

Ecrire comme... est une série d'articles dans laquelle nous vous proposons de découvrir les outils de l'inspiration jusqu'à la rédaction finale. Nous partirons à chaque fois d'un récit existant, pour arriver à un nouveau récit créé à partir des mêmes outils.

Bonne lecture et bonne écriture.

ECRIRE COMME

JOHN R. R. TOLKIEN

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX 1 : LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU
Ou comment construire un récit univers.

Attention, le texte qui suit est un extrait de l'article à paraître en intégralité dans le fanzine AOC 4 de l'association Présence d'Esprits.

par David Sicé.

John Ronald Tolkien est l'un des maîtres de la Fantasy. Créateur du monde de la **Terre du Milieu**, il a considérablement inspiré celui du jeu de rôles *Donjons & Dragons*, et ainsi que la majorité des romans « avec un dragon dessus ». Il est également l'auteur d'un grand nombre de récits épiques, souvent inachevés — mais agglomérés pour la plupart à ses deux principaux romans : *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*.

Tolkien s'est largement inspiré des anciennes sagas nordiques. Mais il les a dépassées en créant un nouvel univers de toutes pièces, à partir de ses langages. Ces techniques peuvent s'utiliser pour créer tous types de récits.

TECHNIQUE 01 : S'INSPIRER DES MYTHES ET LEGENDES (LA PECHE)

Dans un premier temps, lisez le conte en question tout en partant à **LA PECHE** : Divisez une feuille à part en trois colonnes (**DECORS, HEROS, ACTIONS**), et répartissez au fur et à mesure les éléments de l'histoire. Utilisez si besoin plusieurs légendes. Pour sa part, Tolkien a avoué avoir été très impressionné par l'histoire de Sigurd et du dragon Fafnir, paru alors dans *The Red Fairy Book* d'**Andrew Lang**, d'après la Saga des Volsung. Jouons donc à la pêche à partir de ce récit dont voici le premier paragraphe :

Il était une fois un Roi du Nord qui avait gagné bien des guerres, mais qui à présent était âgé. Malgré cela, il prit une nouvelle femme, et alors un autre prince, qui voulait épouser celle-ci, leva contre lui une

grande armée. Le vieux roi s'en vint et combattit bravement, mais à la fin son épée se brisa, et il fut blessé, et ses gens s'enfuirent. Mais dans la nuit, alors que la bataille s'était achevée, sa jeune épouse s'en vint et le chercha au milieu des tués, et enfin elle le trouva, et lui demanda s'il pouvait être guéri. Mais il répondit : « Non », sa chance était partie, son épée était brisée, et il devait mourir. Et il lui dit qu'elle aurait un fils, et que ce fils deviendrait un grand guerrier, et qu'il le vengerait de l'autre Roi, son ennemi. Et il lui fit promettre de garder les morceaux de l'épée brisée, afin qu'une nouvelle puisse être forgée, et cette épée devrait être appelée Gram.

L'intégralité du texte en anglais se trouve ici : <http://www.gutenberg.org/etext/540>

L'intégralité du texte en français se trouve ici : <http://www.davonline.com/contes/sigurd.pdf>

Voici le résultat de ma pêche des idées, limitée à ce premier paragraphe.

DECORS / OBJETS	HEROS	ACTIONS
Royaume du nord	Roi du Nord âgé	Le mariage, Le prince jaloux
L'épée brisée du roi	La jeune reine	La bataille
Le champ de bataille	Le prince rival = l'autre Roi	Le roi blessé et l'épée brisée
L'épée reforgée Gram	Le fils (Sigurd) vengeur	La quête de la jeune reine
		La promesse de venger et de reforguer l'épée

Notez que dans l'histoire de Sigurd, on retrouve les idées de l'épée brisée d'Aragorn, de l'Anneau maudit, du Dragon rouge de *Bilbo le Hobbit*, un complot digne de Grima langue de vipère et même d'un possible Gandalf. Remarquez aussi que ce conte est à l'évidence lui-même le résultat d'une pêche à travers les légendes plus anciennes de l'époque.

(...)

