

# **50 listes pour écrire la Fantasy**

---

# Les livres de la série

---

◆ **60 listes pour créer vos personnages**

Plus de 2400 éléments pour décrire le physique de vos personnages, les doter d'une personnalité et leur donner vie.

◆ **60 listes pour décrire les lieux de tous les jours**

Plus de 1600 éléments pour écrire des descriptions réalistes et immersives des pièces de la maison et des lieux publics.

# **50 listes pour écrire la Fantasy**

**High Fantasy – Urban Fantasy – Fantasy  
historique – Romantasy – Portails et  
mondes parallèles**

**LAURE DÉCHAUX**

ISBN n° 978-2-9574395-6-0

Crédit photo couverture : Craig Adderley

Copyright © Laure Déchaux – 2024

4, rue de Corinthe

34340 MARSEILLAN

[www.labetalectrice.com](http://www.labetalectrice.com)

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle réservés pour tous pays. L'auteur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

Recherches réalisées avec ChatGPT.

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

---

# Sommaire

---

<b>Introduction .....</b>	<b>8</b>
<b>High Fantasy .....</b>	<b>10</b>
Protagonistes .....	12
Antagonistes .....	14
Personnages secondaires.....	16
Monstres – Créatures.....	17
Lieux – Décors .....	18
Accessoires – Objets .....	20
Évènements clés .....	22
Intrigues .....	24
Clichés et ressorts comiques.....	25
Références .....	26
<b>Urban Fantasy .....</b>	<b>27</b>
Protagonistes .....	29
Antagonistes .....	31
Personnages secondaires.....	33
Monstres – Créatures.....	34
Lieux – Décors .....	35
Accessoires – Objets .....	37
Évènements clés .....	39
Intrigues .....	41
Clichés et ressorts comiques.....	42
Références .....	43

<b>Fantasy historique.....</b>	<b>44</b>
Protagonistes .....	46
Antagonistes .....	48
Personnages secondaires.....	50
Monstres – Créatures.....	51
Lieux – Décors .....	52
Accessoires – Objets .....	54
Évènements clés .....	56
Intrigues .....	58
Clichés et ressorts comiques.....	59
Références .....	60
<b>Romantasy .....</b>	<b>61</b>
Protagonistes .....	63
Antagonistes .....	65
Personnages secondaires.....	67
Monstres – Créatures.....	68
Lieux – Décors .....	69
Accessoires – Objets .....	71
Évènements clés .....	73
Intrigues .....	75
Clichés et ressorts comiques.....	76
Références .....	77

<b>Portails et mondes parallèles .....</b>	<b>78</b>
Protagonistes .....	80
Antagonistes .....	82
Personnages secondaires.....	84
Monstres – Créatures.....	85
Lieux – décors.....	86
Accessoires – Objets .....	88
Évènements clés .....	90
Intrigues .....	92
Clichés et ressorts comiques.....	93
Références .....	94
<b>Conclusion .....</b>	<b>95</b>

---

# Introduction

---

Ce livre s'adresse à tous ceux qui veulent écrire un roman de Fantasy.

La Fantasy regroupe des histoires qui ont des éléments merveilleux, fantastiques et magiques. Les romans de ce genre s'éloignent plus ou moins du monde que nous connaissons et font l'objet de nombreux sous-genres, qui s'entremêlent parfois. On peut aussi parler d'univers narratifs de Fantasy, car au sein de ces mondes magiques, toutes sortes de genres peuvent être abordés : romance, thriller, aventure, récit initiatique, familial ou politique, etc.

Mon intention, avec ce livre, est de vous inspirer en vous offrant de nombreux ingrédients à utiliser dans vos romans de Fantasy.

J'ai réparti ces éléments en dix listes dans cinq chapitres. D'abord, je liste différents types de personnages (protagonistes, antagonistes et personnages secondaires) avec leurs motivations, objectifs ou fonctions. Ensuite, je propose des éléments de l'univers narratif (monstres et créatures, lieux, objets et accessoires). Je présente aussi des listes liées au déroulé de l'histoire en distinguant des événements clés, qui sont des scènes typiques du genre, et l'intrigue, qui décrit l'histoire globale. J'y ajoute les clichés du genre. Enfin, je vous propose une liste de lecture à cocher pour chaque chapitre.

Dans ces listes, j'ai choisi les éléments les plus représentatifs du sous-genre en essayant de les dissocier le plus possible. J'ai dû faire des choix, qui ne représentent pas la seule vérité.

