

L'Académie des Savoirs Fantastiques





J'ai détesté l'école. Apprendre mes leçons était synonyme de punition, aussi ai-je toujours préféré m'évader dans des univers pleins de magie et d'aventures.

En créant ce petit livre, j'ai souhaité m'adresser à l'enfant et à l'adolescent que j'étais, celui qui vivait dans ses mondes imaginaires. Ce livre n'est pas une méthode, encore moins une solution miracle. Il ne dispense pas de travailler — bien au contraire. Il propose d'introduire de l'imaginaire dans l'apprentissage, de donner une valeur magique à nos connaissances, pour partir à la recherche de trésors.

Car ces trésors existent réellement : ce sont toutes les créations et les découvertes, de la plus confidentielle à la plus spectaculaire, qui embellissent ou questionnent notre monde, font évoluer un seul individu ou l'humanité.

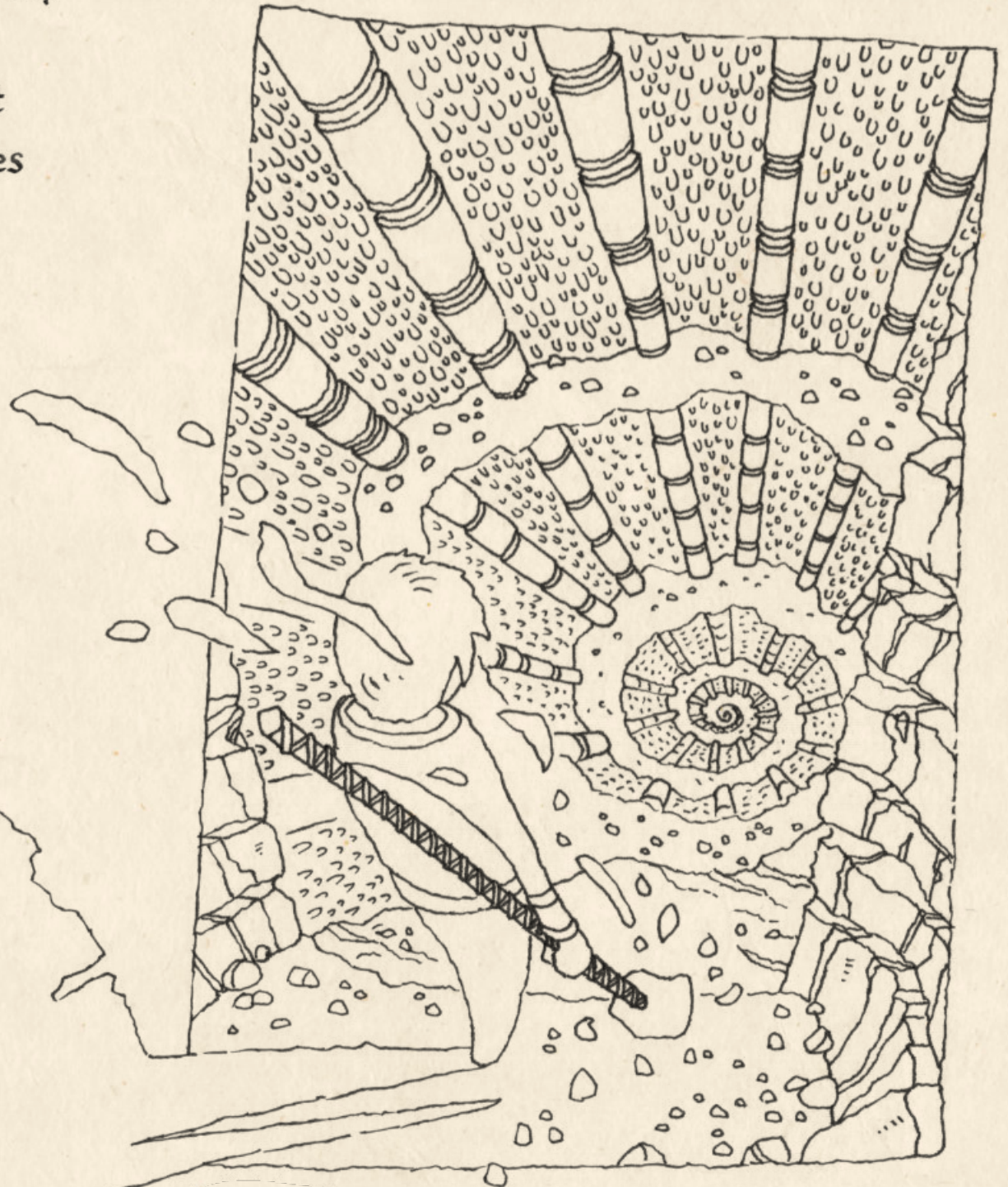
L'Académie des Savoirs Fantastiques

Pour mes filles

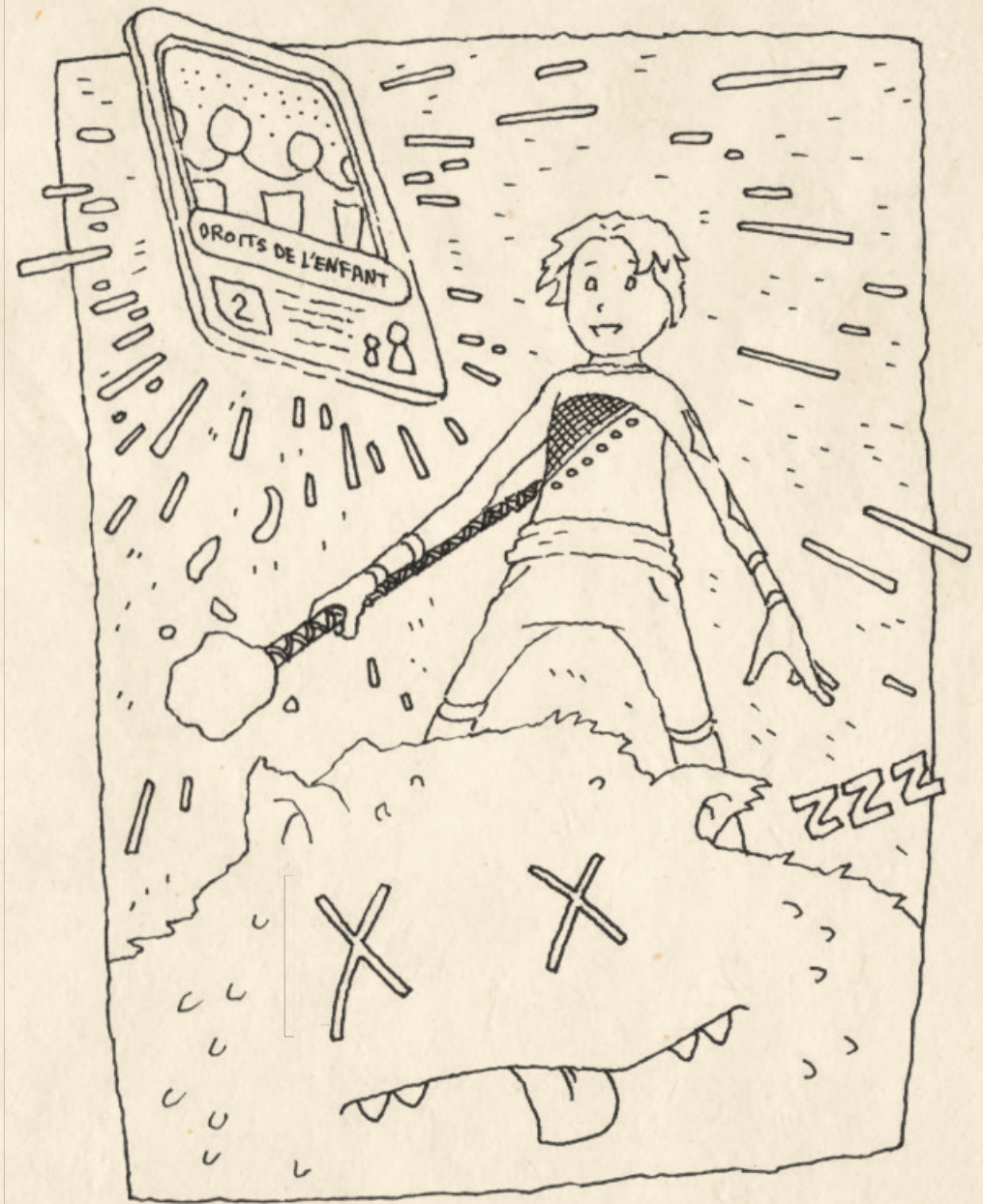
