les nouvelles** ne circulent que par bouche à oreille ou par messenger. La **Veillée** ou le **Marché** sont les journaux télévisés de l'époque.

L'immense majorité des gens **ne savent ni lire, ni écrire** : le livre reste quelque chose de mystérieux, d'incompréhensible, de rare, de précieux, de surnaturel — car ceux qui en possèdent sont généralement des gens puissants. Seuls les prêtres ou les sorciers savent lire ou écrire. **L'écriture n'inspire aucune confiance**, parce que n'importe qui peut écrire n'importe quoi. **La preuve** doit donc être apportée par les **aveux** (sous la torture), des

témoins ou par **le jugement de Dieu**, c'est à dire une épreuve (parfois vicieuse) comme être brûlé par un tisonnier porté au rouge et supporter la souffrance sans crier, ou encore affronter son adversaire dans un combat — et y survivre parce que « Dieu en a décidé ainsi ».

LES MALHEURS, L'ENFANCE ET LA FOLIE

Beaucoup d'hommes du Moyen-âge accumulent les **malheurs** : ils vieillissent plus vite et meurent en général jeunes (35 ans), souvent d'épuisement car ils travaillent trop dur. Faute d'une hygiène et d'une médecine efficace, ils sont accablés par les **maladies**, les **parasites**, les **handicaps**.

L'enfance n'existe pas : il n'y a que de petits hommes, élevés par les femmes, puis très vite formés à un métier ou confiés à un tuteur si leur famille est un peu aisée.

Constamment confrontés à l'insécurité et à l'oppression, les hommes du Moyen-âge doivent **se défouler** : ce sera la **religion**, qui fournit des règles morales tout en culpabilisant et en encourageant à croire sans réfléchir, la **débauche** à travers les **fêtes**, le **carnaval** et les **pêchés capitaux**, la **malveillance** (qui permet de se sentir mieux en maltraitant son prochain), les **boucs émissaires** (des gens qu'on dira responsables de tous les malheurs du monde pour les sacrifier et à travers leur destruction, conjurer le malheur), la **violence** à travers la guerre, la criminalité, ou encore dans la famille, le **délire** à travers la superstition, les maladies imaginaires, l'affabulation, les manies. **L'ignorance**, la **peur** mais aussi les **rêves** et les **passions** règnent en maîtres.

LES SCIENCES

Le **raisonnement analogique** règne en maître (« Si A ressemble à B, c'est que $A = B$ ou est son proche parent »). Le **secret** et la **confusion** sont utilisés pour conserver le profit de sa découverte, et le pouvoir d'en faire de nouvelles. Ainsi plusieurs noms très différents désignent les mêmes objets — et réciproquement plusieurs objets différents sont désignés par les mêmes noms. De ce fait, les expériences pour vérifier les théories sont parfois des plus saugrenues et leur interprétation encore plus fantaisistes.

Tous les niveaux d'interprétations (morales, physiques, philosophiques, psychologiques, religieux) sont confondus : en particulier la **théorie** égale le **fait** (« je pense que c'est vrai, donc c'est vrai ») ; le **signe** égale la **représentation** (« je torture la poupée, donc la personne qui lui a servi de modèle tombera malade ») : le **commentaire** vaut la parole originale (« ce que je dis du texte sacré est la parole de Dieu ou du Prophète »). **L'appel à l'autorité** est systématique (« Untel, qui est célèbre et puissant a dit ça donc il a raison : vous n'êtes pas célèbre et puissant, donc vous avez tort »). **Censure**, **tabous**, **persécutions** frapperont tout chercheur s'attaquant à un domaine qui paraîtrait menacer les pouvoirs en place.

L'autosuggestion, et l'auto persuasion fonctionnent très bien (hystérie, possession, effet placebo, méthode Coué). Le **révisionnisme** est systématique (« Je change l'histoire passée comme ça m'arrange »). **Le futur n'existe pas**, car le monde tel qu'on le connaît est censé perdurer sans se transformer jusqu'à **la fin des temps**, par la volonté de (des) Dieux. La déformation de la réalité est rapide et

ECRIRE DE LA FANTASY

importante dès que l'écart grandit entre les faits et les paroles. Bien sûr quelqu'un d'éduqué et un peu malin saura relever les incohérences de l'histoire et des légendes (par exemple Thomas BROWN).