TECHNIQUE 02 : PUISER DANS LES SENSATIONS FORTES DE VOTRE VIE

Dans son excellente biographie de Tolkien, **Humphrey Carpenter** décrit quantités de paysages, d'évènements, et d'émotions vécues par l'écrivain — que l'on retrouve ensuite dans *Le Seigneur des Anneaux* et *Le Hobbit*.

Dans cet inventaire, on reconnaît d'une part **les sensations immédiates**, comme faire ses premiers pas parmi les grands arbres de l'Afrique du Sud (Mirkwood), la camaraderie des Inklings — ses meilleurs amis du lycée (Merry & Pippin), les charniers de la première guerre mondiale (le Mordor, les marécages jonchés de cadavres de combattants), le charme et la tranquillité de la campagne anglaise, peu à peu rongé par l'industrialisation (la Comté envahie par Saroumane). De l'autre on trouve les **sensations ressenties** face à des récits ou des images, comme par exemple le poème épique *Beowulf* et les illustrations d'Arthur Rackham.

De votre côté, sans aller jusqu'à mettre votre vie ou votre santé en danger, allez au devant de la réalité des choses et des gens que vous souhaitez raconter. Par exemple, marchez dans la forêt, courez dans les prairies, parlez aux chevaux, caressez les vieilles pierres si vous voulez raconter l'histoire d'un chevalier qui retrouve dans la forêt les ruines d'un château : même en haute définition, la télévision ne suffit pas à rendre ces émotions-là. Et à ces instants, **concentrez-vous sur la réalité** et non sur vos pensées, le passé ou le futur. La technique suivante peut vous y aider, car un geste aussi simple n'est malheureusement pas toujours évident.

TECHNIQUE 03 : LE CINQ, QUATRE, TROIS, DEUX, UN.

Concentrez-vous sur **CINQ** choses que vous **voyez**, **QUATRE** choses que vous **entendez**, **TROIS** choses que vous **touchez**, **DEUX** choses que vous **ressentez** (émotions), **UNE** chose de **bien** à propos de vous ou de ce que vous vivez à présent. Recommencez autant de fois que vous le voulez, jusqu'à ce que la moindre sensation de ce qui vous entoure **ici** et **maintenant** occupe votre entière attention.

LA CARTE ET LE LANGAGE

Deux choses sautent aux yeux de qui ouvre un livre de Tolkien : les somptueuses cartes et les étranges caractères calligraphiés. Dès son plus jeune âge, Tolkien a adoré apprendre et jouer avec les langues.

(...)

TECHNIQUE 04 : CREER UN ALPHABET

(...)

TECHNIQUE 05 : CREER UN VOCABULAIRE

(...)

TECHNIQUE 06 : CREER UN NOM PROPRE

(...)

TECHNIQUE 07 : CREER UNE ECRITURE

(...)

TECHNIQUE 08 : LE LANGAGE PRIMORDIAL

Maintenant, si vous n'avez ni alphabet, ni dictionnaire – ou si vous voulez créer un langage complètement inédit, ou encore si *vos héros ne sont pas humains*, voici une méthode alternative qui se base sur **le langage primordial**, un langage créé par mes soins, aux propriétés particulières qui vont nous être très utiles.

(...)

Voyons maintenant **comment créer un vocabulaire**. Prenez un mot en français (mais toute autre langue fait l'affaire, du moment que vous êtes certain de la signification du mot). Par exemple : « cause ». Traduisez les en utilisant uniquement l'alphabet suivant, en ne vous préoccupant que de la prononciation du mot (et non de son orthographe).

TABLE DES SONS PRIMORDIAUX

A ; B=P ; D=T ; F=V ; K=G ; H=L ; I=J=Y ; M ; N ; O=OU=U ; R ; S=Z

Cela donne **KOZ**. Traduisez ce que vous avez obtenu en idées primordiales, en utilisant le lexique suivant. A noter que **le primordial se lit de droite à gauche** (le dernier signe prononcé est le plus important).