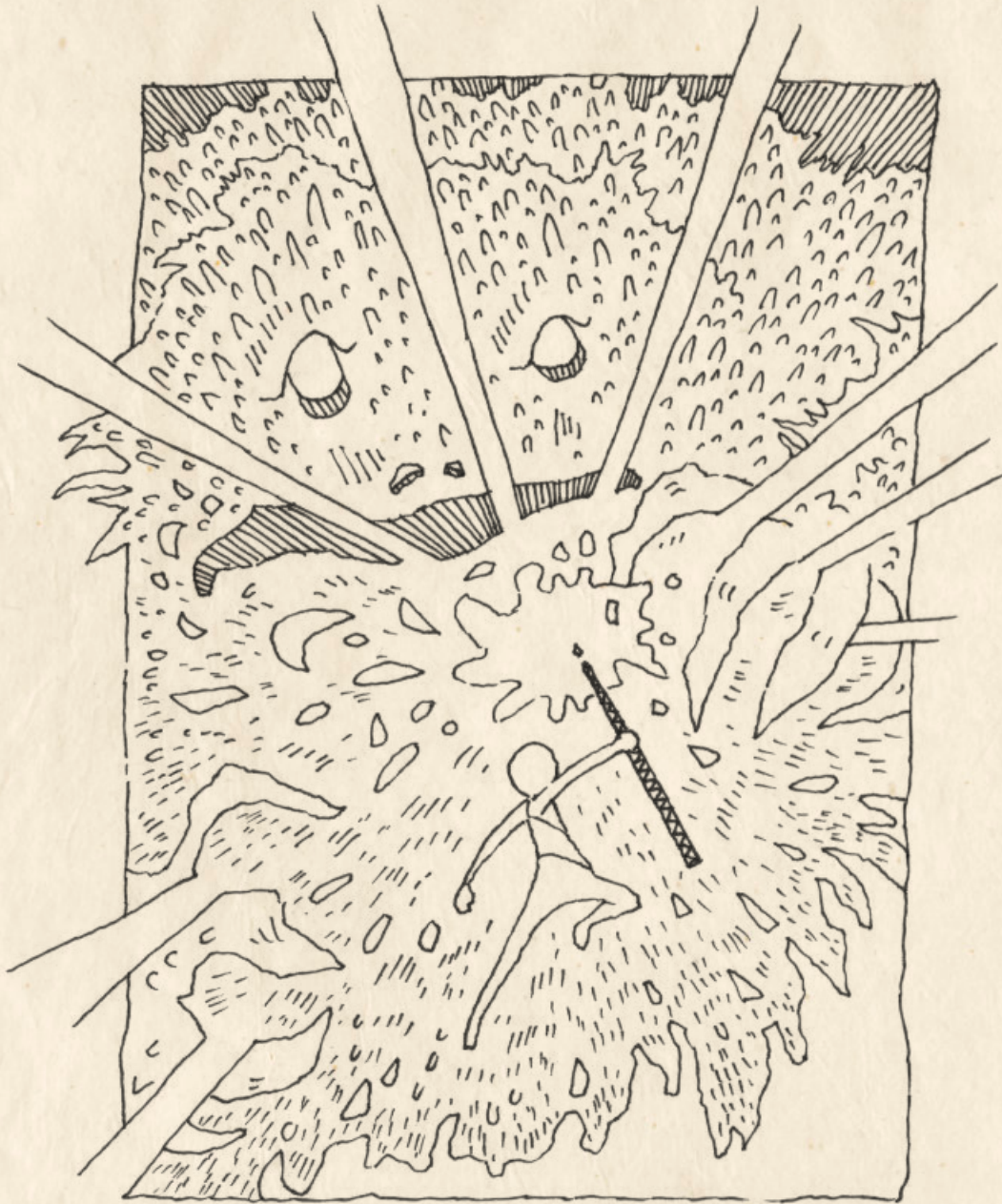


Dans le monde dorment
de grands trésors

Des créations et des découvertes fabuleuses,
qui nourrissent les rêves et transforment
les vies des personnes qui les découvrent
et les partagent, comme de celles
qui les reçoivent.



Dissimulés par de puissants sortilèges
ou protégés par d'implacables gardiens,



ces trésors sont révélés par les plus
émérites magiciens et magiciennes issus de
l'Académie des Savoirs Fantastiques.



