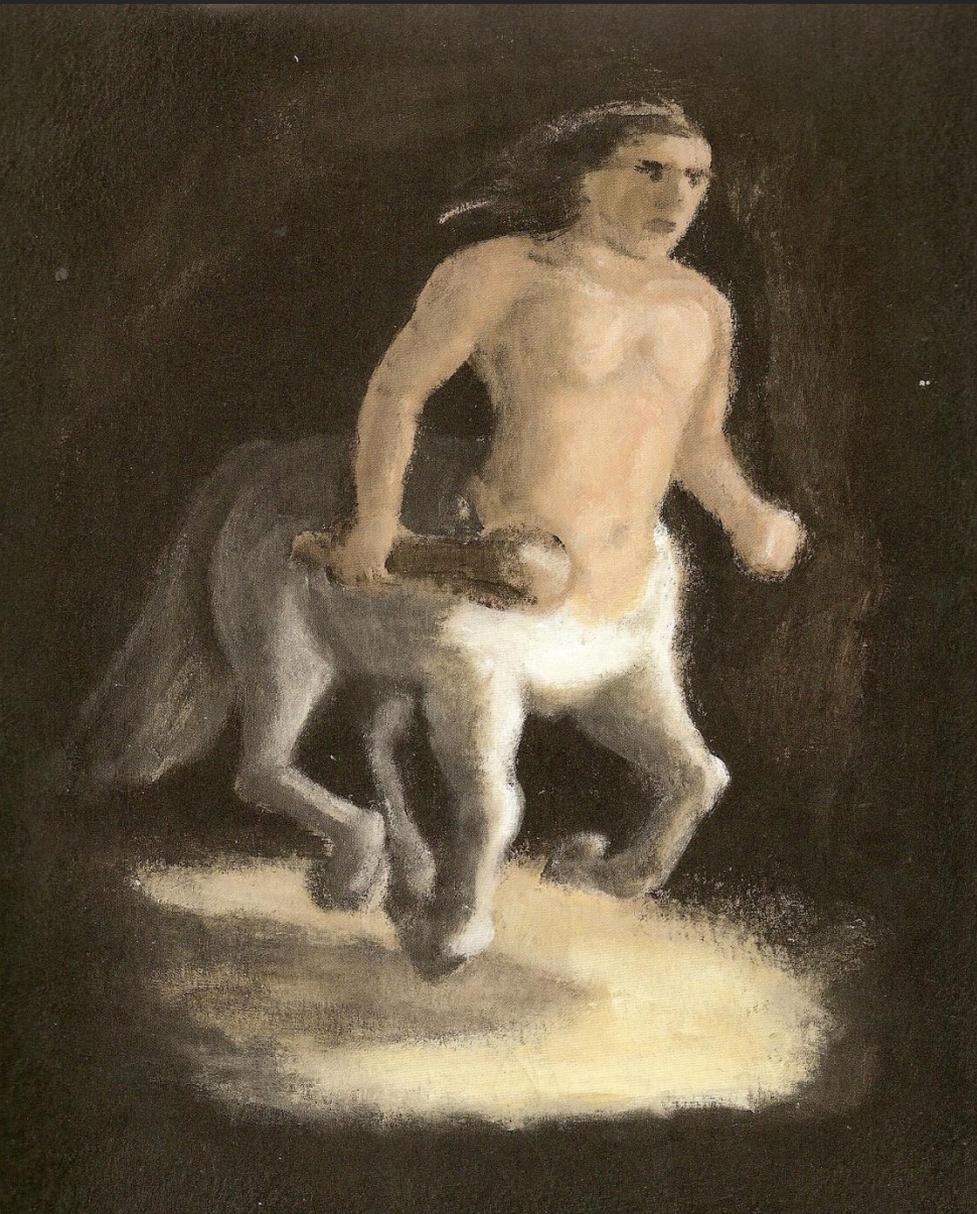


Dans les mythologies et les légendes du monde entier il y a des créatures fantastiques.

J'ai peint quelques-unes d'entre elles et décrit leurs pouvoirs pour que vous puissiez les reconnaître.

Si vous les rencontrez, vous pourrez ainsi leur résister ou vous enfuir ... ou vous laisser charmer ...