TABLE DU LANGAGE PRIMORDIAL

A = haut, tout ; **B** = rare, extraordinaire ; **D** = Faire, agir, toi ; **F** = feu, vie, éclat, rare
K = pouvoir, force, roi ; **H** = il, lui, debout ; **I** = noble, élevé ; **M** = âme, magie, moi
N = Petite lumière, étoile, espoir ; **O** = Cercle, réunion ; **R** = dire, rire, art, pensée ;
S = donner, nourriture, don, cadeau ; **Si le son est doublé** = beaucoup de, très

KOZ traduit en primordial donne « le **don** de la **réunion** du **pouvoir** ». Revenons à notre Dragon, et cherchons dans son alphabet les signes qui représenteraient le mieux ces trois idées. Je choisis les sons **KRA** pour le pouvoir absolu de détruire, **FEU** pour feuler et appeler les autres dragons, **MACH** pour la nourriture donc le don, le cadeau. **KOZ** me donne donc « KRA-FEU-MACH », à prononcer en se pensant un dragon, soit « Krrh'feueuh'meush », ou pour simplifier : *K'feumesh*, avec un accent sur la seconde syllabe.

Recommençons avec « Anneau » = **ANNO** = Tout, deux étoiles, cercle / réunion. Je vois qu'il me manque des sons : je rallonge donc mon alphabet parlé Drakonik avec : **se racler la gorge** (RRO = cercle), **découvrir les dents** (RHAA = tout) et **claquer la langue** (N = étoile / espoir). Donc « Tout, beaucoup d'étoiles / espoir, cercle » se traduiront par les sons Rhaa, N, N, RoO, soit « *Rrannro* » (en découvrant bien les dents au début, et en faisant bien claquer la langue deux fois, puis le roulement guttural – à ne pas confondre avec le ronronnement, qui est un trille de la langue bourdonnant).

Je peux à présent former une phrase complète : « *Rrannro K'feumesh* », qui signifiera comme RINKAS TADEN en Finnik (pseudo-finnois) parlé : « L'anneau en est la cause ». Nous l'écrivons cette fois :

V-> . IIII/∞

TECHNIQUE 9 : DEVELOPPER UN UNIVERS

Tout récit crée un univers, ne serait-ce que par les mots qu'on emploie pour le raconter. Créer un univers consiste donc à simplement veiller que le récit emploie d'une part suffisamment de mots pour **évoquer un monde entier**, d'autre part que l'univers ainsi évoqué est « **vérisimilaire** », c'est-à-dire qu'on pourrait le prendre pour la réalité, même en sachant que ce n'est pas la réalité.

Pour évoquer un univers entier, vous pouvez suivre la démarche d'une encyclopédie ou d'un guide touristique : répondez aux questions que se poserait un parfait étranger à ce monde. Distinguez bien les croyances (« la terre est plate ») de la réalité de votre univers (« la terre est creuse »). Archivez efficacement vos notes.

Tout le prologue du *Seigneur des Anneaux* est un exemple de ce travail sur l'évocation d'un univers entier : (à propos des Hobbits) « *Leurs premiers récits semblent faire allusion à une époque où ils habitaient la vallée supérieure de l'Anduin, entre les premières ramures de Vertbois le Grand et les Monts de Brumes. Pourquoi, plus tard, ils entreprirent la dure et périlleuse traversée des montagnes à travers l'Eriador, ce n'est plus chose certaine. Leurs propres témoignages évoquent la multiplication des Hommes dans le pays, et une ombre qui tomba sur la forêt, au point qu'elle en devienne obscure, et que son nom soit changé en Narbois* » (Noir-bois – « Mirk » dans Mirkwood est aussi et tout simplement la contraction de « Murk », et pas seulement une antique référence à un lointain adjectif gothique !).

(...)

TECHNIQUE 10 : LE RECIT 3D

Tolkien n'imagine pas écrire ses récits sans qu'il ne puisse placer lieux, peuples et événements sur une carte. Et lorsqu'il prend soin de tracer chronologies et arbres généalogiques, il crée instantanément ce que j'appellerai un récit « 3D ». **Un récit 3D est un récit qui peut être lu dans plusieurs directions** : dans l'espace, dans le temps et selon un point de vue d'un personnage.

(...)



Notez que pour trouver les noms de lieux en version « originale » on procède exactement comme les noms de personnages.

(...)