Cette confusion mentale n'empêche pas la plupart des esprits de fonctionner relativement logiquement en temps normal. Les gens du Moyen-âge ne sont ni des enfants, ni des débiles mentaux. Mais en cas de crise ou de manipulation, les effets néfastes sur les esprits seront spectaculairement multipliés.

CHAPITRE SIX : LA SYMBOLIQUE

La symbolique est un ensemble de liens, de correspondances, entre un objet et un autre. On peut s'en servir comme d'un code secret, mais aussi afin d'acquérir des pouvoirs, ou de montrer sa place dans la société. Voici un répertoire partiel des symboles pour vous donner une idée de cette connaissance. Un renversement est l'utilisation de la même image pour désigner une idée négative ou malfaisante.

Château : 1°) protection, sécurité, transcendance, conjonction des désirs ; RENVERSEMENT (Château vide) frustration, ruine. 2°) (Château illuminé) La conscience RENVERSEMENT (Château obscur) l'inconscience.

Chauve-souris : bonheur, longévité, perspicacité, fécondité, sexe ; RENVERSEMENT : impureté, idolâtrie, dévoreuse de vie et de lumière, vampire, démon, envie.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Cheveux : concentration des pouvoirs de son porteur ; pour l'homme virilité et puissance ; pour la femme de séduction ; RENVERSEMENT (Cheveux coupés) soumission, émasculon, sacrifice.

Chien : 1°) gardien, guide, messenger des morts ; RENVERSEMENT : avidité, vilénie, impureté 2°) Virilité, sexualité, vie, civilisation ; RENVERSEMENT ; jalousie ; 3°) Guerrier, valeur, fidélité.

Cinq : 1°) union, centre, perfection 2°) homme (bras écartés) ; 3°) Le monde sensible ; 4°) la vie.

Clé : 1°) qui lie et délie, qui ouvre ou ferme les voies. 2°) Prospérité. 3°) Initiation, secret.

Colonne : 1°) arbre ; 2°) Connaissance (alphabet) ; 3°) Puissance triomphale ; 4°) Limite du pouvoir.

Coquille : 1°) fécondité, femme, matrice, vagin ; 2°) plaisir sexuel, prospérité, chance ; RENVERSEMENT Monde souterrain, mort (donc renaissance).

Corbeau : 1°) gratitude filiale, perspicacité, protecteur 2°) Soleil, création, renouveau 3°) Prophète 4°) solitude RENVERSEMENT Mort, corruption.

Corne : 1°) Puissance (de l'animal qui la porte), Elévation, bouclier 2°) agressivité, sexe de l'homme, virilité 3°) ambivalence du féminin et du masculin. RENVERSEMENT force régressive.

Couleurs : Bleu = spiritualité / vide ; rouge = sang sexe / passion ; jaune = or, lumière, magie, intuition ; vert = nature, chance ; noir = deuil / mal ; blanc = bien, pureté / deuil etc.

Coupe : vase (= barque) contenant de la vie, cœur ; 1°) abondance ; 2°) Immortalité ; 3°) connaissance, souveraineté, salut ; 4°) (partager, Échanger) union béatifique, fidélité.

ECRIRE DE LA FANTASY

Couteau : 1°) homme (principe actif, phallus) 2°) Travail de l'homme ; RENVERSEMENT Exécution, cruauté, mort, vengeance, sacrifice.

Crâne : 1°) la voûte céleste 2°) trophée guerrier, 2°) coupe, siège de la force vitale.

Cristal : embryon 2°) porte sur l'invisible, sagesse, magie, transe 2°) Inconscient, rêve.

Croix : la terre, mesure, synthèse, 2°) quatre, cinq 3°) arbre, Elévation 4°) le crucifié (Christ), arbre de vie. 5°) Direction, orientation.

Difformité : mystère, intercesseur entre les mondes ; RENVERSEMENT : maléfique, sombre.

Dragon : 1°) gardien sévère 2°) Pouvoir divin, de vie, immortalité 3°) Empereur 4°) Pluie, tonnerre, germination RENVERSEMENT : maléfique, démon (serpent), armée de Lucifer, la Bête.

Vous trouverez dans le dictionnaire de symboles de Jean CHEVALIER et Alain GHEERBRANT (Bouquins) quantité de signes et d'explications supplémentaires.

CHAPITRE SEPT : MAGIE ET SORTILEGES

Voici une liste non exhaustive de pouvoirs surnaturels communément attribués aux sorciers, démons et autres pourvoyeurs de magie.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Amnésie / Rappel : effacer / redonner la mémoire.

