

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра іспанської та французької філології

Кваліфікаційна робота магістра на тему:
«ІНДИВІДУАЛЬНО-АВТОРСЬКІ НОВОТВОРИ
В РОМАНАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗИ ТА СПОСОБИ ЇХНЬОГО ПЕРЕКЛАДУ
ФРАНЦУЗЬКОЮ МОВОЮ (НА МАТЕРІАЛІ СЕРІЇ ФЕНТЕЗИЙНИХ
РОМАНІВ GEORGE R.R. MARTIN «A SONG OF ICE AND FIRE» ТА ЇХНІХ
ПЕРЕКЛАДІВ ФРАНЦУЗЬКОЮ МОВОЮ «LE TRÔNE DE FER»»

Допущено до захисту
« ___ » _____ 2022 року

Студентки групи Ммлф 03-21
факультету романської філології і перекладу
освітньо-професійної програми
Сучасні лінгвістичні і перекладознавчі студії
та міжкультурна комунікація (французька
мова і друга іноземна мова)
за спеціальністю 035 Філологія
Рожкової Александри Миколаївни

Завідувач кафедри
іспанської та французької
філології

_____ **Залєснова О.В.**
(підпис) (ПІБ)

Науковий керівник:
доктор філологічних наук, професор
Савчук Руслана Іванівна
(науковий ступінь, вчене звання, ПІБ)

Чотирибальна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

КИЇВ – 2022

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA SCIENCE DE L'UKRAINE

UNIVERSITÉ NATIONALE LINGUISTIQUE DE KYIV

Département de philologie espagnole et française

MÉMOIRE DE MASTER

sur le sujet : « FORMATIONS NÉOLOGIQUES D'AUTEUR DANS LES ROMANS DU GENRE FANTASY ET MÉTHODES DE LEUR TRANSCODAGE EN LANGUE FRANÇAISE (À LA BASE DE LA SÉRIE DE ROMANS FANTASY DE GEORGÉ R.R. MARTIN « A SONG OF ICE AND FIRE » ET LEURS TRADUCTIONS EN FRANÇAIS « LE TRÔNE DE FER ») »

Admis à soutenir

« ____ » _____ 2022

Par l'étudiante du groupe Mmlf 03-21

de la faculté de philologie romane et de traduction

du programme de formation professionnelle

Études linguistiques et traductologiques

contemporaines et la communication

interculturelle (la langue française et la langue seconde)

spécialité 035 Philologie

Rozhkova Aleksandra

Chef du département de

philologie espagnole et française

_____ Zaliesnova O.V.

(signature)

(nom, prénom)

Directrice de recherche:

docteure ès sciences philologiques, professeure HDR Savchuk R.I.

(grade, titre universitaire, nom, prénom)

Note _____

Quantité de points _____

Note ECTS _____

KYIV – 2022

АНОТАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі здобувачки вищої освіти ступеня «магістр» систематизовано, проаналізовано і висвітлено особливості творення індивідуально-авторських новотворів у романах жанру фентезі, а також представлено і пояснено способи відтворення цих новотворів французькою мовою на матеріалі роману Дж. Мартіна «Пісня льоду та полум'я».

Індивідуально-авторські новотвори охоплюють широкий шар лексики: від очевидних речей і дій, які часто мають свої назви, до назв нових нереальних речей, фантастичних персонажів, у тому числі й другорядних, тобто тих, про яких невідомо нічого, крім імені.

Метою кваліфікаційної роботи магістра є виявлення й аналіз уживання okazіональної лексики у циклі романів Дж. Мартіна та встановлення стратегії перекладу індивідуально-авторських новотворів в англійсько-французькому напрямку з висвітленням особливостей її реалізації.

Об'єктом дослідження виступають індивідуально-авторські новотвори у циклі романів «Пісня льоду та полум'я» Дж. Мартіна, а предметом аналізу – стратегії їхнього перекладацького відтворення французькою мовою та задіяні задля їхньої реалізації способи перекладу, перекладацькі прийоми та трансформації.

Перший розділ роботи присвячено розгляду теоретичних аспектів дослідження індивідуально-авторських новотворів жанру фентезі; другий – особливостям творення okazіональної лексики у циклі книг Дж. Мартіна «Пісня льоду й полум'я»; третій – шляхам реалізації перекладацької стратегії відтворення індивідуально-авторських новотворів французькою мовою.

За результатами дослідження зроблено наступні висновки: засоби перекладу авторських новотворів зумовлені характером тексту, їх важливістю в контексті, сутністю авторських неологізмів та очікуваною читацькою аудиторією.

Ключові слова: *авторський неологізм, словотвір, жанр фентезі, трансформація, переклад, okazіоналізми, авторський ідіостиль, узуальні / неuzuальні засоби словотвору.*

SOMMAIRE

INTRODUCTION		6
CHAPITRE 1. ASPECTS THÉORIQUES DE L'ÉTUDE DES NÉOLOGISMES INDIVIDUELS D'AUTEUR DANS LE GENRE FANTASTIQUE		10
1.1	Concept de « fantasy » et la classification de ses sous-genres	10
1.1.1	Contexte historique de la « fantasy »	10
1.1.2	Caractéristiques de la « fantasy » comme un genre littéraire	13
1.2	Innovations individuelles d'auteur comme objet de la recherche scientifique en linguistique moderne	16
1.2.1	Caractéristiques différentielles des néologismes	16
1.2.2	Classification des occasionnalismes	20
1.2.3	Caractéristiques structurelles et de formation des mots des occasionnalismes	24
1.3	Méthodes de la traduction des nominations occasionnelles	27
1.3.1	Méthodologie d'analyse des occasionnalismes d'auteur dans le genre de « fantasy »	27
1.3.2	Stratégies, procédés et méthodes de traduction et de reproduction des occasionnalismes	28
Conclusions au chapitre I		32
CHAPITRE 2. FORMATION DES NÉOLOGISMES D'AUTEUR DANS LE CYCLE DE ROMANS DE G.R.R. MARTIN « A SONG OF ICE AND FIRE »		35
2.1	Onomasticon d'un roman fantastique à la base de la série littéraire « A Song of Ice and Fire »	35
2.1.1	Néologismes désignant les êtres vivants dans « A Song of Ice and Fire »	37
2.1.2	Néologismes désignant la flore et la faune dans « A Song of Ice and Fire »	40

2.1.3	Néologismes désignant les lieux géographiques dans « A Song of Ice and Fire »	42
2.1.4	Néologismes désignant les objets inanimés dans « A Song of Ice and Fire »	46
2.1.5	Néologismes désignant les objets complexes dans « A Song of Ice and Fire »	50
2.1.6	Néologismes désignant les évènements dans « A Song of Ice and Fire »	51
2.2	Appellatifs dans des romans fantastiques à la base de la série littéraire « A Song of Ice and Fire »	54
2.2.1	Néologismes désignant les réalités dans « A Song of Ice and Fire »	54
2.2.2	Idiomes néologiques dans « A Song of Ice and Fire »	58
2.3	Guide de prononciation des néologismes dans « A Song of Ice and Fire »	60
2.4	Langues artificielles en tant qu'outil du déploiement de la réalité fantastique	62
Conclusions au chapitre II		64
CHAPITRE 3. PARTICULARITÉS DE LA TRADUCTION EN FRANÇAIS DES OCCASIONNALISMES D'AUTEUR (À LA BASE DU CYCLE DE ROMANS « A SONG OF ICE AND FIRE » DE G.R.R. MARTIN)		66
3.1	Style d'écriture de G.R.R. Martin et son transcodage en français	66
3.2	Difficultés de traduction des néologismes	68
3.2.1	Procédés de traduction les plus productifs à la base du cycle de romans « A Song of Ice and Fire » par G.R.R. Martin	69
3.2.2	Analyse de la qualité de traduction à la base du cycle de romans « A Song of Ice and Fire » par G.R.R. Martin	72
Conclusions au chapitre III		74
CONCLUSION GÉNÉRALE		76
BIBLIOGRAPHIE		80