Nadja



## CENTAURE

(Grèce Antique)

Le centaure est un être mi-cheval, mi-homme. En général brutal et grossier, il se nourrit de chair crue et se bat sous n'importe quel prétexte. Il attaque les femmes seules pour les enlever et les emporter dans sa caverne.

Il se déplace souvent en bande, armé d'une massue ou d'un arc. Il est très fort et très violent.

# CERBERE

(Grèce antique)



Chien monstrueux dont les têtes peuvent se multiplier à volonté. Sa voix est terrifiante, ses aboiements sont un supplice.

Il est chargé de garder la porte des Enfers, d'empêcher les morts d'en sortir, et les vivants d'y entrer. Par contre, il se couche devant une ombre de mort quand elle pénètre dans le lieu infernal. Il est si laid qu'en le regardant vous serez changé en pierre, et sa bave est un poison mortel .

# CROQUE-MITAINE

(France)



Petit être qui se déguise en gentil vendeur de jouets ou de bonbons ou encore en marchand de sable, pour séduire les enfants.

En fait, il veut les manger. Les parents pensent que c'est une bonne personne, qui veut simplement les garder, et disent à leurs enfants:

« Si tu n'es pas sage, je dirai au Croquemitaine de venir te chercher. »

Mais les enfants savent bien qui est ce mauvais personnage.

# CYCLOPE

(Grèce antique)

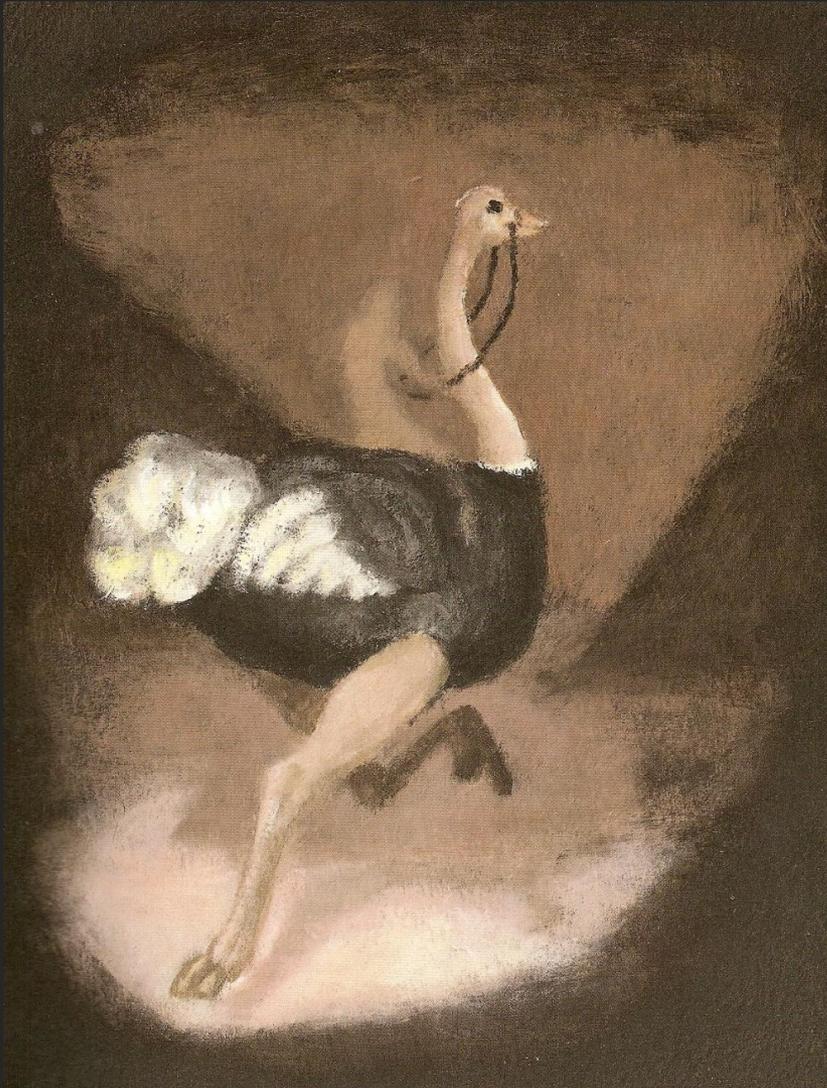


Créature gigantesque ne possédant qu'un œil au milieu du front. Maître du tonnerre, de l'éclair et de la foudre. Forgeron au service des dieux, il peut leur fabriquer des armes.