Ma chère Johanne,

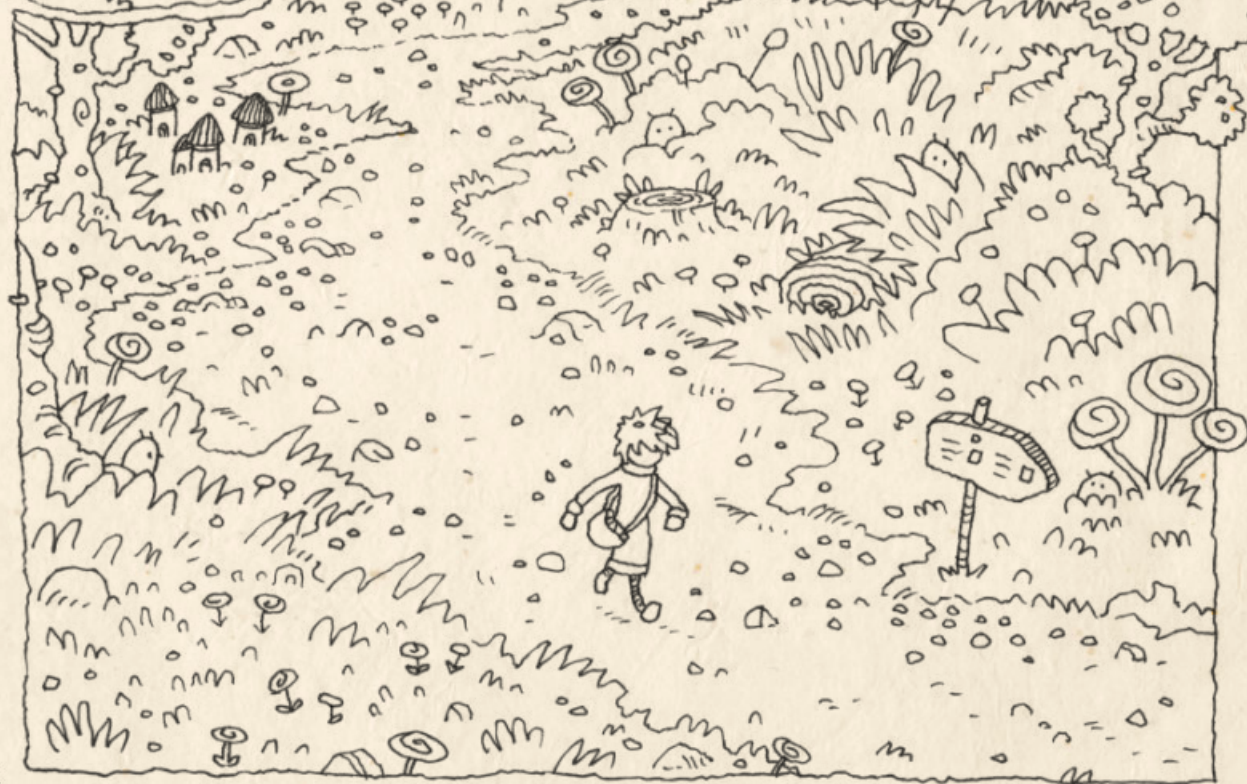
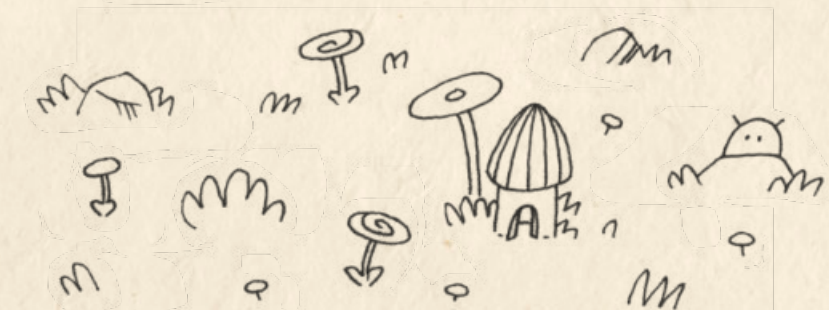
Te voici à la veille de ton entrée à
l'Académie des Savoirs Fantastiques,
première étape de ton voyage vers
l'apprentissage de la magie.