Animation / pétrification : animer un objet ou un lieu / rendre inerte un être ou un lieu.

Apparition / Disparition : faire apparaître / disparaître ; devenir visible ou invisible.

Bénédiction / Malédiction / Enchantement : Attirer le bon sort / le mauvais sort sur quelqu'un, quelque chose ou un lieu (Mauvais œil etc.).

Changement / Transmutation : métamorphoser en un autre être, une autre chose.

Charme / Envoûtement : lier à soi un être, une chose, un lieu pour le bien / pour le mal afin de lui faire faire ce que l'on veut (dormir, tomber amoureux, malade etc.).

Clairvoyance / Prémonition : voir dans le présent ou le passé ce qui ne peut être vu d'ordinaire, voir au travers l'apparence des choses / montrer ce qui n'existe pas.

Contrôler les éléments : contrôler la météo (appeler la foudre, la tempête, le brouillard), contrôler l'eau, le feu, l'air ou la terre (avalanches, tremblement de terre etc.), les végétaux.

Contrôler le temps : le cours du temps (arrêter le temps, accélérer, revenir en arrière).

Enchantement / Neutralisation : concentrer dans un être, un objet ou un lieu / chasser la magie d'un être, un objet, un lieu.

Familier ou Servant : appeler ou lier un être ou une chose ou un lieu pour être son serviteur et intermédiaire (voir par ses yeux, jeter un sort au travers lui etc.)

ECRIRE DE LA FANTASY

Grandir / Rapetisser : changer sa taille.

Guérison / Blessure : soigner maladies et blessures / causer maladies et blessures.

Invocation / Exorcisme : Attirer / Chasser un esprit ou une créature.

Illusion / Evocation : prendre une apparence ou faire apparaître une chose, une personne.

Lumière / Obscurité : faire apparaître une source lumineuse / faire disparaître.

Manifestation : se montrer pour un être invisible par nature, ou montrer sa présence.

Nécromancie : contacter, appeler, animer les morts, fantômes et les créatures des mondes d'en dessous.

Passer muraille : traverser les murs.

Polyglottisme / Confusion : pouvoir lire ou parler toutes les langues / incompréhension.

Porte : ouvrir ou fermer une porte sur un autre monde, un autre lieu, un autre temps.

Prison / Téléportation : emprisonner un être / transporter un être ailleurs.

Purification / Corruption : changer ce qui est corrompu en chose saine / inversement.

Régénération / Guérison / Résurrection : se reconstituer automatiquement (guérir et repousser), relever les morts pour les rendre vivants.

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

Silence / Voix : faire disparaître les sons / faire entendre des voix.

Télékinésie : soulever et déplacer les objets à distance.

Télépathie : Lire ou parler dans la tête des gens, manipuler leur esprit, leur sens.

Téluergie : contrôler son corps (arrêter son cœur, respirer sous l'eau, ne pas avoir soif, résister au froid...).

Ubiquité : multiplier les êtres, les choses ou les lieux.

Vampirisme : transférer un attribut d'un être ou d'une chose à un autre être.

Vol : pouvoir voler ou léviter (contrer les effets de la gravitation), éventuellement avec l'aide d'un objet (tapis, balai...).

Voyage astral / Possession : quitter son corps / occuper le corps d'un autre.

Voyance : voir l'avenir, les secrets, l'invisible à travers des visions symboliques.

CHAPITRE HUIT : LEGENDES URBAINES ET SUPERSTITIONS

Ce sont des récits fantastiques par nature, nés de la rumeur et engendrant les superstitions. Ils sont toujours présentés comme des **témoignages** directs recueillis par quelqu'un d'autre (« Un ami d'un ami... », « Le grand-père d'untel... », « L'employée de maison de machin... »).

ECRIRE DE LA FANTASY

Souvent, il y a **des détails** qui rappellent des lieux ou des gens bien réels que l'on croise après avoir entendu l'histoire. Bien sûr vous déciderez si ces histoires dans vos histoires sont parfaitement fausses, ou bien ont, au contraire, une part de vérité. Voici quelques thèmes de légendes urbaines.

Animaux qui tuent : fabuleux, sauvages ou domestiques, ils ont dévoré, massacré, mutilé ou rendu malade leur victime. **RENVERSEMENT** : **animaux qui sauvent**, guérissent, régénèrent ou rendent ou donnent un attribut perdu (la vue, la chance etc.).