Par exemple, j'ai considéré que la Fantasy historique devait contenir des éléments historiques réels et pas seulement avoir une atmosphère du passé. J'ai également regroupé tous les éléments liés à la romance dans Romantasy, même s'il peut y avoir des romances en intrigue secondaire dans les autres sous-genres. J'ai considéré que la High Fantasy n'avait aucun élément de notre monde. Je me suis concentrée sur l'Urban Fantasy dans le second chapitre avec des histoires qui se passent dans des grandes villes, en mettant de côté la Fantasy contemporaine qui y ressemble, mais qui peut se passer dans des lieux plus proches de la nature. Enfin, j'ai regroupé tous les ingrédients liés aux portails et aux mondes parallèles dans un chapitre, même si cela peut être un élément mineur d'un des autres sous-genres.

Mon objectif est de provoquer des idées et de l'inspiration dans votre cerveau quand vous vous lancez dans votre projet de roman de Fantasy. En effet, inventer une histoire originale, ce n'est pas partir de rien et tout inventer. C'est choisir des éléments classiques de votre genre de prédilection et les rendre très spécifiques et personnels, en puisant dans vos expériences de vie, vos valeurs et le message que vous voulez faire passer.

J'espère que ce livre vous inspirera et qu'il trouvera sa place dans votre boîte à outils d'auteur, aux côtés des deux premiers ouvrages de la série.

# A. High Fantasy

---

La High Fantasy est un sous-genre de la littérature de Fantasy qui se distingue par son approche immersive et épique de la création de mondes imaginaires. Voici cinq points clés pour mieux le comprendre :

**Univers inventés** : la High Fantasy se caractérise par la création détaillée d'univers complexes totalement distincts du nôtre. Ces mondes fictifs possèdent leurs propres règles physiques, sociétales et magiques. Les paysages, les peuples, les langues et les histoires sont élaborés avec minutie, ce qui donne une profondeur et une crédibilité à l'univers.

**Intrigue épique** : les récits de High Fantasy mettent souvent en scène des quêtes épiques et des conflits mémorables entre le bien et le mal. Les protagonistes se lancent dans des aventures périlleuses pour sauver le monde, retrouver un objet magique ou renverser un tyran. Les enjeux sont élevés et l'ampleur des événements peut affecter tout l'univers créé.

**Magie abondante** : la magie joue un rôle central dans la High Fantasy. Les systèmes magiques sont élaborés et variés, allant de la magie mystique et naturelle à des formes plus structurées basées sur des règles spécifiques. Les personnages, qu'ils soient mages, sorciers, ou héros avec des pouvoirs spéciaux, utilisent souvent la magie pour accomplir des exploits.

**Créatures mythiques** : les mondes de High Fantasy foisonnent de créatures mythiques, qu'elles soient bienveillantes ou malveillantes. Dragons, elfes, nains, trolls, orcs et bien d'autres peuplent ces univers fantastiques. Ces créatures ajoutent de la diversité à la trame narrative et peuvent jouer des rôles variés, des alliés aux antagonistes redoutables.

**Exploration de thèmes universels** : bien que les récits de High Fantasy se déroulent dans des mondes imaginaires, ils explorent souvent des thèmes universels et intemporels tels que le courage, l'amitié, la quête d'identité, le sacrifice et la lutte contre les ténèbres intérieures. Les personnages évoluent à travers ces thèmes, ce qui les rend attachants pour les lecteurs.

En somme, la High Fantasy se caractérise par son immersion dans des mondes extraordinaires, ses intrigues épiques, sa magie abondante, ses créatures fantastiques et sa capacité à aborder des questions humaines profondes à travers des contextes imaginaires.

---

# 1. Protagonistes

---

Une sorcière orpheline qui doit maîtriser ses pouvoirs.

Un guerrier vétéran chargé de retrouver les fragments d'une épée légendaire.

Une chasseuse de primes mi-elfe mi-humaine, en quête d'un artefact volé.

Une archère talentueuse impliquée dans une guerre ancestrale.

Un voleur des rues doué d'une aptitude magique rare recruté par des rebelles.

Une princesse déchue qui lutte pour récupérer son trône.

Un jeune mage prodige confronté à une prophétie.

Une voleuse charismatique spécialisée dans les trésors magiques.

Une druidesse, passionnée par les animaux, cherchant à restaurer l'équilibre de la nature.

Un paladin déchu cherchant la rédemption.