DICTIONNAIRES	88
SOURCES D'ILLUSTRATION	89
ANNEXE A	91
ANNEXE B	95
ANNEXE C	96
ANNEXE D	112
ANNEXE E	113
ANNEXE F	117
ANNEXE G	119
ANNEXE H	120
ANNEXE I	122
ANNEXE J	124
ANNEXE K	128
ANNEXE L	129

INTRODUCTION

Dans le monde moderne, *le genre fantastique* constitue l'une des niches les plus populaires de la littérature. Contrairement à la science-fiction, où l'auteur fait des hypothèses sur le développement scientifique et technique, essayant d'être en avance sur son temps, dans le genre fantastique, l'écrivain met l'accent sur l'insolite, parfois l'irréalité, et le manque de connexion de son monde fictif avec la science. Une caractéristique importante des œuvres fantastiques est l'utilisation de moyens supplémentaires pour créer le système artistique de l'œuvre, parmi lesquels se distinguent *les moyens visuels* et *ceux linguistiques*. Ainsi, *les techniques visuelles* se caractérisent par l'utilisation d'alphabets inventés, d'une carte du monde dessinée, de glossaires, d'index thématiques de noms, de titres, d'objets géographiques et de concepts culturels qui fonctionnent dans le monde secondaire créé par l'auteur. *Les caractéristiques linguistiques* comprennent la création de langues artificielles, ainsi que l'utilisation de noms individuels inventés par les auteurs, de noms et de réalités appelés **occasionnalismes**. Chaque occasionnalisme sert d'une sorte de clé de la nouvelle culture, des ethnies créées par l'auteur, révélant l'essence de ses valeurs, coutumes, traditions et, ainsi, apportant des informations supplémentaires au lecteur. En même temps, ces occasionnalismes servent non seulement de composante esthétique importante de la vision du monde de l'auteur, mais aussi de source d'enrichissement du langage littéraire.

L'utilisation de nouveaux mots créés par l'auteur sert, d'une part, de caractéristique indicative des recherches créatives de l'écrivain, qui est le résultat d'une combinaison de la pensée extraordinaire de l'auteur, de son bon goût esthétique, de son imagination créatrice et de ses vision et perception individuelles du monde autour de lui. D'autre part, ils font partie intégrante de l'image linguistique d'une réalité possible, permettant l'identification des particularités de l'activité créatrice linguistique d'une personne, des mécanismes verbaux de son adaptation au monde.

Compte tenu du fait qu'il n'y a pas de restrictions canoniques dans la littérature de ce genre, sa langue subit des changements constants, ce qui explique la difficulté de

traduire des textes fantastiques tout en les incluant dans une culture différente de la culture du texte source. Le processus d'interprétation complexe de ces unités lexicales est à plusieurs niveaux et comprend des éléments constitutifs tels que l'analyse de la manière dont un lexème est créé, des analyses compositionnelle et contextuelle, ainsi que l'étude des moyens et des problèmes de leur traduction.

L'actualité du sujet de la recherche est due, premièrement, au développement dynamique du genre fantastique et à l'intérêt croissant des lecteurs modernes pour les œuvres fantastiques, deuxièmement, à la création active de mots d'auteur au sein de ce genre et au fonctionnement d'un grand nombre de vocabulaire occasionnel dans les œuvres de ce genre, ce qui complique leur compréhension, et troisièmement, à la nécessité d'analyser les innovations d'auteur individuelles et de développer les principes de leur interprétation lexicographique.

L'objet de la recherche représentent les occasionnalismes individuels dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire » de G. Martin, et **le sujet d'analyse** constituent des stratégies de leur reproduction en français dans la traduction de Jean Sola et Patrick Marcel « Le Trône de Fer », les méthodes, les techniques et les transformations utilisées pour leur mise en œuvre.

Le but du mémoire de master est d'identifier et d'analyser l'utilisation du vocabulaire occasionnel dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire » de G. Martin et d'établir une stratégie pour la traduction des innovations lexicales d'auteur en français et de mettre en évidence les particularités de leur mise en œuvre.

Atteindre l'objectif fixé implique de résoudre les tâches suivantes :

- étudier les définitions des sous-genres fantastiques et déterminer leur effet sur la création néologique de l'auteur;
- examiner le concept d'occasionnalismes individuels d'auteur et élaborer une typologie pertinente pour classer les néologismes anglais, ainsi qu'une typologie parallèle pour les néologismes français;
- recenser les occasionnalismes individuels d'auteur employés dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire » de G. Martin afin de déterminer leur place dans la typologie des mots nouveaux et de structurer les unités étudiées ;

- définir les mécanismes dominants étant à la base de l'élaboration d'innovations formatrices de mots dans les travaux de G. Martin ;

- analyser la sémantique et la formation des mots, en spécifiant les traits fonctionnels, les principales méthodes et les problèmes de traduction en français des occasionnalismes individuels dans le genre fantastique ;

- comparer les marques de néoplasmes occasionnels dans deux langues et déterminer les régularités générales et spécifiques de leur création et de leur fonctionnement ;

- proposer des principes optimaux d'interprétation lexicographique des innovations d'auteur et les mettre en œuvre lors de la création d'un dictionnaire du vocabulaire occasionnel ;

- élaborer les conclusions générales sur les stratégies les plus efficaces et les procédés de traduction des néologismes;

- suggérer des recommandations sur la traduction de ces néologismes.

Le matériel de l'étude est composé des néologismes individuels de l'auteur choisis par sélection continue dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire » de G. Martin et leur traduction de l'américain par J. Sola et P. Marcel (5 122 unités).

Méthodologie et méthodes de la recherche. Le travail se sert des méthodes *d'analyses structurale et sémantique*, utilisées afin de déterminer l'affiliation morphologique des innovations individuelles d'auteurs et les méthodes de leur création; *d'analyses contextuelle et fonctionnelle*, utilisées pour étudier les particularités du fonctionnement des occasionnalismes dans leur contexte ; la méthode *d'analyse en composantes* a été appliquée afin de décomposer le sens lexical des unités sélectionnées en sèmes ; la méthode *comparative* – pour identifier les caractéristiques communes et distinctives du vocabulaire de l'auteur dans les langues étudiées, ainsi que les éléments *d'analyse quantitative* utilisés dans la représentation des indicateurs quantitatifs dans les résultats de la recherche.

La nouveauté scientifique du mémoire de master consiste dans le fait qu'une étude contextuelle détaillée des œuvres de chaque auteur a été réalisée en tenant compte

de leur charge stylistique; méthodes établies de formation de leurs homologues dans les traductions étudiées.

La signification théorique du travail consiste en développement ultérieur de la science néologique, notamment par la voie de l'élaboration des principes de lexicographie des unités occasionnelles, en formant toute une nouvelle branche de la lexicographie – la néographie occasionnelle.