Animaux qui imitent les humains : fabuleux, sauvages ou domestiques, ils font ce que seuls les humains sont censés faire (ou d'autres animaux), comme parler, lire, compter, danser, utiliser une épée, voler un objet, avoir l'air humain, lion volant etc. **RENVERSEMENT** : **humains qui imitent les animaux** : hommes bêtes, cannibales, don de suivre à la trace comme un loup etc.

Crimes en série : vol, meurtre, enlèvement, actes de cruautés sur les humains ou les animaux, anodins ou atroces, avec une explication plus ou moins logique désignant un responsable (étudiants en médecine pour les disparitions de chats, vieille femme ou gitan pour disparition d'enfants, une infirmière pour les morts inexplicables dans les hôpitaux). **RENVERSEMENT** : **ange exterminateur** ou **bon samaritain fantôme**. Une personne désigné (un chevalier blanc, une femme très belle, etc.) qui s'attaquent aux méchants et protège les victimes.

Malédiction : tel objet, lieu, personne, acte entraîne une catastrophe (petite ou monstrueuse), comme prononcer trois fois le nom d'un démon le fera venir ou s'endormir sous un arbre fera faire des cauchemars. **RENVERSEMENT** : **Bénédiction** : tel objet, lieu, personne, acte entraînera de bonnes choses. Par

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

exemple une femme qui se frotte contre un menhir aura plus vite un enfant, toucher du bois porte chance.

Maniaques : telle personne a des habitudes bizarres, anodines ou atroces (elle marque ses amants, il mange des cailloux). **RENVERSEMENT** : **Saint** : telle personne a pour habitude d'accomplir des actes courageux, ou qui relèvent du miracle (elle passe sa vie à soigner les lépreux, il sauve tous ses camarades tombés sous la mitraille).

Vice caché : tel produit cultivé ou fabriqué ou tel acte a des effets mauvais, anodins ou atroces. Par exemple boire le vin du voisin donne des boutons. **RENVERSEMENT** : **Vertu cachée** : tel produit ou tel actes aura des effets bénéfiques, anodins ou fabuleux. Cacher lorsqu'on est malade dans la soupe du voisin permet de guérir car la maladie passera au voisin, la corde tissée par trois amis protège du mal.

La Vérité cachée : telle personne n'est pas ce qu'elle a l'air d'être, ou n'a pas fait ce que tout le monde dit qu'elle a fait (le Pape est une femme ; le Roi est mort, c'est un sosie qui le remplace ; l'épouse vertueuse est une prostituée) : des signes l'indiquent clairement. **RENVERSE** : **L'odieux mensonge** : telle personne notoirement connu pour ses crimes, sa débauche etc. est en fait innocente ou dotée des vertus opposées.

**CHAPITRE NEUF :
LECTURES**

Quelques scènes classiques de récits de Fantasy.

CECI EST L'ANNEAU UNIQUE

Un Anneau pour les gouverner tous.

Un Anneau pour les trouver.

Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier.

Gandalf s'arrêta, et puis dit lentement d'une voix grave :

« Celui-ci est le Maître Anneau, l'Anneau Unique pour les gouverner tous. C'est l'Anneau Unique qu'il a perdu il y a bien des siècles, au grand affaiblissement de son pouvoir. Il le désire immensément — mais il ne faut *pas* qu'il l'ait. »

Frodon restait assis en silence et sans mouvement. La peur semblait Étendre une vaste main, comme un nuage sombre qui se lèverait à l'Orient et s'avancerait pour l'engloutir...

« Pourquoi, mais pourquoi donc n'a-t-il pas été détruit ? s'écria Frodon. Et comment l'Ennemi est-il jamais arrivé à le perdre, s'il était puissant et si l'Anneau lui était si précieux ? »

Il serra l'Anneau dans sa main, comme s'il voyait déjà des doigts sombres se tendre pour le saisir.

« ...Ce furent Gil-Galad, Roi-Elfe, et Elendil de l'Ouistrenesse qui renversèrent Sauron, mais qui périrent eux-mêmes dans l'action ; et le fils d'Isildur Elendil, arrachant l'Anneau de la main de Sauron, s'en empara pour lui-même. Sauron fut alors vaincu ; son esprit s'enfuit et resta de longues années caché, jusqu'au moment où son ombre reprit forme dans la Forêt Noire... Mais

l'Anneau fut perdu. Il tomba dans le Grand Fleuve d'Anduin et disparut. »

« Un Anneau de Pouvoir a soin de lui-même, Frodon. Il peut glisser traîtreusement du doigt, mais son gardien ne l'abandonne jamais... Ces Anneaux ont une façon d'être trouvés... Cet Anneau est l'Unique, et l'Ennemi applique tout son pouvoir à le trouver ou à l'attirer à lui.