Il vit tapi dans une caverne, ne sortant que pour chasser s'il n'a pas de bétail à sa disposition. Brutal plutôt que cruel, il n'hésitera pas à vous dévorer si vous l'importunez, mais vous pouvez lui échapper par la ruse car il n'est pas très malin.

# DJINN

(Moyen-Orient)



Génie familier qui reste proche des êtres humains.

S'il vous aime bien, il vous aide à obtenir des richesses, des honneurs, en échange de cadeaux ou de belles femmes. Sinon, il se venge, ne fait que vous ennuyer, vous envoie maladie ou pauvreté.

Né d'une flamme sans fumée, il est mortel- mais vit très longtemps. Invisible, il se transforme en ce qu'il veut. Il doit rentrer chez lui au chant du coq car la lumière le ferait disparaître. Sa monture dans le désert est l'autruche.

## ELFE (Groenland)



Esprit des bois d'une grande beauté. Il aide les nains à travailler les métaux précieux. Il mesure à peine quelques centimètres mais possède une force considérable. Ses vêtements sont tissés de rayons de lune, et ses sandales de cristal sont très précieuses. Si vous en trouvez une, vous serez très riche, car l'elfe est prêt à tout pour la récupérer.

Il vit en bande dans les souches ou les grands arbres, et flotte au-dessus du sol. La nuit, les elfes font des rondes autour des tilleuls, laissant un cercle vert qu'il ne faut pas fouler sous peine d'un châtement terrible. Si vous les surprenez dans leurs danses, ne vous laissez pas entraîner, ou ils vous feraient danser jusqu'à la mort. Ils vous aident si vous leur plaisez mais peuvent tuer celui qui les offense.

Les femmes elfes sont des êtres ravissants, à la voix douce et charmeuse. Mais leur regard est glacé et leur baiser donne la mort.

## FARFADET (Europe)



Petit esprit espiègle ami des fées et des lutins.

Brave, taquin, bruyant, il entre la nuit dans votre maison et vous joue des tours. Il renverse les provisions dans le réfrigérateur, vide les bouteilles, embrouille les fils des tricots, savonne les escaliers, *etc.*

Il écoute et répète tous les secrets qu'il surprend, dissimulé sous un lit.

Les farfadets épousent des petites fées qui leur ressemblent, les « fadettes », très gracieuses, et aussi taquines qu'eux- mêmes.

# FEU FOLLET

(France)

Esprit malfaisant qui rôde dans les marécages ou les alentours des cimetières . Il apparaît sous la forme d'une petite flamme et poursuit le promeneur solitaire dans la nuit, jusqu'à le rendre fou, ou le noyer dans les marais, ou le brûler vif.

Pour vous en débarrasser, il faut planter une aiguille derrière vous. Il est obligé alors de passer par le chas, et cela vous donne le temps de vous enfuir.



## GENIE (Monde entier)



Être fabuleux doté de certains pouvoirs magiques, comme l'invisibilité, ou la capacité de se transformer en animal ou en objet. Il se retrouve souvent enfermé dans une lampe ou dans une bouteille à cause d'un mauvais sort. Si vous le délivrez, il se met à votre service et exauce vos souhaits les plus extraordinaires. Mais il peut être fort cruel si vous l'offensez.

Il existe une île du roi des génies, sorte de paradis dont le palais est fait de fines émeraudes, la porte d'or massif et dont le port est composé d'une seule écaille de poisson. D'immenses génies armés de massues en gardent l'accès.

# GOLEM

(Tradition juive)



Sorte d'homme-robot créé par un magicien.

Il est fait d'argile rouge et atteint la taille d'un enfant de dix ans. Le magicien doit inscrire sur son front le mot « vie » en hébreu, le golem s'anime alors et devient son esclave.

Mais il grandit très vite et atteint la taille d'un géant. Si le magicien n'inscrit pas à temps le mot hébreu qui veut dire « mort » sur son front, le golem peut le détruire comme il détruit tout sur son passage. Sinon il redevient de l'argile et s'écroule en un tas de terre.