La signification pratique des résultats de la recherche est que les types formés d'occasionnalismes anglais et français, extraits des œuvres du genre fantastique, peuvent servir de base pour les dictionnaires de ce type de vocabulaire. La recherche contribuera à une compréhension plus complète des œuvres du genre spécifié par des locuteurs natifs et des étrangers, ainsi que de la culture d'une nation particulière dans son ensemble. De plus, les matériaux de l'ouvrage peuvent être utilisés dans les cours de la *Lexicologie*, de la *Pratique de traduction*, de la *Stylistique*, etc.

L'approbation des principales dispositions et des résultats de l'étude a été effectuée lors du colloque « AD ORBEM PER LINGUAS » le 25 mai 2022.

La structure du travail. Le mémoire de recherche d'un volume total de **138** pages (le texte principal de la thèse est de **73** pages) comprend une introduction, trois sections principales avec des conclusions, des conclusions générales, une liste de la littérature utilisée et des ouvrages lexicographiques (**78** articles scientifiques), sources d'illustration (**16** éléments) et **12** annexes (**46** pages). L'ouvrage contient **24** tableaux.

CHAPITRE 1.

ASPECTS THÉORIQUES DE L'ÉTUDE DES NÉOLOGISMES INDIVIDUELS D'AUTEUR DANS LE GENRE FANTASTIQUE

La fin du XXe – le début du XXIe siècle se caractérise par le développement intensif du genre fantastique, qui enrichit le plus clairement la vision linguistique du monde avec les concepts propres d'auteur, résultant ainsi de nombreuses études sur ce sujet.

1.1 Concept de « fantasy » et la classification de ses sous-genres

Malgré le fait que *la fantasy* est souvent considérée être le sous-genre de la science-fiction, la popularité croissante de ce genre et les différences importantes de son genre-frère qu'elle manifeste motivent les savants à la classer dans une catégorie à part. Pour comprendre le fonctionnement de ce genre et définir ces traits clefs, il faut tout d'abord considérer le contexte historique.

1.1.1 Contexte historique de la « fantasy ». Le terme « *fantasy* » vient du mot anglais. Au XVIIe siècle, ce mot était utilisé dans la littérature anglophone pour désigner des œuvres extravagantes et magiques où l'imagination de l'auteur n'était limitée par rien. Mais ce terme n'a commencé à être utilisé par rapport aux livres sur le sujet bien défini qu'au début du XXe siècle. Et seulement à la fin du XIXe siècle, la *fantasy* commence à prendre forme en tant qu'un genre indépendant.

La fantaisie en tant que nouvelle entité littéraire ne s'est formée qu'au milieu du XXe siècle et le titre de son père fondateur est attribué le plus souvent à l'écrivain anglais, au professeur à l'Université d'Oxford, John Ronald Reuel Tolkien. La publication de son roman « *Le Hobbit* » (1937) et de la trilogie « *Le Seigneur des anneaux* » (1950) est toujours associée à la naissance de la *fantasy*. Cependant, il n'existe pas d'opinion unanime sur ce qui devrait être considéré être le vrai fondateur du genre. Par exemple, R. Hein nomme l'écrivain anglais George MacDonald le père de la

fantasy [17], car c'est lui qui était le premier à créer tout un monde unique d'auteur sans aucune trace de réalité dans son roman « Phantastes, A Faerie Romance for Men and Women » (1858). Une autre opinion populaire constate que s'étaient les premières bandes dessinées « Little Nemo in Slumberland » par Windsor McCay (1895) sur les aventures de Nemo dans un pays fictif qui ont mis la première pierre dans la fondation de la fantasy comme un genre à part. La proto-fantasy est associé également au roman « Well at the World's End » du poète et critique d'art anglais William Morris (1896), qui définit pour la première fois la littérature fantastique comme « *la littérature d'épée et de sorcellerie* » [4, p. 18] et les collections des nouvelles « The Gods of Pegana », « Sword of Welleran and Other Stories » de l'écrivain irlandais Edward Plunkett, qui écrit sous le nom de Lord Dunsaney. Dans « Historical Dictionary of Fantasy Literature », Brian Stableford note que « jusqu'en 1969, le terme « fantasy » n'était appliqué qu'à la littérature pour enfants » [48, p. 35]. Tout cela a changé après la deuxième vague de popularité des œuvres de Tolkien, qui a commencé aux États-Unis dans les années 1970s et a conquis le monde entier. Anna Grytting dans son ouvrage « On the Yellow Brick Road: Fantasy, Fairy Tales, and the Coming of Age Journey » souligne qu'aujourd'hui la fantaisie a proliféré de l'écriture purement enfantine à la littérature satisfaisant les intérêts des lecteurs de tout groupe d'âge [13, p. 21]. Après les travaux de Tolkien viennent « The Chronicles of Narnia » par C. S. Lewis et les travaux de Mervyn Peake, Ursula K. Le Guin, Theodor Seuss Geisel, Roald Dahl, Terry Brooks, Eoin Colfer, E. B. White, Robert Jordan, George R. R. Martin, Piers Anthony, Brian Jacques, J.K. Rowling, Rick Riordan, Anthony Horowitz, Christopher Paolini, Stephanie Meyers et bien d'autres.

Au cours du XXe siècle, la littérature fantastique se développe activement et au XXIe siècle devient déjà l'un des genres les plus répandus. En conséquence, l'intérêt des scientifiques et des chercheurs à son égard a également augmenté. Mais encore aujourd'hui, la définition du genre fantastique reste problématique. Chaque scientifique interprète le terme « *fantasy* » d'une manière différente, ajoutant sa propre signification à la définition, formant un certain groupe d'œuvres caractéristiques de ce genre et construisant sa propre idée sur les origines du genre.

Dans le texte original de l'essai de J. R. R. Tolkien « On Magical Tales », le mot *fantasy* est interprété de deux manières : 1) comme le nom d'un genre littéraire ; 2) comme le concept de « fantaisie » provenant de l'imagination [51]. La critique littéraire britannique Sheila Egoff a écrit que *la fantasy* est un nouveau genre littéraire, dont le but n'est pas d'échapper à la réalité, mais, au contraire, d'éclairer la réalité : la *fantasy* tente de nous apporter d'autres mondes, mais démontre l'existence de des valeurs immuables qui continuent de fonctionner partout – dans tous les mondes possibles [11, p. 134]. Anne Swinfen, critique littéraire française, note que *la fantasy* est une interprétation du monde réel et une exploration des dilemmes moraux, philosophiques et autres que ce monde nous pose [50, p. 113].

Yuri Kovaliv insiste particulièrement sur ce dernier. Dans son encyclopédie littéraire, il est indiqué que *la fantasy* est « un genre de fiction qui utilise des motifs irrationnels de sorcellerie, de magie et de chevalerie, combinés à un récit réaliste, dépeignant des mondes virtuels avec des réalités médiévales et une psychologie non technique » [84, pp. 529-530]. Roman Gromyak souligne que les œuvres de ce genre « ne peuvent pas être prédites, ne peuvent pas être interprétées logiquement, comme la science-fiction. Au lieu de cela, y règne le destin, l'opposition éthique binaire du « bien et du mal », une récompense pour les efforts pour surmonter les obstacles, la présence d'un miracle, la « vision transcendante » comme manifestation de la liberté <...> les mondes fantastiques sont dépourvus de la toponymie et du chronotope habituels, les événements s'y déroulent dans un espace conditionnel, souvent virtuel » [85, pp. 693-694]. Selon le Longman Dictionary of English Language and Culture (2005), le genre de *fantasy* se définit comme « des histoires sur des mondes imaginaires qui impliquent souvent de la magie. Les personnages sont souvent à la recherche du bien, et ils se battent généralement avec des épées plutôt qu'avec des armes modernes » [80, p. 492].

