

LA GRANDE IMAGERIE



LES CRÉATURES FANTASTIQUES



FLEURUS

L A G R A N D E I M A G E R I E



LES CRÉATURES FANTASTIQUES

TEXTES SABINE BOCCADOR
ILLUSTRATIONS FRANCO TEMPESTA



FLEURUS

LES SORCIÈRES

Les sorcières peuplent les contes et les récits traditionnels. Elles sont souvent vieilles et voûtées, toujours très laides et mal intentionnées. C'est le cas de la vilaine sorcière du conte des frères Grimm, Hänsel et Gretel, qui attire les enfants dans une maison en pain d'épices pour les faire rôtir et les manger. Mais les sorcières ne vivent pas uniquement dans les contes : au fil des siècles, des femmes dotées de dons de guérisseuse étaient prétendues sorcières. Jusqu'au XVII^e siècle, certaines furent même persécutées.

De drôles de compagnons

Les sorcières sont souvent accompagnées d'animaux réputés nuisibles : chat noir, corbeau, crapaud, chouette ou rat. Elles notent les recettes de leurs potions et leurs formules magiques dans un grimoire, un livre aux inscriptions mystérieuses pour qui ne pratique pas la sorcellerie.



Un balai magique

Les sorcières des contes possèdent un balai magique qui leur permet de se déplacer partout. Pour qu'elles puissent s'envoler, elles doivent s'enduire le corps d'une pommade spéciale, qu'on appelle « onguent », composée de suie, de bave de crapaud, de plantes et de sang de chauve-souris.



La méchante sorcière de Blanche-Neige et les sept nains offre à la jeune fille une pomme empoisonnée qui lui fait perdre connaissance.

Des jeteuses de sorts

On prête aux sorcières le pouvoir de commettre de nombreux méfaits. C'est même là une de leurs spécialités ! D'après les croyances populaires, ces vieilles femmes au long nez crochu et couvertes de verrues peuvent transformer les humains en animaux, anéantir les récoltes en déclenchant tempêtes et pluies de grêle ou jeter de mauvais sorts.



La chasse aux sorcières

Aux XVI^e et XVII^e siècles, un certain nombre de femmes considérées comme des sorcières furent persécutées. On leur reprochait d'être des adeptes du Diable, de qui elles étaient censées détenir leurs pouvoirs magiques. Avoir un comportement étrange, cueillir des plantes inhabituelles, être trop laide ou trop jolie... tout ou presque prouvait qu'une femme pratiquait la sorcellerie. Mains et pieds attachés, celle-ci était jetée dans une rivière. Si elle flottait, c'est qu'elle était une sorcière, car celle-ci était réputée être plus légère que l'eau ; dans le cas contraire, l'innocente se noyait ! Beaucoup d'accusées terminaient aussi sur le bûcher.



La réunion des sorcières

Au Moyen Âge, on racontait que les sorcières se réunissaient plusieurs fois par an au cours d'une grande cérémonie nocturne présidée par le diable : le sabbat, qui se tenait dans un lieu retiré et discret, comme un cimetière. Les sorcières dînaient, dansaient et échangeaient leurs recettes, se félicitant de leurs maléfices et mettant au point de nouveaux sortilèges...

Dans les histoires imaginaires, la sorcière habite souvent une petite cabane dissimulée dans la forêt. Elle passe beaucoup de temps à concocter des potions maléfiques dans un immense chaudron.





Le griffon

Le griffon est un animal magique qui apparaît dans les mythologies mésopotamienne, égyptienne, hindoue, puis grecque et romaine. Il a le corps et les pattes du lion, tandis que la tête, le cou, les serres et les ailes immenses sont ceux de l'aigle. Le majestueux griffon est réputé pour sa noblesse et sa puissance. On le voit souvent représenté sur les armoiries médiévales ou bien sculpté sur les cathédrales. Dans *Harry Potter*, il symbolise l'une des quatre maisons du collège Poudlard : celle des Gryffondor. Dans certaines histoires mythologiques, le griffon tire le char des dieux, notamment celui d'Apollon, le dieu du soleil. Il garde aussi les temples et les palais où se trouvent des trésors et met sa force et son courage au service de la justice.