## GORGONE

(Grèce antique)

Monstre cruel, aux ailes d'or, aux cheveux formés de serpents en colère.

Quiconque la regarde dans ses yeux d'escarboucle est transformé en pierre.

Si vous voulez échapper à un tel sort, présentez-lui un miroir, afin qu'elle se transforme en pierre elle-même.



## HARPIE

(Grèce antique)

Monstre sacré qui tourmente les âmes par ses méchancetés et ses injures. Elle répand une odeur infecte.

Ne pouvant s'emparer des corps, elle tente de ravir les âmes des morts pour s'en nourrir. Seul le vent peut la chasser.

# KORRIGAN

(Bretagne)



Lutin qui vit dans les dolmens et danse en groupe toute la nuit, parfois avec les fées ou les elfes. Il est très fort malgré sa taille minuscule et fabrique de l'or sous terre.

Si vous le dérangez dans ses activités, il vous force à entrer dans une ronde effrénée et chante inlassablement les jours de la semaine (sauf le dimanche) jusqu'à ce que vous tombiez mort.

Pour échapper à ce sort, il vous suffit de glisser le mot « dimanche » après « samedi » et les korriganes disparaissent alors.



## LEVIATHAN

(Antiquité)

Monstre des monstres d'espèce marine. Son corps est couvert d'un bouclier d'airain et sa gueule immense est l'enfer des marins.

Il repose assoupi au fond de la mer. Ne le réveillez pas: sa cruauté n'a pas de frein, et sa puissance est telle qu'il peut engloutir le soleil.