L'écrivain polonais de science-fiction Stanisław Lem a affirmé que *la fantasy* est « un conte de fées dépourvu de l'optimisme d'un destin déterministe ; une histoire dans laquelle le déterminisme du destin est corrompu par la scolastique du hasard » [28, p.40]. Selon Jurgen Gerhards, *la fantasy* est une littérature irréaliste qui met en scène des objets qui n'existent pas dans le monde que nous connaissons, et qui, contrairement

à la science-fiction, n'essaie même pas d'expliquer la possibilité de l'existence de ces objets [12]. Stephanie Dreier définit la fiction fantastique comme : « un genre littéraire indépendant avec un ensemble distinct de caractéristiques thématiques et structurelles, <...> composé de récits dans lesquels la violation des lois naturelles, autrement connue sous le nom de composante surnaturelle, est indispensable à l'intégrité du récit » [10, p. 26]. Paula M. Zaja examine *la fantasy* à travers le miroir du postmodernisme en la définissant comme « un mode d'écriture qui utilise l'imagination et la métaphore pour réviser la réalité d'une manière qui reflète et confronte ce que nous vivons dans notre vie quotidienne » [58, p. 1].

La fantasy est en effet un genre littéraire qui s'appuie fortement sur « l'effet d'étrangeté du décor (par exemple, d'autres mondes ou époques) et des personnages (par exemple, des êtres surnaturels ou non naturels) », tout en s'inspirant de légendes, de mythes et d'éléments magiques [27, pp. 66-67].

À la suite de l'émergence de *la fantasy* en tant qu'un genre indépendant, ses nombreuses modifications et classifications étendues des types de fantasy développées par les chercheurs sont apparues. Parmi eux, il convient de noter *crossworlds fantasy*, *epic fantasy*, *high fantasy*, *low fantasy*, *swords and sorcery*, *urban fantasy* [31]. Chacune de ces soi-disant « formes modifiées » de la fantasy a des caractéristiques différentes selon leur sujet et leur orientation communicative (Annexe A). Cependant, nous notons que *la fantasy* a un certain nombre de caractéristiques qui la distinguent des autres genres littéraires.

1.1.2 Caractéristiques de la « fantasy » comme un genre littéraire. En ce qui concerne les caractéristiques qui distinguent *la fantasy* des autres genres de fiction, l'une des principales est le fait qu'elle contient généralement « des intrigues qui ne pourraient raisonnablement pas se produire dans le monde réel » et qu'elle « se déroule souvent dans des mondes imaginaires où la magie et les créatures magiques sont courantes ». Mais malgré l'existence d'éléments impossibles, une bonne œuvre de fantasy a autant de cohérence interne et de logique que des histoires se déroulant dans le « monde réel ». La fiction fantastique tire l'essentiel de son inspiration

de la « mythologie et du folklore », mettant souvent en scène des créatures bien connues des traditions traditionnelles, telles que les loups-garous, les sorcières, les vampires, etc. [25, pp.1-4].

Selon Steven S. Long, trois éléments majeurs définissent *la fantasy* dans l'esprit de la plupart des lecteurs : la magie ; les mondes alternatifs; et la basse technologie. La première caractéristique est la plus importante [31]. *La magie* dans la fantasy va de mineure et rare à quotidienne et puissante, en raison du sous-genre. Dans de nombreux cas, il s'agit de sorts lancés et d'effets évoqués que les personnages peuvent commander (ou qui peuvent être utilisés contre eux). Cependant, le fait que la magie existe ne signifie pas nécessairement que c'est quelque chose que les protagonistes peuvent utiliser. Dans certains mondes fantastiques, la magie est principalement un élément atmosphérique – une caractéristique qui peut aider ou gêner indirectement les personnages, mais sur laquelle ils exercent peu de contrôle.

Le deuxième aspect définitif de la fantasy est *un monde alternatif*. La plupart des histoires de fantasy se déroulent dans un monde qui ressemble superficiellement à la Terre (il y a des montagnes et des mers ; il y a une lune dans le ciel nocturne ; les gens construisent des villes, utilisent des épées et montent à cheval), mais en diffère également de manière importante. D'une part, la magie existe généralement, et avec elle des bêtes fantastiques (comme les griffons et les dragons) et des races (comme les elfes et les fées). D'autre part, la géographie est unique et souvent nommée d'une manière mémorable. Pour de nombreuses œuvres de ce genre, mieux le monde est réalisé – plus l'auteur le rend détaillé et savoureux, plus il a de « vraisemblance dramatique » – meilleur est l'histoire. *Un monde alternatif* ne doit pas littéralement être un autre monde. Il pourrait plutôt s'agir d'une partie passée, future, secrète ou cachée de la « vraie » Terre – des paramètres qui sont en fait « alternatifs » même s'ils ne sont pas définis comme une réalité distincte. C'est-à-dire que la base de tout texte fantastique est la présence du soi-disant « monde secondaire » – un terme introduit par J. Tolkien pour désigner un monde fantastique irrationnel existant parallèlement au monde primaire dit « réel ».

Enfin, et ce qui est le moins important, la plupart des œuvres de fantasy présentent

une faible technologie, similaire à celle possédée par les civilisations de l'époque médiévale sur Terre. Les personnages des romans fantastiques ne peuvent pas s'appeler au téléphone, n'ont pas de plomberie intérieure et manquent de médecine moderne. Ils manient des épées, pas des fusils ; ils montent à cheval, pas en voiture ; ils doivent utiliser la force musculaire au lieu des moteurs et de l'électricité.

En outre, une caractéristique importante des œuvres fantastiques est l'utilisation de moyens supplémentaires pour créer un système artistique de l'œuvre, parmi lesquels se distinguent les moyens visuels et linguistiques. Ainsi, *les techniques visuelles* se caractérisent par l'utilisation des alphabets inventés, des cartes géographiques, des tableaux et des glossaires thématiques de noms géographiques et de concepts culturels aidant à naviguer le monde créé par l'auteur.

Les caractéristiques linguistiques comprennent la création de langues originales, ainsi que l'utilisation de néologismes spéciaux désignant les noms propres et les réalités. Ces caractéristiques, par opposition aux moyens visuels, sont cruciales pour harmoniser l'espace virtuel de l'œuvre fantastique, car elles constituent son « fondement », en démarquant la culture et la vision du monde des peuples conçus par l'auteur à travers de néologismes. Pour former un monde irréel, les auteurs se servent des unités onymes et appellatives, qui fonctionnent principalement dans l'usage de l'une ou l'autre langue. Cette tendance s'explique par le fait que le monde secondaire est fictif, et donc les unités utilisées pour sa construction sont de nature occasionnelle. Seule une analyse linguistique complète des composantes linguistiques et culturelles, mise en œuvre à travers la fabrication de mots de l'écrivain pour désigner les réalités du monde qu'il a créé, permet de comprendre pleinement la vision du monde des protagonistes, et par extension, la perception de l'auteur lui-même, en tant que représentant d'une certaine ère du développement humain [78].