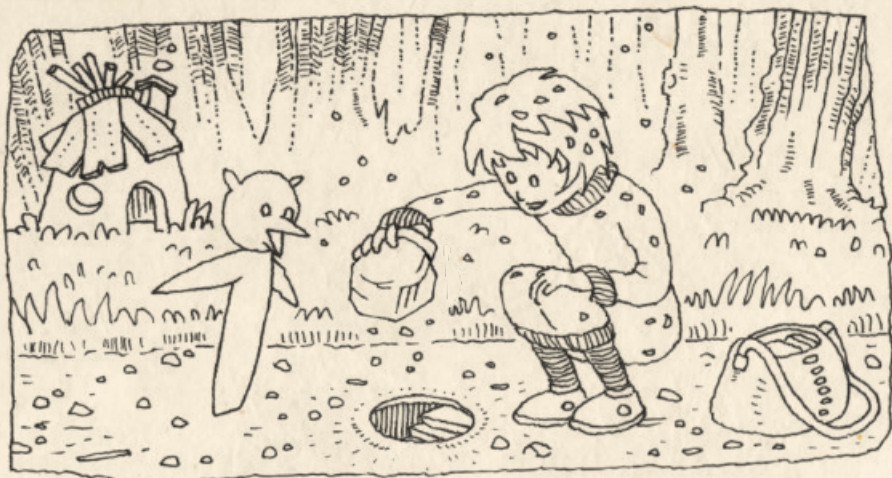
J'ai préparé ce petit livre
à ton attention,
afin de te confier quelques conseils
destinés à accompagner
la magicienne en devenir que tu es.





Car c'est un univers infini
qui s'ouvre à toi désormais,
riche d'une multitude
de possibilités
que je t'invite à explorer.





Je crois fermement en ton potentiel, et te souhaite
de trouver ce qui te rendra libre et heureuse.



Quelle que soit la voie que tu choisiras,
sache que je resterai fier de toi.



Je serai
toujours présent
pour t'aider
et t'encourager.

Ton Papa
(qui t'aime
très fort)



L'Académie

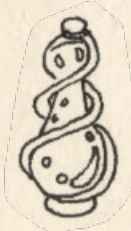


Tu te rendras rapidement compte que l'architecture de l'Académie et l'agencement des pièces changent très souvent, d'un jour à l'autre, au gré des envies et des besoins. (Ne te fie donc pas trop à ce plan, que je donne uniquement pour l'exemple.)

Située sur une colline
qui ouvre sur la grande ville
et le monde extérieur,
l'Académie accueille toute personne,
de tout âge, qui souhaite explorer
les mystérieuses contrées
que l'on devine par-delà l'horizon.

Ses professeurs y enseignent
l'art de la magie,
depuis les rituels éprouvés
jusqu'aux sortilèges
les plus expérimentaux.





Les magies enseignées à l'Académie



Celles-ci sont actuellement
au nombre de quatorze.
Apprises au fil de ta scolarité,
chacune d'elle te permettra d'acquérir
une magie spécifique,
dont la puissance
va croître en résonance
avec ton niveau de connaissances.



Français: Mentaliste

Pouvoir: hypnose

Développer son éloquence et captiver l'attention de son auditoire.

Le Mentaliste neutralise les assaillants par la seule force des mots, et change de redoutables adversaires en puissants alliés.



Langues étrangères: Illusionniste

Pouvoir: invisibilité

Essentiel pour mener ses enquêtes en toute discrétion, tout

particulièrement lorsque l'on progresse en contrées lointaines, parmi d'autres peuples. Et lorsqu'il s'agit de déchiffrer un antique parchemin, l'énigme devient un jeu d'enfant pour qui maîtrise les langues inconnues.



Géographie: Voyageur

Pouvoir: téléportation

Nulle terre n'est complètement inconnue, nulle expédition n'est

hasardeuse lorsque l'on peut s'y projeter à sa guise. Le Voyageur virevolte, danse librement à la surface du monde.



Histoire: Sentinelle

Pouvoir: voyage dans le temps

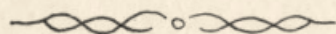
La Sentinelle sait distinguer les légendes et les mythes des récits avérés qui ont forgé notre monde. Elle examine le passé pour comprendre le présent, et anticiper le futur. À son plus haut niveau, elle s'infiltrer dans les couches du temps pour en explorer chaque événement.