## LICORNE (Monde entier)

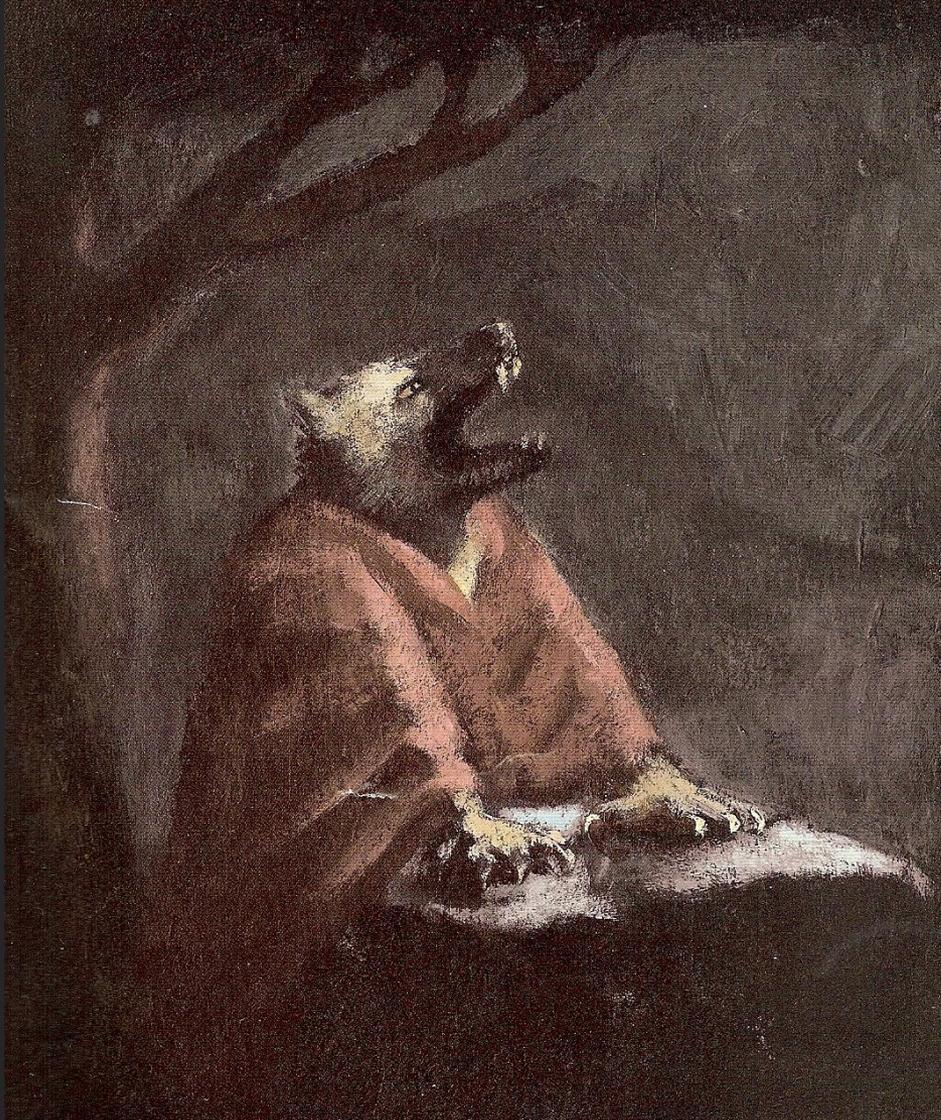


Animal féérique au corps de cheval, portant une corne unique au milieu du front. D'une rapidité extraordinaire, elle est très difficile à apprivoiser. En captivité, elle meurt de tristesse.

D'un grand courage, elle combat les dragons, mais aime les oiseaux et les laisse se percher sur sa corne pour écouter leurs chants.

Sa corne est recherchée car elle possède la propriété de détecter les poisons et d'annuler leurs effets. Seule une jeune fille innocente peut l'approcher et se faire aimer d'elle. Elle vient alors poser doucement sa tête sur ses genoux et se laisse caresser. Elle vous porte bonheur lorsque vous la voyez.

## LOUP-GAROU (Europe)



Homme métamorphosé en loup par le Diable ou sorcier qui s'est métamorphosé lui-même en loup. Les nuits de pleine lune, il sort de chez lui; sa peau devient celle de l'animal et ses dents poussent. Il erre alors toute la nuit en hurlant, dévorant hommes et bêtes. Au lever du jour, il rentre et redevient humain.

Vous pouvez le démasquer si vous vous êtes battu avec lui car son corps portera alors les marques de la lutte. On ne peut le tuer que d'une balle d'argent bénite dans une chapelle dédiée à saint Hubert .

Si le loup-garou s'abstient de manger de la chair humaine pendant neuf ans, il sera délivré de son sort.

# MANDRAGORE

(Antiquités grecque et égyptienne)



Racine à forme humaine qui peut prendre vie dans certaines conditions. Appelée également «Main de gloire », elle se soumet à celui qui la possède. On la trouve parfois sous les chênes, autrefois sous les pieds des pendus. A la lueur des éclairs par une nuit d'orage, à minuit juste, il faut attacher un chien noir à la plante et l'attirer par une friandise. Il tire d'un coup sec et déterre la mandragore, qui pousse un cri tellement terrible que le chien en meurt.

Chez vous, il faut l'envelopper de lin ou de soie et, trois jours après, elle prend vie. Quarante jours après, elle a grandi et parle. Il faut la baigner tous les vendredis, la faire boire, manger, l'habiller. Elle vous apporte richesse et honneurs si vous la soignez, mais si vous la négligez, rien n'arrêtera sa vengeance.



## SPHINX (Antiquité grecque)

Créature malveillante au corps de lion, aux ailes d'aigle et au buste de femme. Cruelle, elle est assise, coupant la route au voyageur pour lui poser une question à laquelle personne ne peut répondre. La question est:

« Quel est l'être qui marche tantôt à deux pattes, tantôt à trois, tantôt à quatre, et qui est le plus fragile quand il a le plus grand nombre de pattes? »  
Si vous y répondez, elle se précipitera de rage au fond de l'abîme pour se suicider.

la réponse est: *« C'est l'homme, qui est à quatre pattes quand il est bébé, à deux quand il est adulte et qui s'aide d'une canne quand il est vieux. »*



## DYONA (Afrique)

Homme qui peut à son gré se transformer en bête féroce (léopard, tigre, panthère, hyène, etc.)

Il attrape les hommes dans la nuit et les dévore.

On ne peut pas le capturer car dans la journée c'est un être humain normal qui se mêle aux conversations des autres et apprend ainsi comment on veut le piéger. Il en profite pour piéger les chasseurs à leur tour et les manger. Il ne dédaigne pas non plus les femmes et les enfants.