Pour mon récit : le premier jour de mon histoire, le vieux roi FALTAFF meurt empoisonné en son palais de **Kolein**, la jeune reine ALEA fuit à bord d'une barque vers **Lansein**, tandis que le roi félon LOUKAS lance des assassins sur les routes de **Lansein**, mais aussi de **Lounein** et **Kakkein**. Entre **Lounein** et **Kakkein**, l'un de ces assassins est liquidé par le chevalier dragon déguisé. A **Lansein**, ALEA impressionne le preux chevalier IBAN etc. Je décris à part à quoi ressemblent les pays de Kolein, Lansein etc., en leur donnant à chacun un aspect qui leur est propre.

TECHNIQUE 11 : CLARIFIER ET CONSOLIDER LES INTRIGUES

A ce stade de la création du récit, vous buterez peut-être sur les mêmes problèmes d'inspiration qu'a rencontré Tolkien au milieu de l'écriture de *Seigneur des Anneaux*. Un antidote à une éventuelle panne est de **remettre à plat l'arborescence de vos intrigues** – principales et secondaires.

(...)

Comment Tolkien s'en est tiré sur La Compagnie de l'Anneau ?

A : L'Anneau est forgé par Sauron et cherche à revenir à Sauron, il ronge ses porteurs

A1 : Gollum vole l'anneau à son frère, fuit sous les monts brumeux, perd l'Anneau

A2 : Bilbo trouve l'Anneau, peu à peu consumé par l'Anneau, il quitte la Comté

A3 : Frodo reçoit l'Anneau, l'amène chez Elrond, puis vers Mordor, protégé par Sam

B1 : Gandalf identifie l'Anneau, l'identifie et organise sa destruction

B2 : Gollum cherche l'anneau, informe Sauron et Gandalf, suit et rejoint Frodo pour le voler

B3 : Elrond forme la Compagnie de l'Anneau qui suit Frodo, la Compagnie est brisée

C : Saruman le blanc est corrompu par Sauron via un objet magique

C1 : Saruman tente d'intercepter l'Anneau avec ses troupes et ses sortilèges.

C2 : Saruman capture son rival Gandalf qui lui échappe et retrouve Frodo chez Elrond

C3 : Pippin, Merry suivent Frodo, sont confondus avec Frodo et enlevé par les orcs etc.

D : Gandalf recrute Bilbo pour aider une troupe de nains à vaincre un dragon, Bilbo fait fortune

D1 : Gandalf le gris tombe avec le Balrog au fond de la Moria, il devient Gandalf le blanc

D2 : Gandalf rejoint le reste de la communauté et organise une diversion / résistance pour détourner l'attention de Sauron de la progression probable de Frodo et Sam vers le Mordor.

E : Sarouman attaque la Comté, il est stoppé par Frodo.

Dans chaque ligne d'intrigue, Tolkien ménage des développements en accordéon, qui rallonge l'aventure sans changer le dénouement de ces intrigues. Ce qui rend possible la coupure de certains de ces développements dans l'adaptation filmée de Peter Jackson.

Comment je m'en tire pour mon récit de Fantasy ? Je me rends compte que beaucoup de mes intrigues sont incomplètes. Je les complète donc au fur et à mesure que je crée cette liste :

A : Loukas empoisonne le roi et devient roi à sa place.

A1 : Ale, sa jeune épouse fuit avec l'épée qui tuera Loukas, Pour tuer Ale, elle doit récupérer un anneau sacré gardé par un sorcier, pour le compte de son mari défunt. En attendant, elle se déguise en garçon et se fait appeler Rakunn (le dragon).

A2 : Lookas envoie ses assassins tuer Ale et récupérer l'épée. Ceux-ci sont tués respectivement par le chevalier Iban qui protège Rakunn qu'il prend pour un jeune noble égaré, par un jeune dragon déguisé en humain qui est confondu avec Ale déguisé en Rakunn et enfin par Ale elle-même alors qu'elle va pour récupérer l'anneau.

A3 : Ale entre dans le palais pour assassiner Lookas avec l'épée de son défunt mari.

B : Iban, un héros à la Beowulf aide Ale déguisé en Rakunn qui lui ment. Il découvre la vérité.