Mathématiques : Ingénieur

Pouvoir : télékinésie

Dédoublé dans l'arrière-monde des plans abstraits, l'Ingénieur élabore objets et machines qu'il génère ensuite dans notre réalité. Capable de manipuler la matière inerte, il s'affranchit des barrières en modifiant ce qui lui fait face.



Physique : Élémentaliste

Pouvoir : maîtrise des éléments

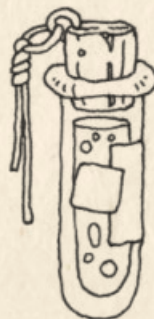
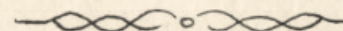
De ses mains jaillissent le feu et la glace. Il capte la foudre, dompte l'eau et le vent. Maître des forces de la nature devant lequel les plus féroces gardiens s'inclinent, son savoir est tout aussi précieux lorsqu'il s'agit plus modestement d'éclairer un souterrain, ou d'étancher sa soif en plein désert.



Biologie : Druide

Pouvoir : Métamorphose

Par sa magie, le Druide prodigue ses bienfaits à la nature, qui le protège en retour. En symbiose avec le vivant, il se fond dans le tissu que forment la faune et la flore, bénéficiant de chacune de leurs capacités.



Chimie : Sorcier

Pouvoir : transmutation

Ce Sorcier ne s'encombre guère d'énigmes et d'obstacles. Il puise dans l'essence des éléments pour les décomposer et transformer leurs propriétés, les modelant à sa volonté.



Sport: Guerrier
Pouvoir: renforcement

Une tornade qui déferle sur ses adversaires. Mental inébranlable, souplesse, endurance et résistance. Chaque obstacle est un défi que le Guerrier relève avec bravoure.



Arts: Enchanteur
Pouvoir: invocation

Messager des âmes. L'Enchanteur insuffle la vie aux objets inanimés et aux rêves. Et lorsque la fatigue l'emporte, lorsque l'espoir vient à manquer, il invoque les légendes et les mythes qui redonnent courage.



Philosophie: Devin
Pouvoir: lévitation

Il existe bien des chemins, autant de moyens pour parvenir à son but. Mais comme il est facile de se perdre dans les déserts, les montagnes et les abîmes. Le Devin ajuste et trace la voie depuis les hauteurs, là où il n'y a nul obstacle à son voyage.



Psychologie: Passe-muraille
Pouvoir: portails

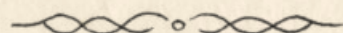
Certains obstacles sont insensibles à la force comme à toute forme de magie. Murs, barrières, infranchissables et absents de toute porte, devant lesquels on ne peut que s'en retourner. Le Passe-muraille prononce un mot, ouvre un portail, et poursuit sa route.



Droit: Paladin

Pouvoir: sanctuaires

Par sa volonté, le Paladin prononce d'implacables sentences capables d'entraver et bannir les plus redoutables adversaires. Il déploie les sanctuaires qui protègent, dressés face au tumulte et à la tempête.



Médecine: Chaman

Pouvoir: guérison

Le Chaman connaît la valeur de la vie, et les secrets qui la perpétue.

Il prodigue onguents et remèdes, soigne, répare, et dérobe à la mort.

Lors de tes premières excursions, tu te rendras probablement dans quelques lieux emblématiques, chers à tes professeurs.



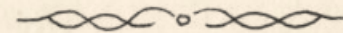
L'occasion idéale pour mettre en pratique les connaissances nouvellement acquises, en (presque) toute sécurité.



Créer ses propres pouvoirs

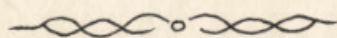


Les magies sont telles des ingrédients. Une fois que tu les auras apprises, tu pourras les combiner à ta guise, à la manière d'une recette, pour créer tes propres pouvoirs. Bien qu'ils ne soient pas obligatoires, ils pourront néanmoins t'être bien utiles lorsque tu exploreras le vaste monde à la recherche de trésors.



Note: chaque pouvoir nécessite deux magies essentielles, qui agissent comme des réactifs : le français, et les langues étrangères. Je ne les répète donc volontairement pas à chaque fois, mais considère qu'elles sont toujours présentes.

Voici quelques exemples célèbres,
parfaitement non-exhaustifs.
Qui sait ce que tu pourras créer,
en essayant de nouvelles combinaisons?