Une jeune guerrière des steppes, héritière d'une ancienne lignée de guerriers.

Une sorcière des glaces maîtrisant des sorts puissants.

Une prêtresse guerrière dévouée à la protection d'un temple sacré.

Un demi-dieu doté de pouvoirs élémentaires, en quête de son identité.

Une magicienne prodige avec la capacité de manipuler le temps.

Un héritier exilé d'une lignée royale, apprenant à maîtriser l'art de la magie.

Une prêtresse qui veut devenir une déesse.

Une chanteuse prodigieuse capable d'utiliser sa voix comme  
une arme magique.

Un jeune fermier élu pour une quête héroïque inattendue.

Une magicienne rejetée cherchant à maîtriser son immense  
pouvoir.

Un elfe vengeur poursuivant un ennemi ancestral.

Une guerrière intrépide défendant son royaume contre  
l'invasion.

Une princesse rebelle fuyant un mariage politique.

Un voleur charmeur se joignant à une mission périlleuse.

Une prophétesse mystique guidant un groupe hétéroclite.

Un paladin dévoué en quête de purification d'une relique  
maudite.

Un barde errant partageant des légendes et rassemblant des  
alliés.

Une chasseresse d'ombres luttant contre une force maléfique.

Un chevalier déchu cherchant à regagner son honneur.

Une ensorceleuse maîtrisant la magie noire pour une noble  
cause.

Un marchand aventurier explorant des contrées inexplorées.

Un druide lié aux esprits de la nature, protégeant la forêt  
sacrée.

Une guerrière amnésique avec une arme ancienne aux  
pouvoirs cachés.

Un roi déchu se rebellant contre l'usurpateur du trône.

Une voleuse talentueuse volant pour redistribuer aux  
opprimés.

Un sorcier érudit déchiffrant les secrets d'un grimoire antique.

Une archère nomade découvrant un complot contre les dieux.

---

## 2. Antagonistes

---

Un seigneur des ténèbres cherchant à plonger le monde dans le chaos.

Un sorcier impitoyable qui convoite le pouvoir absolu.

Une sorcière vengeresse maîtrisant les arts noirs.

Un nécromancien perfide qui lève des armées de morts-vivants.

Une reine maléfique qui utilise la magie noire en secret.

Une sylphide malveillante qui invoque des tempêtes destructrices.

Un démon sadique qui corrompt les âmes.

Un chevalier déchu qui a trahi son serment.

Une enchanteresse manipulatrice qui joue de sa séduction pour obtenir ce qu'elle désire.

Un dragon ancien assoiffé de pouvoir.

Une prêtresse fanatique qui utilise la religion pour justifier ses actes cruels et sanguinaires.

Une sorcière immortelle obsédée par la jeunesse éternelle et prête à tout pour la conserver.

Un roi dément qui a pactisé avec des démons pour obtenir un pouvoir illimité.

Un seigneur des ombres capable de créer et manipuler des illusions.

Une reine des glaces qui règne sur un royaume gelé.

Une liche impitoyable qui garde jalousement son savoir interdit et fait tout pour conserver son immortalité.

Une démonsie vicieuse qui promet pouvoir et richesse en échange d'âmes humaines.

Un seigneur des volcans qui cherche à engloutir le monde  
dans le feu et la lave.

Un ancien dieu déchu qui cherche à reconquérir son pouvoir  
divin en répandant le chaos et la destruction à travers les  
royaumes.

Un sorcier maléfique qui cherche à dominer le monde.  
Un seigneur de guerre orc fomentant une invasion  
destructrice.

Un dragon ancestral gardien d'un trésor inestimable.  
Une nécromancienne ressuscitant une armée de morts-  
vivants.

Un conseiller cupide manipulant le roi pour son propre profit.

Un démon déchaîné libéré des enfers pour semer le chaos.

Un mage blanc transformé par une magie interdite.

Un roi tyran opprimant son peuple et écrasant toute rébellion.

Un brigand local ambitieux qui vient de se découvrir un  
pouvoir gigantesque.

Un maraudeur gobelin semant la terreur dans les terres  
frontalières.

Un sorcier maléfique invoquant des démons pour conquérir le  
monde.

---

## 3. Personnages secondaires

---

Un mentor sage guidant l'héroïne dans sa quête.

Un ami loyal combattant à ses côtés depuis l'enfance.

Une conseillère mystique offrant des visions prophétiques.

Un rival compétitif stimulant sa progression.