— Mais pourquoi ne pas le détruire ? s'écria Frodon.

— Il n'est qu'un moyen : trouver les Crevasses du Destin dans les profondeurs d'Oradruin, la Montagne de Feu, et y jeter l'Anneau, si vous voulez vraiment le détruire, pour le mettre à jamais hors de portée de l'Ennemi... Et maintenant, ajouta Gandalf en se retournant vers Frodon, la décision est entre vos mains... »

Le Seigneur des Anneaux (1954, J.R.R. TOLKIEN)

Traduction : F. Ledoux, Gallimard

VOTRE SERVICE EST SIMPLE

« Vos demandes seront satisfaites. Mais nous devons maintenant parler de votre service, qui est si simple qu'il n'a presque pas besoin d'être expliqué en détail : vous devez guetter la venue de Magnatz.

— Je le comprends, mais il me vient à l'esprit, une fois de plus, une pensée subsidiaire : pour travailler avec le maximum d'efficacité, il serait bon que je sache quelle chose ou quel être je dois guetter. Magnatz pourrait se promener tranquillement le long de l'esplanade sans être gêné, si j'étais incapable de le reconnaître. De quoi a-t-il l'air ? »

L'hetman secoua la tête.

« Je ne puis le dire. Sa description se perd dans la nuit des temps. Tout ce que rapporte la légende, c'est qu'un sorcier l'a dupé, mis en échec et emmené. (L'hetman s'approcha du créneau d'observation.) Regardez : voici un dispositif optique. Fonctionnant selon un ingénieux principe, il grossit et agrandit les vues sur lesquelles vous le dirigez. De temps en temps, vous pouvez décider d'inspecter des points de repère sur le territoire. Là-bas, c'est le mont Témus ; en dessous il y a le lac Vull, où personne ne peut naviguer à cause de ses tourbillons et de ses remous. Dans cette direction se trouve la Passe de Padagar, qui mène vers l'Est au pays de Merce. Vous pouvez tout juste apercevoir le tumulus commémoratif qui fit élever Guzpah le Grand lorsqu'il amena huit armées pour attaquer Magnatz. Magnatz érigea un autre tumulus — voyez ce grand mamelon vers le Nord ? — pour recouvrir leurs corps massacrés. Et voici la faille que Magnatz a percée à travers les montagnes, pour permettre à l'air rafraîchissant de circuler au fond de la vallée. De l'autre côté du lac s'étendent certaines ruines titanesques, vestiges du palais de Magnatz. »

Cugel scruta ces divers points de repère au moyen de l'appareil optique.

« Ce Magnatz était sous tous les rapports une créature d'une monstrueuse puissance.

— C'est ce que prétend la légende. Maintenant, un dernier point. Si Magnatz apparaît — hypothèse saugrenue et risible, bien entendu — vous devez tirer cette corde, qui fait sonner le grand gong... »

Cugel l'Astucieux (J. VANCE, 1965).

Traduction : Paul Alpérine. J'ai Lu

LE NOM DES CHOSES

Le Maître Manuel regarda le diamant qui brillait dans la paume de Ged, aussi vif que la plus belle pièce du trésor d'un dragon. Le vieux Maître murmura un mot, *tolk*, un seul, et à la place du diamant réapparut un petit morceau de pierre grisâtre et irrégulier. Le Maître le prit et le déposa dans le creux de sa propre main.

« Ceci est une pierre, *tolk* en Vrai Langage... » déclara-t-il en tournant vers Ged un regard bienveillant. « Une parcelle de la pierre dont est faite l'île de Roke, une infime parcelle de la terre ferme sur laquelle vivent les hommes. Cette pierre est elle-même. Elle est une partie du monde. Par l'illusion Changement, tu peux lui donner l'apparence d'un diamant — d'une fleur, d'une mouche, d'un œil ou d'une flamme... »

Tandis qu'il prononçait ces mots, la pierre prit les formes correspondantes, avant de redevenir une pierre :