L'ensemble des techniques visuelles et linguistiques permettent de développer un monde authentique et complet avec les éléments interreliés. Les guides spéciaux englobant ces éléments aident les traducteurs à ne pas perdre la cohérence des textes de genre de fantasy qu'ils traduisent.

1.2 Innovations individuelles d'auteur comme objet de la recherche scientifique en linguistique moderne

La création d'un nouveau mot dans la fiction ne peut être comparée à la formation spontanée de mots dans le discours. Les auteurs qui utilisent délibérément de nouveaux mots ou expressions le font pour des raisons fortement corrélées au contexte de leurs livres. Judith Munat, dans une étude descriptive des formations néologiques, affirme que « ces constructions fugitives trouvent leur raison d'être exclusivement dans le texte pour lequel elles ont été créées et ne seront stockées dans le vocabulaire mental que pendant la durée de la lecture » [34, pp.163-185.].

Alors, la formation de nouveaux lexèmes dans une œuvre écrite n'est pas motivée seulement par le désir de l'auteur d'enrichir le langage ; ici le mot est porteur d'un contenu poétique, artistique, il peut évoquer des émotions et des expériences. Un trait caractéristique des œuvres fantastiques et des mondes possibles qu'elles dépeignent est l'utilisation de néologismes et d'occasionnalismes.

1.2.1 Caractéristiques différentielles des néologismes. Les néologismes fonctionnent dans le cadre de textes ou de discours créés, et leur forme est étroitement liée à leur sens. Ils sont compris à travers le texte et son idée générale, car ils sont déterminés contextuellement, chargés expressivement, et absorbent la sémantique des signes voisins. I.V. Malynovska note que les nouvelles œuvres dans la plupart des cas désignent des concepts abstraits difficiles à décrire et ont donc des définitions-microtextes élaborées, détaillées et actualisées dans le contexte [72].

Un néologisme est un mot ou une phrase créé pour désigner un sujet ou pour exprimer un nouveau concept [86, pp. 417–418] ; innovation linguistique [6] ; unité lexicale individuelle [16, pp. 92-96]; mots fictifs [3, p. 324]; une nouvelle unité lexicale dans la totalité de sa forme et de sa signification ou une signification complètement nouvelle d'une certaine unité lexicale, qui s'ajoute à une unité déjà existante, mais qui n'est pas enregistrée dans les dictionnaires, qui surgit pour le bien de l'acte de communication et est perçu comme nouveau pendant un certain laps de temps [19,

p. 346]. Selon l'Oxford English Dictionary, un néologisme est « un mot ou une expression nouvellement inventé qui peut être en train d'entrer dans l'usage courant, mais qui n'a pas encore été accepté dans le langage courant » [82, p. 1179]. Les néologismes peuvent appliquer à la fois un nouveau sens et une nouvelle forme, ou un seul de ces éléments [46, p. 25].

Le terme *néologisme* est dérivé des mots grecs « neo » et « logos » et peut être littéralement traduit par un « nouveau mot » [81]. Comme le suggère Peter Newmark, les néologismes peuvent être définis soit comme des « unités lexicales nouvellement inventées », soit comme des « unités lexicales existantes qui acquièrent un nouveau sens » [35, p. 140]. Cette distinction est également proposée par Silvia Pavel et Diane Nolet, qui différencient les néologismes morphologiques et sémantiques [38]. Une approche différente, cependant, est prise par Peter Stockwell, pour qui les néologismes sont des mots ayant de nouvelles formes, et les néosèmes – les mots ayant « de nouvelles significations attachées aux mots existants », établissant ainsi la néosémie comme le processus de changement de sens [49, p. 119]. Outre les termes néologisme et néosème, il y en a eu plusieurs autres utilisés par les chercheurs dans le domaine.

Peter Hohenhaus distingue « néologisme » et « nonce-formation » en fonction de leur intégration dans le lexique. Pour lui, les néologismes sont « des mots qui sont « jeunes » sur le plan diachronique, mais qui pourtant sont déjà entrés dans la langue comme des items de vocabulaire plus ou moins institutionnalisés », alors que les nonce-formations sont « en fait nouvelles – au sens de nouvellement formées activement dans l'interprétation », au lieu d'être extrait du lexique » [21].

Laurie Bauer fait la même distinction, déclarant qu'« il existe une tradition de restreindre le terme « néologisme » à un certain nombre de sous-ensembles spécifiques de mots nouvellement inventés ». Pour lui, le contraste entre « mot nonce » et « néologisme » se manifeste une fois qu'« un mot nouvellement inventé entre dans le vocabulaire général de la langue », acquérant ainsi le statut de « néologisme » [5, p. 77].

P. Hohenhaus affirme que « l'affiliation des unités lexicales nouvellement créées aux occasionnalismes est déterminée par le « degré d'occasionnalité » » [20, p. 6], qui peut être mesuré sur la base de certains critères et caractéristiques typiques :

-l'unicité (il est impossible de vérifier la fréquence d'utilisation des nouvelles créations dans tous les contextes possibles, l'occasionnalisme peut donc être considéré comme une unité absente dans le vocabulaire mental du locuteur / auditeur) [20, p. 14] ;

-dépendance situationnelle et contextuelle (la possibilité d'interpréter l'occasionnalisme hors contexte dépend de l'expérience et des caractéristiques de la vision du monde de la personne, du niveau de connaissances de base) [20, p. 29] ;

-écart par rapport aux normes de formation des mots existantes ;

-absence dans les dictionnaires (exclusivement de la position de synchronie) [20, p. 51].

Il existe une autre définition large des mots nonce par David Crystal qui ne correspond pas à la nonce-formation fictive : « Un mot nonce (de l'expression du XVIème siècle « for the nonce », signifiant « immédiatement ») est un lexème créé pour un usage temporaire, pour résoudre un problème immédiat de communication » [7, p. 132]. Pourtant, en littérature, les mots nonce sont utilisés délibérément pour un effet poétique et non pour la raison principale proposée par le savant.

Les soi-disant « *néologismes d'auteur* » ont été désignés par beaucoup comme une caractéristique littéraire distinctive qui sert de dispositif particulièrement productif dans le genre de fantasy. Martseva Tatiana définit les néologismes d'auteur comme « des mots qui n'existent pas dans la langue », mais qui sont « créés par un auteur concret pour des raisons précises » et ont été appelés néologismes individuels, mots occasionnels, verboïdes, etc. [33, p. 270]. Alors que les néologismes ont une vocation nominative, les néologismes d'auteur courants dans la fiction ont une fonction purement esthétique et s'enracinent rarement dans le lexique commun. En analysant la trilogie du Seigneur des Anneaux, Antonina Litak conclut qu'ils sont en effet d'un caractère temporaire, et sont donc parfois appelés occasionnalismes ou mots nonce [30, p. 25]. Jacob Halskov et Pia Jarvad abordent également les occasionnalismes et les nonce-formation et les décrivent comme des néologismes candidats « peu fréquents, souvent idiosyncrasiques et hautement transitoires » [15, p. 405].