La licorne

La licorne est sans doute le plus beau et le plus charmant des animaux fantastiques. C'est un cheval blanc ayant une corne blanche torsadée au milieu du front. Cette créature fabuleuse vit dans les forêts et les prairies, où elle galope librement. Elle est symbole de pureté et de courage. Sa corne lui confère des pouvoirs magiques et bienfaisants. Elle sert d'antidote à tous les poisons et permet de lutter efficacement contre les maladies. Les hommes ont toujours cherché à capturer les licornes pour les priver de leur corne et utiliser ses pouvoirs à leurs propres fins. Mais comme elles sont très sauvages, vives et rapides, elles ne se laissent pas capturer facilement.

Dans les légendes, une jeune fille pure sert d'appât pour permettre aux chasseurs de capturer la licorne.





Avec son regard foudroyant, le basilic peut enflammer les oiseaux en plein vol.

Le basilic

Le basilic est une créature surprenante, qui mesure environ 50 cm et tient à la fois du coq et du serpent. Sa longue queue de serpent, recouverte d'écailles, se termine en pointe de lance. D'après

certaines histoires, le basilic naît d'un gros œuf pondu par un coq et couvé par un serpent ou un crapaud. Son regard est si puissant qu'il peut tuer quiconque s'y expose ! Son souffle est lui aussi mortel et dessèche à jamais toute la végétation qui se trouve à sa portée.

La chimère

Les chimères sont des créatures terrifiantes, mélange de plusieurs animaux. Dans certaines légendes, elles ont une tête de lion, un corps de chèvre et une queue de serpent. Dans d'autres, ce sont des créatures à trois têtes : la première de lion, la deuxième de chèvre et la troisième de serpent, qui termine la queue de la chimère.



TABLE DES MATIÈRES

LES SORCIÈRES **2**

LES FÉES **4**

LES GÉANTS **6**

LES OGRES ET LES TROLLS **8**

MI-HOMMES MI-BÊTES **10**

MI-FEMMES MI-BÊTES **12**

LES VAMPIRES **14**

LES ANIMAUX FANTASTIQUES **16**

LES DRAGONS **20**

LUTINS, GNOMES, NAINS ET GÉNIES **22**

© 2020, FLEURUS ÉDITIONS

57, rue Gaston Tessier, CS 50061, 75166 Paris Cedex 19

www.fleuruseditions.com

Direction : Guillaume Arnaud

Direction éditoriale : Emmanuelle Braine Bonnaire

Conception de la collection : Émilie Beaumont et Jack Delaroche

Édition : Amandine Doubre

Conception graphique : Éric Laurin sous la direction de création de Élisabeth Hébert

Direction artistique : Bleuenn Auffret, assistée de Julien Di Giorgio

Mise en page : Graph'M

Direction de fabrication : Thierry Dubus

Fabrication : Sabine Marioni

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées
à la jeunesse, modifiée par la Loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

Dépôt légal : octobre 2020

2^e édition - N° d'édition : J20255

ISBN : 978-2-2151-5851-6 • MDS : 660670N1

Achevé d'imprimer en septembre 2020 en Italie

Par LEGO S.p.A par l'intermédiaire d'Ercom



Crédits photographiques

Fonds des pages 2-3, 6-7, 12-13, 14-15 et 20-21 : © Shutterstock. **Fonds des autres pages :** pixabay.com. **Page 2 :** Blanche-Neige © Walt Disney Productions/Album/AKG-images. **Page 6 :** Harry Potter © Rue des Archives/BCA. **Page 9 :** Shrek © Rue des Archives/BCA/Dream Works Animation. **Page 13 :** Sirène © Archives Charmet/Bridgeman-Giraudon. **Page 17 :** Monstre du Loch Ness © Costa/Leemage - *Vingt Mille Lieues sous les mers* © Gusman/Leemage. **Page 20 :** Xinhua/Gamma/Eyedea Press - Lebrecht Music & Arts/Corbis. **Page 21 :** Hyde © AKG-images.

Les images à découper sont des reprises d'images des pages intérieures.

LA GRANDE IMAGERIE



7,95 € (France)



MDS : 660670NI

FEURUS