B1 : Iban rencontre Rakunn et le sauve. Il veut en faire un chevalier. Elle se sert de lui pour la protéger jusqu'à ce qu'elle retrouve l'anneau et revienne venger son mari défunt.

B2 : Iban finit par découvrir la supercherie et la vengeance. Vont-ils faire équipe, voire plus ?

B3 : Iban fait équipe avec le chevalier dragon Rok qui poursuit les assassins lancés après Ale. Rok révèle sa vraie nature pour sauver Iban et Ale. Iban fait le rapport entre la quête de Rok et une prophétie qui, si elle se réaliserait, signifie pour lui la fin du monde. Iban attaque donc Rok.

C : Rok est un jeune dragon déguisé en humain, qui cherche à réaliser une prophétie et ramener les siens en ce monde. L'anneau au contact d'un œuf ramènera les premiers dragons.

C1 : en quête de l'anneau et sur la piste du vieux roi Faltaff, Rok est pris pour Ale déguisée. Il part en chasse des assassins et retrouve Iban et Ale déguisée.

C2 : L'anneau que recherche Ale se trouve être aussi la clé de cette prophétie. C3 = B3

Comme Tolkien, je peux intercaler des rebondissements à l'intérieur de chaque intrigue.

TECHNIQUE 12 : LE RECIT DANS LE RECIT DANS LE RECIT

(...)

TECHNIQUE 13 : TRADUIRE ET DEGRADER UN RECIT

Dès lors qu'un récit est prétendu traduit d'une autre langue ou rapporté par une succession d'auteurs présumés, il subit maintes métamorphoses. Il peut être déformé par une mauvaise traduction, allongé par des commentaires, censuré, tronçonné ou trahi, ou encore reconstitué selon les hypothèses, les croyances ou l'imagination de ceux qui l'ont transmis. A vous de décider de l'histoire du « manuscrit original » et d'altérer en conséquence le texte qui sera finalement mis à disposition du lecteur.

Tolkien prétendra être le (très bon) traducteur du *Seigneur des Anneaux*. Avec une certaine malice, il dissentera volontiers sur telle origine compliquée du mot « HOBBIT » — qui ressemble pourtant fortement le mot « RABBIT » (« Lapin » en anglais, un petit animal aux pieds velus qui apprécie particulièrement le confort des terriers de la campagne anglaise).

QUELQUES TECHNIQUES NARRATIVES PLUS TRADITIONNELLES

Faute de place, nous ne pouvons que survoler en partie les techniques plus traditionnelles qu'emploie Tolkien pour raconter son histoire.

TECHNIQUE 14 — LE TEMOIGNAGE INDIRECT : C'est une technique de description que Tolkien utilise par exemple dans le premier chapitre, pour présenter Bilbo, puis Frodo. Un événement ou un personnage est décrit par ce qu'en disent des témoins, et non directement via le point de vue des héros, les dialogues ou le récit du narrateur qui donnerait son point de vue.

TECHNIQUE 15 — SOUVENIR, SOUVENIR : (...)

TECHNIQUE 16 — IL ETAIT UNE FOIS : (...)

TECHNIQUE 17 — L'ANNONCE : (...)

TECHNIQUE 18 — LE STYLE FEUILLETONNESQUE : (...)

TECHNIQUE 19 : ECRIRE UN POEME, UNE CHANSON

Tolkien fait plus que raconter une histoire : il « chante » une partie de son récit, et notamment dans les langues imaginaires qu'il crée. Voyons comment procéder.

Que vous écriviez un poème ou une chanson, ôtez-vous définitivement de la tête que vous faites un discours comme un autre. Les mots ne sont pas des mots, mais bien de la musique : vous devez donc les choisir parce qu'ils sonnent « bien », et non pas parce qu'ils veulent dire quelque chose. Maintenant cela ne veut pas dire qu'une poésie, c'est du n'importe quoi. A travers ce flot de paroles, vous allez exprimer des idées — mais d'une manière **iconique**, et

non alphabétique (voir plus haut, LA CARTE ET LE LANGAGE). Notez bien qu'un récit entier peut être écrit de cette manière. (...)