La linguistique moderne fonctionne avec un large éventail d'interprétations du terme « *occasionnalisme* », qui se dupliquent pour la plupart. Dans les travaux

scientifiques, la définition de l'essence de l'occasionnalisme s'effectue principalement de manière descriptive, lorsque ses traits différentiels sont développés et précisés. L'occasionnalisme fait référence à des innovations d'auteurs individuelles caractérisées par la créativité ; elles sont dépendantes du contexte et ont une sémantique opaque. Andrii Levytskyi note que les néologismes sont des mots nouveaux ou des combinaisons de mots qui sont apparus à une certaine période du développement de la société et occupent une place périphérique dans le système lexical de la langue, tandis que les occasionnalismes sont à la frontière du système lexical de la langue et celui de certains socio-idiolectes [70].

À notre avis, l'une des définitions les plus complètes du terme a été proposée par Olena Turchak. Selon elle, *les occasionnalismes sont « des mots inhabituels, expressivement colorés ou des combinaisons stables de mots (nouveaux dans le sens et la forme, ou seulement dans le sens / la forme) qui nomment d'une manière nouvelle et originale des objets et des phénomènes formés en violation des lois de dérivation, qui n'existent que dans le contexte dans lequel ils sont apparus, ont leur propre auteur et se caractérisent par <...> la disponibilité et l'irrégularité d'utilisation »* [77, p.7]. C'est cette interprétation de l'occasionnalisme que nous utilisons dans le cadre de notre étude.

Selon les chercheurs, la principale différence entre l'occasionnalisme et le néologisme est que le néologisme peut être rapidement lexicalisé, c'est-à-dire qu'il peut entrer dans le vocabulaire de la langue et le lexique mental d'une personne [19, p. 348]. La principale caractéristique déterminante des mots occasionnels est leur appartenance à la parole plutôt qu'à la langue.

Cependant, comme le note Hans-Jörg Schmid, les néologismes sont « des mots nouveaux qui ont réussi à surpasser un usage ponctuel dans une situation ad hoc » [47, p. 75]. Par conséquent, un occasionnalisme réussi peut acquérir le statut de néologisme une fois qu'il commence à être utilisé en dehors du cadre du livre dont il émane. En littérature, l'auteur néologise, créant des occasionnalismes – et non des néologismes – qui n'ont pas vocation à enrichir le vocabulaire d'une langue mais à enrichir son texte. Oleksandr Rebrii note que pour l'interprétation de telles unités, il faut avant tout tenir compte de leur lien étroit avec le contexte, d'une charge pragmatique importante due à

la complexité de la structure et de la nécessité d'impliquer des connaissances de base pour leur compréhension [74, p. 180].

Vu que la distinction entre les occasionnalismes et les néologismes dans le contexte d'un roman est très flou, surtout s'il s'agit des expressions figées qui entrent dans le vocabulaire quotidien des amateurs du cycle « A Song of Ice and Fire », dans notre travail les deux termes sont interchangeable.

1.2.2 Classification des occasionnalismes. Les désaccords terminologiques ne sont pas la seule question litigieuse lors de l'étude des mots occasionnels. Le développement rapide de la néologie – la science de l'étude des mots nouveaux – a conduit à l'émergence de diverses approches de la classification des occasionnalismes et des critères de leur distinction.

Selon Inna Vlasenko, la classification la plus fondée, sur la base de laquelle il semble possible de diviser le vocabulaire occasionnel du genre fantastique, est la classification d'Aleksandra Superanskaya. La chercheuse considère qu'il convient de diviser les unités lexicales présentes dans toute langue en « onymes » (noms propres) et « appellatifs » (les autres lexèmes) [60, p.152].

Comme l'a noté Zhanna Koloiz, la dérivation occasionnelle remplit deux fonctions principales : nominative (pour indiquer les réalités / irréalités du monde) et communicative (sert à des actes de communication concrets) [67]. La scientifique distingue les types d'occasionnalismes suivants :

- lexicaux : anthroponymes, persononymes, florismes, zoonymes, naturfactonymes, artefactonymes, idéonymes, verbonymes, etc. ;

- morphologiques (impliquant des modifications grammaticales aléatoires) ;

- phrasés, représentés par la substitution, l'explication, la contamination et l'elliptisation du sens ;

- syntaxiques (transformations intra-phrase / combinaisons avec des connexions syntaxiques affaiblies) ;

- sémantiques [66].

Inna Denysova dans ses travaux classe les occasionnalismes selon la méthode de

création. Le premier groupe comprend les occasionnalismes créés en violation des lois de la productivité du système des types de formation de mots. Le deuxième groupe comprend les innovations de l'auteur, qui ont été créées selon le modèle des types improductifs à une époque ou à une autre. Le troisième groupe comprend les occasionnalismes qui n'appartiennent pas aux types de formation de mots. Autrement dit, à son avis, un mot occasionnel est toujours une violation de la norme et des lois de la formation des mots [63].

L'une des classifications les plus complètes, à notre avis, des occasionnalismes est la classification de I. Denysova [63], qui, résumant les travaux de V. Lopatin, A. Lykov et autres, distingue huit groupes d'occasionnalismes d'auteur:

1) *Les occasionnalismes phonétiques* sont des mots qui ne représentent pas des combinaisons de phonèmes enregistrés dans la langue. Les occasionnalismes phonétiques apparaissent dans le cas où l'auteur propose un complexe sonore comme néologisme, estimant que ce complexe contient et véhicule une sémantique déterminée par les valeurs phonétiques des sons qui le composent.

2) *Les occasionnalismes lexicaux* (de formation des mots) sont créés dans la plupart des cas par une combinaison de diverses bases et affixes usuels conformément à la norme de formation des mots ou en contradiction avec celle-ci. Lors de la formation des occasionnalismes lexicaux opère le mécanisme de formation des mots qui s'est développé historiquement. L'occasionnalisme est composé ainsi de morphèmes qui existent déjà dans la langue, alors que ce qui est essentiellement nouveau dans le mot qui vient de se former, c'est le croisement de coordonnées, et non les coordonnées en tant que telles.

3) *Les occasionnalismes grammaticaux* (morphologiques) sont des formations dans lesquelles, du point de vue de l'usage, la sémantique lexicale et la forme grammaticale sont en conflit. L'impossible dans le système linguistique se révèle possible dans le contexte de l'auteur grâce au développement créatif du sens lexical du mot.

4) *Les occasionnalismes sémantiques* résultent de l'apparition d'incréments sémantiques, qui transforment significativement la sémantique du lexème usuel

d'origine utilisé dans un contexte artistique. Il convient de noter que le cercle des occasionnalismes sémantiques est beaucoup plus difficile à cerner que ceux lexicaux ou grammaticaux, puisque pratiquement chaque mot chargé esthétiquement d'un texte figuratif est caractérisé par des ajouts sémantiques, mais il est nécessaire de travailler avec eux, car ils en font partie intégrante de l'idiolecte de l'écrivain, des œuvres artistiques.

5) *Les combinaisons occasionnelles* (inhabituelles) de mots résultent d'une coïncidence de lexèmes, dont la conjugaison est impossible dans l'usage, car elle contredit la loi d'accord sémantique en raison de l'absence de sèmes communs dans leurs significations lexicales. En raison de l'émergence de changements sémantiques déterminés par le contexte des sèmes communs apparaissent dans la composante dépendante de la combinaison de mots.

6) *Les occasionnalismes graphiques* sont distingués par la mise en évidence d'une partie du mot en gros caractères.

7) *Les occasionnalismes syntaxiques*, qui incluent des constructions avec un contrôle occasionnel et un ordre des mots occasionnel.