« Mais ce n'est qu'apparence. L'illusion trompe le sens du témoin ; elle lui fait voir, entendre et sentir que l'objet s'est transformé. Mais elle ne transforme pas l'objet. Pour changer cette pierre en joyau, il faut que tu changes son vrai nom. Et faire cela, mon fils, même s'il s'agit d'une parcelle aussi dérisoire du monde, c'est changer le monde. On peut le faire. Assurément, on peut le faire. Tel est l'art du Maître Changeur, et tu l'apprendras lorsque l'heure sera venue pour toi de l'apprendre. Mais tu ne dois pas changer une seule chose, un seul grain de sable, avant de savoir quel est le Bien et le Mal que ton acte entraînera. Le monde est équilibre, et le pouvoir de Changement et d'Appel d'un sorcier peut ébranler cet équilibre. C'est un pouvoir dangereux, un pouvoir des plus périlleux. Il doit suivre le savoir, et servir le besoin. Allumer une chandelle, c'est projeter une ombre... »

Il abaissa de nouveau les yeux vers le caillou.

ECRIRE DE LA FANTASY

« Une pierre est Également une bonne chose, tu sais... » reprit-il sur un ton moins grave. « Si les Iles de Terremer étaient toutes faites de diamant, nous aurions la vie dure, ici. Prends les illusions comme elles sont, mon garçon, et laisse aux pierres leur rôle de pierres. »

Il sourit ; mais Ged le quitta insatisfait. Dès qu'on questionnait un mage sur ses secrets, il se mettait à parler comme Ogion d'équilibre, de danger et de ténèbres. Mais un sorcier ayant abandonné ces enfantillages, ces tours d'illusions, pour se consacrer aux arts véritables de l'Appel et du Changement, Était sans aucun doute suffisamment puissant pour faire ce que bon lui semblait...

Le sorcier de Terremer (Ursula LE GUIN, 1968).
Traduction P. R. Hupp, M. L.Landa. Pocket

LA HORDE DES DRAGONS

« Nous les avons distancés ! » hurla Elric pour percer le glapisement du vent jusqu'au navire où Smiorgan levait des yeux exorbités vers le ciel. « Mais maintenez le cap à l'Ouest, ou nous sommes perdus ! »

Mais Smiorgan ne répondit pas. Il continuait de fixer le ciel d'un regard Epouvanté — lui qui n'avait jamais connu la morsure de la peur. Lentement, Elric suivit son regard. Et alors, il vit.

Il n'y avait aucun doute, c'étaient des dragons ! Les grands reptiles étaient à plusieurs milles, mais Elric connaissait bien la silhouette de ces monstres volants. L'envergure de ces êtres presque éteints était de dix mètres. Leur corps de serpent mesurait douze à quinze mètres du museau étroit au redoutable fouet de la

PAR DAVID SICE, TOUS DROITS RESERVES

queue et, bien que ne crachant pas le feu et la fumée légendaires, le contact de leur venin suffisait à enflammer le bois et les tissus.

Des guerriers d'Imrryr chevauchaient les dragons, armés de longues piques et soufflant dans des cors de formes bizarres dont les notes étranges se mêlaient au bruit de la mer turbulente. Ils n'Étaient plus guère qu'à une demi lieue ; le dragon de tête descendit en décrivant des cercles vers la frégate amiral Imrryenne ; en battant l'air, ses ailes faisaient un bruit de tonnerre.

Le monstre couvert d'écailles d'un vert grisâtre s'immobilisa au-dessus du gigantesque navire dansant sur la mer écumeuse. Sa silhouette se détachait nettement contre le ciel immaculé et Elric vit la banderole zébrée de lignes jaunes et noires de la longue lance que le Prince-Dragon qui le montait agitait en direction de l'amiral Magum Colim. Cet insigne lui était familier : c'Était l'emblème de Dyvim Tvar, ami d'enfance d'Elric, devenu Seigneur de la Caverne des Dragons, et qui maintenant allait venger Imrryr la Belle.

Elric cria à Smiorgan :

« Faites l'impossible pour les repousser ! »

Dans un cliquetis d'armes, les hommes se préparèrent, sans grand espoir, à faire face à ce nouveau danger. Le vent magique leur était de peu d'aide tant le vol des dragons était rapide. Ayant conféré avec Magum Colim, Dyvim Tvar éperonna la gorge du dragon de sa longue pique. Le gigantesque reptile prit son essor et gagna rapidement de l'altitude. Onze autres dragons le suivirent, portés par leurs ailes puissantes.

Avec une apparente lenteur, les dragons avançaient implacablement vers la flottille des pirates...

Elric le Nécromancien (Michael MOORCOCK, 1977).
Traduction : .M.Demuth, F. Straschitz. Pocket.