Archéologue

Histoire · Arts · Géographie · Chimie

Astronaute

Physique · Mathématiques · Biologie
Chimie · Sport

Cuisinier

Arts · Biologie · Chimie

Jardinier

Arts · Biologie · Géographie

Médecin

Médecine · Biologie · Chimie · Psychologie

Menuisier

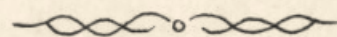
Arts · Mathématiques · Chimie

Président

Droit · Psychologie · Géographie
Histoire · Philosophie

Sportif

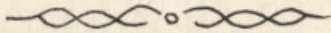
Sport · Psychologie · Médecine



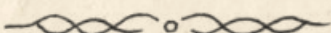
Certains pouvoirs nécessitent des magies
identiques, mais en proportions différentes.
Par exemple, en ajoutant davantage de
magie Arts au pouvoir du Menuisier,
tu pourras obtenir le pouvoir du Sculpteur.

Quelques conseils

Je t'invite à être curieuse, à diversifier tes connaissances et à te forger une base solide : plus tu auras de ressources, plus tu pourras emprunter de chemins et faire face aux imprévus.



Il n'existe ni magie ni pouvoir supérieur aux autres. Tout savoir offre son lot de trésors à découvrir.



Tes magies sont inépuisables et modulables à l'infini. Elles gagneront en puissance toute ta vie.

Et dans la vraie vie ?

- Les gardiens et les pièges existent bel et bien : ce sont le manque de confiance en soi, les mauvaises méthodes et les mauvais outils, la peur de l'échec, la perte de la curiosité.
- Il n'est jamais trop tôt ni trop tard pour apprendre. Bibliothèques, musées, librairies, cours en ligne, conférences, documentaires : nombreuses sont les ressources à notre disposition pour y parvenir.
- Il faut essayer comme un enfant apprend à marcher : tomber des centaines de fois, sans craindre d'échouer.
- Ce que l'on a appris, compris, et que l'on peut utiliser, est déjà un grand trésor.
- Les petits trésors que l'on découvre ou crée pour soi peuvent avoir autant de valeur que tous les grands trésors trouvés par d'autres.

Derniers mots

Il existe d'autres matières dont je ne parle pas dans ce petit livre, telles l'économie, l'informatique, la sociologie... Bien que toutes ces matières soient évidemment dignes d'intérêt et riches en trésors à découvrir, je n'ai, pour l'instant, pas réussi à les intégrer ou à leur consacrer un pouvoir particulier dans cet univers imaginaire, à regret.

D'autres sont regroupées sous une même bannière : j'ai par exemple choisi de rassembler les métiers manuels dans les mathématiques et la magie de l'ingénieur, tandis que la médecine regroupe tous les professionnels de la santé.

Ce livre n'étant toutefois pas figé, il pourra tout à fait bénéficier de mises à jour sous forme de compléments.

Remerciements

- Benjamin, Céline, Loïc, Maëva et Maxime, pour leur soutien et leur bienveillance.
- Ma famille et mes proches, pour leur affection.
- Le CRCM de Bordeaux, *Talking About Stoicism* de Stephen B.R.E. Brown, et tous les professionnels de santé qui m'ont aidé à traverser la tempête.
- *A Short Hike* (et sa musique par Mark Sparling), le disque *Crow* de Parliament of Owls (paru en 2009 sur le label *Shelsmusic), la musique des groupes Earth et Om, *Hirayasumi*, *Johan et Pirlouit*, *La Hulotte* de Pierre Déom, *Link's Awakening* (sur Game Boy, dans sa version anglaise en noir et blanc), Steve Albini (pour sa musique et son approche de la création) et *Yotsuba*, pour m'avoir proposé des chemins à emprunter.

Note technique

Ce petit livre a été pensé, raturé, écrit et dessiné sur du papier. Les textes manuscrits ont été écrits avec un stylo-plume (plume stub 1,1). Les textes dactylographiés utilisent la font EB Garamond.

L'ensemble est imparfait, et je l'aime ainsi. J'espère qu'il vous aura plu également.

Ajoutez toutes les couleurs que vous voulez au fil de vos aventures.

**L'Académie des
Savoirs Fantastiques**

Février 2025 — mai 2026

Laurent Viault
machinearriere.fr