8) *Les occasionnalismes phraséologiques* motivés par des expressions fixes et construits sur la relation entre la base créative phraséologique et la phrase occasionnelle dérivée.

La plus grande couche d'occasionnalismes créés par les écrivains du genre fantastique est composée des *noms propres (onymes)*, car un trait caractéristique de ce genre est la création de mondes irréels, de peuples, de noms qui reflètent très souvent l'une ou l'autre qualité du personnage. Inna Vlasenko divise les *onomastiques occasionnels* en motivés par de vrais mots et non-motivés et, ainsi, classe les noms propres selon les méthodes de leur création en trois groupes:

1. Les mots interprétés morphologiquement, c'est-à-dire qu'il s'agit d'occasionnalismes qui se forment selon les lois de la formation des mots, à savoir : la composition des bases ; abréviation du nom d'une personne; justification ; fixation ; le nom des personnages en lettres ou en initiales ; passage des noms communs aux noms propres.

2. L'imitation sonore, écriture phonétique, c'est-à-dire mots destinés à la perception émotionnelle plutôt qu'à la compréhension consciente : remplacement des voyelles dans les mots courants.

3. Les mots créés selon des modèles de formation des mots inexistantes, mais qui ne contredisent pas le système et la norme de formation des mots : remplacement des lettres dans l'anthroponyme usuel ; contamination; violation de la conception grammaticale du mot; déplacer l'accent; néologisme sarcastique [61, p. 35].

Olena Mazur divise les noms propres en trois groupes, eux-mêmes divisés en sous-groupes :

1) noms d'êtres vivants et d'êtres perçus comme vivants : anthroponymes individuels et collectifs (noms, prénoms, patronymes, surnoms de personnes) ; les zoonymes individuels et collectifs (surnoms d'animaux) ; les mythonymes (noms propres d'objets fictifs dans les mythes et légendes) ;

2) noms des objets inanimés : toponymes ; les noms spatiaux et les astronomes ; phytonymes ; chrématonymes; noms des moyens de transport; noms de variété et de marque;

3) noms propres d'objets complexes : noms d'entreprises, d'institutions, de sociétés, d'associations, etc. [71].

Ainsi, des traits caractéristiques des unités occasionnelles tels que l'expressivité, la dépendance au contexte, la non-normativité provoquent l'apparition de différentes approches de la classification des lexèmes conçus par l'auteur, parmi lesquelles la distribution des unités occasionnelles selon le degré d'occasionnalité, selon leur rapport avec l'usage, selon la structure, etc. Les unités occasionnelles de fiction sont les plus imprévisibles et les plus difficiles à analyser, car, étant une création individuelle de l'auteur, elles reflètent son intention créative et forment une vision du monde secondaire créé sur les pages de son œuvre, par conséquent, l'analyse des lexèmes d'auteur du genre fantastique devraient être un processus complexe et multiforme.

1.2.3 Caractéristiques structurelles et de formation des mots des occasionnalismes. Les occasionnalismes d'auteur dans les romans du genre

fantastique couvrent une très large couche de vocabulaire – des objets et des actions absolument spécifiques, qui ont souvent déjà leurs propres noms, aux noms de réalités et de personnages fantastiques pour la plupart irréels, y compris ceux qui ne sont pas substantiels, c'est-à-dire, ceux dont on ne sait presque rien, sauf le nom. La création d'occasionnalismes est un processus complexe de la parole et de l'esprit qui met en œuvre simultanément divers mécanismes cognitifs et linguistiques. La plupart des scientifiques distinguent les mécanismes cognitifs suivants : analogie ; association ; opposition; amélioration; assimilation; accentuation; compression conceptuelle ; détaillant [23] ; le langage inclut l'apposition ; la formation des mots ; abréviation ; prêt ; méthodes sémantiques de formation de mots; conversion; inventer des mots ; innovations constituées de nombreux éléments structurels [16, pp. 92–97].

De nouvelles unités lexicales peuvent être formées à partir de morphèmes ou de mots à sens plein inclus dans la structure lexicale de la langue, d'autres appartiennent à des langues inventées et sont motivées par le contexte. Il convient de noter que la base de la formation de mots occasionnels est constituée par les modèles de formation de mots existants de la langue. Par conséquent, dans le processus de formation des mots, on utilise du matériel déjà présent dans le vocabulaire de la langue, car les mots sont créés en fonction d'exemples déjà existants d'une certaine langue.

A. Litak distingue les modes d'occurrence suivants des occasionnalismes : la dérivation formatrice de mots (formation de nouveaux mots à partir de morphèmes existant dans la langue selon des modèles connus) ; dérivation sémantique (développement d'un nouveau sens secondaire dans un mot existant) ; empruntant des mots à d'autres langues ou à des sous-systèmes non fixés de cette langue – à des dialectes, des expressions familières, des jargons, etc. [29]. Dans le même temps, le chercheur souligne que la création d'innovations dans le genre fantastique s'effectue par les mêmes méthodes de formation des mots qui servent l'ensemble de la langue : morphologique (suffixe, préfixe, composition des bases), syntaxique (formation de combinaisons de mots et d'unités phraséologiques), sémantique (réinterprétation des mots de la langue nationale sur la base de processus cognitifs de métaphorisation et de métonymisation), morphologo-syntaxique (conversion).

Cécile Poix a décrit trois types de formation d'occasionalismes : la formation de mots (à partir de matériel morphologique existant), la déformation de mots (d'unités lexicales et de phrases existantes) et la création de mots (à partir de zéro). Selon la chercheuse, en déchiffrant les occasionnalismes, un lecteur / auditeur expérimente la flexibilité du langage et comment il peut être indéfiniment remodelé [41].

Yevheniia Karpilovska distingue 3 règles principales pour créer des occasionnalismes :

- 1) violation de la structure cognitive normative à connotation évaluative et expressive ;
- 2) violation de la structure onomasiologique normative ;
- 3) violation du modèle standard de formation des mots, causée par « des changements dans les goûts linguistiques et de nouvelles tendances dans le développement du lexique » : l'insertion d'un nouveau contenu humoristique dans la structure de formation des mots déjà existante, ou l'utilisation d'un nouveau des moyens formels pour le contenu déjà existant [65].

Selon Zhanna Koloiz, de nouveaux mots peuvent apparaître dans la langue de deux manières : usuelle, en utilisant des modèles de formation de mots existants, et non-usuelle, lorsque l'auteur invente ses propres méthodes de création [69, p. 12]. La chercheuse divise les manières habituelles de produire des occasionnalismes en formation de mots élémentaires et combinées. Étant donné que les préfixes, les suffixes, les postfixes et les interfixes sont généralement considérés comme les moyens de formation de mots les plus simples, respectivement, parmi les manières habituelles élémentaires de formation de mots occasionnels, on distingue les éléments suivants : préfixation ; suffixation ; postfixation ; composition. En fonction des combinaisons d'éléments utilisés pour produire des unités non-usuelles, ainsi que des unités usuelles en général, on distingue les modes usuels combinés suivants de formation des mots : préfixo-suffixal ; préfixo-postfixal ; suffixo-postfixal ; préfixo-suffixo-postfixal ; suffixal complexe, ou composition des bases accompagnée du suffixe [69, p. 14-53].