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : 1. LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU



Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul,

Ash nazg thrakatulûk, agh burzum-ishi krimpatul.

(Un anneau régner eux tous, un anneau trouver eux tous)

(Un anneau porter eux tous, et obscurité lier eux)

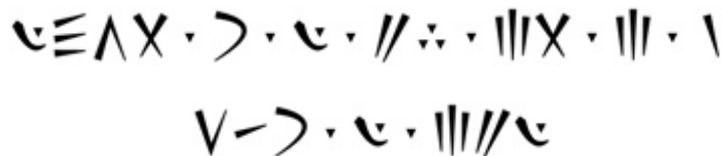
Un anneau pour (tous) les diriger, un anneau pour (tous) les retrouver

Un anneau pour (tous) les emporter, et dans le noir, les enchaîner.

One Ring to rule them all, One Ring to find them

One Ring to bring them all and in the darkness bind them

LE CHANT DU DRAGON (Version DRAKONIK)



Mespoh' ! / ro / mes / feu-rrr / kra ! / kra / ssi

Rha-N-ro / mes / kra-feu-mes

(jour) (suivant) (contient) (or) (contient) (dragon) (sortir) (action de)

(anneau) (contient) (cause)

Le jour suivant verra l'or du dragon sortir

L'anneau en est la cause

LE CHANT DU DRAGON (Version FINNIK)



PAIVA-SE RAKUUNA KULTA-IN SYLKE-TA

TADEN RINKA-IN

(jour) (suivant) (dragon) (or) (fait de) (cracher) (action de)

(cause) (anneau) (fait de)

Le jour suivant le dragon d'or crachera

La cause est un anneau.

Le prochain article de cette série sera consacré à l'écriture selon Philip K. DICK, à travers son roman *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques*, adapté au cinéma par Ridley Scott sous le titre *Bladerunner*. Nous verrons à cette occasion non seulement de nouvelles techniques de constructions d'univers, mais également des techniques liées à la perception de la réalité, dont Dick était grand consommateur.

David Sicé, tous droits réservés 2006

<http://www.davonline.com>

ANNEXES

La partie suivante était trop longue pour être incluse dans l'article à paraître dans AOC 5, mais elle vous aidera à refaire le parcours complet de la création des poèmes, langages et écritures donnés en exemple.

LE CHANT DU DRAGON (Version DRAKONIK)

ʘΞΛΧ·ʘ·|||X·\Λ·̣̣·ʘ·|||X
 ʘΛΛΧ·ʘ·CΛΧ·\·|||̣̣Ξ·\·
 XΞ|||Ξ\·ʘ·Λ//\·\·Λ·C//̣̣·\·
 C·Λ\|·-·ʘ·Λ·|||Ξ
 ʘΞΛΧ·>·ʘ·//̣̣·|||X·|||·\
 V->·ʘ·|||//ʘ

LES SONS DE L'ALPHABET DRAKONIK ET LEUR ECRITURE

\	X	//	<		>	Λ	̣̣	V	ʘ	Ξ
SSI	!	FEU	GRO	KRA	RR0	HHH	LRN	RHA	MES	PPO
				-	Λ	·	̣̣			
				N	HAA	SEP	FIN			

>< = battement d'ailes (! en caractère latin).

Pour un humain, il faut frapper dans les mains, le clac devant correspondre à la fin du mot (mais le clac se déplace sur le Ssi s'il s'agit de la marque de l'action pour un verbe), sauf si le

battement d'aile est situé en tête de mot, alors le clac tombe sur la première. syllabe ; **N**=
claquement de langue ; **S** ou **SH** = faire chuintier le « s ».

LA CORRESPONDANCE SONS DRAKONIK / LANGAGE PRIMORDIAL

Feuler (FEU) = Réunion, **Cracher** (KRA) = Force / pouvoir, **Gronder** (GR) = Âme / moi, **Mâcher** (MESH) = don /
nourriture, **Ronronner** (LRON) = dire, **Siffler** (SHI ou SSI) = faire / toi, **Postillonner** (PPO) = noble, **Battre des**
ailles (BA) = haut, **Montrer les dents** (RHAA) = Tout, **Racler sa gorge** (RRO) = cercle, âme, moi, **Claquer la**
langue (N) = étoile, espoir, **Souffler** (HHH) = Il, debout, **Rire** (HAA) = Rare, extraordinaire.