Une princesse exilée devenant son alliée inattendue.

Une voleuse rusée enseignant l'art du cambriolage.

Un guerrier d'élite partageant la charge du combat.

Un druide conseiller, protecteur des secrets de la nature.

Un ménestrel narrateur des exploits du héros.

Une guérisseuse soignant ses blessures et tourments.

Une conseillère politique qui lui explique les intrigues complexes qui se trament sous ses yeux.

Un mage chercheur échangeant des connaissances magiques contre sa protection.

Un forgeron confectionnant des armes pour le combat à venir.

Une cheffe de tribu offrant une alliance contre l'ennemi.

Une orpheline liée par un serment à sa protection.

Un traître repentî œuvrant pour la rédemption.

Un alchimiste créant des potions aux pouvoirs uniques.

Un vieux sage prophétisant le destin du héros.

Une archère solitaire ralliant sa cause par loyauté.

Un maître d'armes perfectionnant ses compétences au combat.

Une prêtresse guérissant les blessures émotionnelles.

Un espion infiltré informant sur les manœuvres de l'ennemi.

Une érudite déchiffrant les mystères anciens pour le guider.

---

## 4. Monstres – Créatures

---

Des licornes majestueuses.  
Des dragons cracheurs de feu.  
Des fées espiègles.  
Des gobelins farceurs.  
Des géants des montagnes.  
Des sirènes enchanteresses.  
Des centaures farouches.  
Des griffons féroces.  
Des phénix resplendissants.  
Des trolls des cavernes.  
Des basilics pétrifiants.  
Des minotaures terrifiants.  
Des chimères énigmatiques.  
Des harpies criardes.  
Des krakens des abysses.  
Des golems de pierre.  
Des esprits de la forêt.  
Des gorgones stupéfiantes.  
Des gnomes gardiens des trésors.  
Des cerbères féroces.  
Des wyrms sinistres.  
Des ogres redoutables.  
Des elfes élégants.

---

## 5. Lieux – Décors

---

- Une forêt enchantée abritant des créatures mystiques.
- Une cité elfique au sommet des arbres millénaires.
- Un village isolé niché au pied de montagnes escarpées.
- Un château fortifié, siège de rois et de chevaliers.
- Une taverne animée où aventuriers et marchands se croisent.
- Une tour maudite renfermant des secrets anciens.
- Un désert aride où des tempêtes de sable balayent le sol.
- Une île mystérieuse abritant des trésors légendaires.
- Un labyrinthe de cavernes infestées de créatures souterraines.
- Une vallée perdue cachant des ruines antiques.
- Une académie de magie où des apprentis découvrent les éléments.
- Un marais sombre habité par des monstres.
- Une plaine verdoyante où des batailles épiques sont livrées.
- Une tour de guet offrant une vue panoramique sur une vallée.
- Un temple sacré érigé en l'honneur des dieux anciens.
- Un terrain vague où des armées s'affrontent.
- Un marché animé où se négocient des artefacts magiques.
- Une montagne sacrée, foyer de dragons et de prophéties.
- Un palais royal luxueux, siège du pouvoir et des intrigues.
- Une mer agitée où des pirates cherchent des trésors cachés.
- Un village de hobbits, paisibles et proches de la nature.
- Une grotte mystique renfermant une source de magie primordiale.
- Une clairière enchantée où des fées dansent au clair de lune.

Une tour de sorcier perdue dans les nuages, abritant des  
sortilèges anciens.

Un cimetière hanté par les esprits des défunts tourmentés.

Un glacier éternel abritant des secrets gelés depuis des  
siècles.

Une crique cachée, repaire de pirates et de contrebandiers.

Une plaine sans soleil où des créatures des ténèbres rôdent.

Un sanctuaire elfique niché au sommet d'une cascade  
majestueuse.

Un champ de bataille ensanglanté, témoin de conflits passés.

Un pont-levis menant à une forteresse impénétrable.

Une oasis enchantée au milieu d'un désert impitoyable.

Une clairière sacrée où les druides communiquent avec la  
nature.

Un sanctuaire des elfes noirs, caché dans les profondeurs de  
la terre.

Un atelier de magicien, rempli de grimoires et d'instruments  
mystiques.

Une prison sombre, où des créatures magiques croupissent  
en captivité.

Un jardin enchanté où des plantes étranges prennent vie.

Une ruine antique, témoin d'une civilisation disparue depuis  
longtemps.

Une forge où des artisans créent des armes légendaires.