LE VOCABULAIRE DRAKONIK DU POEME

Ciel = SIHEL = don, noble, tout, haut = MES-PPO-HHH !

Contenir = MES (le mot qui précède contient le mot qui suit) ; **Dragon** = KRA ! ;

Terre = THR = Faire, tout, dire = SSI-HHH-LRN

Poussière = sable = don, rare, haut = MES-HHA !

Mêler = âme, tout, haut (plus infinitif) = GRO-HHH !

SSI = marque de l'action réelle (verbe) – la racine du verbe précède.

Crier = KRI = force, dire, noble = KRA-LRN-PPO

Eau = liquide = LIKID = haut, noble, force, noble, faire = ! PPO-KRA-PPO-SSI

Lutter = LUTT = Haut, réunion, faire, faire = HHH-FEU-SSI-SSI

Mourir = Mort = MOR = âme, réunion, dire = GRO-FEU-LRN

Petit = rare = HAA (précède le mot qu'il réduit)

Attendre = Attente = ATTN= tout, faire, espoir = HHH-SSI-SSI-N

Long = grand = haut = GRO (précède le mot qu'il augmente)

Vie = VI = feu noble = KRA-PPO ; **Jour** = ciel = MES-PPO-HHH !

Suivant = RRO ; **Or** = réunion, dire = FEU-LRN

Sortie = Jaillissement = Crachat = Dragon (sans ailes) = KRA

Anneau = ANO = Tout, étoile, cercle = RHA-N-RRO.

Cause = KOS = don, réunion, pouvoir = KRA-FEU-MES

LE PREMIER JET DU POEME (GRAMMAIRE DRAKONI)

Ciel contient dragon, terre contient dragon

Poussière contient Mêler crier,

Eau contient lutter et petit mourir

Longue attente contient petite vie

Jour suivant contient or contient dragon sortir

Anneau contient cause

LA TRADUCTION EN DRAGONIK ET SA RETRANSCRIPTION

☪ΞΛΧ·☪·|||X·|Λ·☪·☪·|||X

MES-PPO-HHH ! / MES / KRA ! / SSI-HHH-LRN / MES / KRA !
(ciel) (contient) (dragon) (terre) (contient) (dragon)

☪ΛΛΧ·☪·CΛΧ·|·|||☪Ξ·|

MES-HAA-HHH ! / MES / GRO-HHH ! / KRA-LRN-PPO-SSI
(Poussière) (contient) (mêler) (action) (crier) (action)

XΞ|||Ξ|·☪·Λ//|·|·Λ·C//☪·|

! PPO-KRA-PPO-SSI / MES / HHH-FEU-SSI / SSI / HAA / GRO-FEU-LRN / SSI
(liquide) (contient) (lutte) (action) (petit) (mourir) (action)

C·Λ| | -·☪·Λ·|||Ξ

GRO / HHH-SSI-SSI-N / MES / HHH / KRA-PPO
(grand) (attente) (contient) (petit) (vie)

☪ΞΛΧ·>·☪·//☪·|||X·|||·|

MES-PPO-HHH ! / RRO / MES / FEU-LRN / KRA ! / KRA / SSI
(jour) (suivant) (contient) (or) (contient) (dragon) (sortir)

V->·☪·|||//☪

RHA-N-RRO / MES / KRA-FEU-MES
(anneau) (contient) (cause)

LA TRADUCTION FRANCAISE LIBRE DES DEUX DERNIERES LIGNES

☪ΞΛΧ·>·☪·//☪·|||X·|||·|

V->·☪·|||//☪

Mespoh' ! / ro / mes / feu-rrr / kra ! / kra / ssi

Rha-N-ro / mes / kra-feu-mes

(jour) (suivant) (contient) (or) (contient) (dragon) (sortir) (action de)
(anneau) (contient) (cause)

Le jour suivant verra l'or du dragon sortir

L'anneau en est la cause