Parallèlement à la formation habituelle des mots, la création de nouveaux lexèmes et la reconstitution du vocabulaire moderne de la langue s'effectuent par dérivation

lexico-sémantique ou sémantique, dont l'essence consiste en la création de nouvelles significations de mots, ce qui conduit à la restructuration de leur structure sémantique. Dans le même temps, l'enveloppe sonore du mot créateur reste inchangé, mais le mot acquiert un nouveau sens et devient un dérivé. L'acte de formation d'un mot sémantique est réduit à la transition d'un sème en un mot à part [62, p. 131].

Dans sa monographie « Formation non-usuelle des mots », Zhanna Kolois représente certains types de production non-usuels d'occasionnalismes (utilisés activement), tels que : l'émancipation d'un affixe ou d'un segment ; substitution ; contamination ; par une production graduée ; hendiadys ; holophrase [69, p. 76-117]. Les chercheurs modernes du lexique occasionnel, tels que O. Pulina, R. Namitokova, I. Ulukhanov, V. Berenkova, etc., se réfèrent à des moyens non normatifs de formation des mots, utilisés précisément pour la création d'unités occasionnelles : contamination, alternance, formation de mots en métathèse, tmesis, redérivation, déségmentation, anagramme, combinaison occasionnelle de mots, etc. [60, p.153].

Les calembours, comme moyen d'expression d'expressions occasionnelles, qui repose sur l'utilisation humoristique ou comique de différentes significations du même mot ou de mots similaires dans le son, sont assez productifs en tant qu'un moyen de création des occasionnalismes. Après tout, le jeu de mots contribue à la création de fortes variations émotionnelles et esthétiques de compréhension, ce qui augmente la fonction expressive du contexte [68, p. 39].

Les études sur les occasionnalismes se déroulent généralement à travers le prisme de la formation de mots occasionnels ou non-usuels et démontrent des manières et des méthodes structurellement différentes de créer de nouveaux mots en utilisant toutes les ressources de formation de mots disponibles dans la langue. D'où, en conséquence, l'interprétation de *la dérivation occasionnelle* comme un acte cognitif créatif qui démontre les capacités implicites du système linguistique [69, p. 125]. Il convient de noter qu'une liste complète des méthodes de création n'est guère possible, car la création d'occasionnalismes est un phénomène individuel. C'est pourquoi on ne peut garantir qu'ayant trouvé et caractérisé les méthodes de formation occasionnelle de mots **n**, on ne rencontrera pas immédiatement les méthodes **n+1**, **n+2**, etc.

1.3 Méthodes de la traduction des nominations occasionnelles

La traduction des néologismes pose un problème important, car ces unités n'existent que dans le contexte des œuvres concrètes et ainsi, par défaut, font partie du lexique sans équivalent. Le travail du traducteur dans ce cas peut être divisé en deux parties : l'interprétation du terme original selon leurs structure et fonction dans le contexte, et l'élaboration d'un terme équivalent par le procédé de traduction le plus convenable dans telle ou telle situation.

1.3.1 Méthodologie d'analyse des occasionnalismes d'auteur dans le genre de « fantasy ». Une approche globale de l'étude des nouveautés d'auteur individuelles du genre fantastique est basée sur des théories et des méthodes linguistiques modernes, qui contiennent diverses méthodes d'analyse qui ne sont pas subordonnées à un objectif unique. Tout d'abord, l'analyse repose sur *une approche intégrative* de l'innovation de chaque auteur dans son texte. Le processus d'interprétation complexe des unités lexicales occasionnelles est à plusieurs niveaux et comprend des éléments constitutifs tels que l'analyse de la manière dont un lexème est créé, des analyses de composants, celles contextuelles, ainsi que l'étude des moyens et des problèmes de leur traduction.

L'analyse du vocabulaire occasionnel créé par les écrivains du genre fantastique doit s'effectuer en plusieurs étapes dont *la première est l'étude de la structure des lexèmes de l'auteur*, qui permet d'analyser leur sémantique, les particularités du fonctionnement des unités dans le contexte, ainsi que leur traduction.

Outre l'analyse structurale, *le contexte dans lequel tel ou tel occasionnalisme fonctionne* joue un rôle décisif pour déterminer les caractéristiques sémantiques d'un certain lexème néologique, ce qui permettra à l'avenir d'*identifier les dominantes sémantiques dans le corpus d'unités occasionnelles et les répartir par groupes thématiques*. Traditionnellement, les lexèmes sont divisés, selon leurs fonctions dans le discours, en unités de niveau sémantique et métasémantique : la fonction sémantique est

le transfert d'informations conceptuelles, et la fonction métasémantique est l'impact émotionnel sur le destinataire. Une fonction métasémantique est caractéristique des occasionnalismes du texte littéraire, puisque leur finalité principale est l'imagerie, provoquant une poussée émotionnelle chez le lecteur à un certain stade du récit. On peut soutenir que les unités occasionnelles sont plus liées au texte que tout autre lexème. C'est pourquoi les innovations de l'auteur doivent être considérées dans deux directions: l'analyse d'une unité du texte dans les limites de la « microtextologie » – le contexte le plus proche du mot, ainsi que la « macrotextologie », lorsque le texte entier devient l'espace pour la réalisation des propriétés et des fonctions des innovations de l'auteur.

L'étude du contexte et de la structure des occasionnalismes d'auteur forme le fondement permettant ensuite de passer à l'étape suivante de leur interprétation – *l'identification des sèmes communs au sein d'un corpus des occasionnalismes du genre fantastique*, qui s'appuie sur les principes de la méthode d'analyse des composants. L'analyse sémantique des lexèmes occasionnels permet de former des champs dits sémantiques en divisant les unités selon les sèmes intégraux identifiés.

La prochaine étape de l'interprétation des occasionnalismes de la fantasy est *l'analyse de leurs méthodes de traduction*. Ce qui est lié à l'un des problèmes principaux d'œuvres fantastiques – le transfert d'unités occasionnelles n'ayant généralement pas d'analogues dans la langue du destinataire.

1.3.2 Stratégies, procédés et méthodes de traduction et de reproduction des occasionnalismes. Riitta Jaaskelainen considère la stratégie comme « une série de compétences, un ensemble d'étapes ou de processus qui favorisent l'acquisition, le stockage et / ou l'utilisation de l'information ». Il constate que les stratégies sont « de nature heuristique et flexible, et leur adoption implique une décision influencée par des modifications des objectifs du traducteur » [22, p. 71].

Le traducteur, historien et théoricien américain de la traduction Lawrence Venuti note que le terme « *stratégie* » est utilisé dans les études de traduction pour désigner un large éventail d'actions du traducteur – de la sélection du texte à la sélection de la méthode de reproduction d'unités linguistiques [56].

Le linguiste allemand H. Krings estime qu'*une stratégie de traduction* est le plan d'action conscient d'un traducteur pour résoudre un problème de traduction spécifique dans le cadre d'une tâche de traduction spécifique [26]. Olha Mykhailenko affirme que la *stratégie d'interprétation* est constituée d'un nombre de principes qu'un interprète utilise lorsqu'il traite le texte original et dans le processus de son transcodage dans une autre langue [73].

Au cours de cette étude, par *stratégie de traduction*, nous comprendrons *l'algorithme de l'activité du traducteur, qui implique la présence de certaines tactiques et techniques de traduction dans le but de transformer le concept du texte source afin de l'intégrer dans l'image conceptuelle et linguistique du monde de la langue cible.*

L. Venuti distingue deux stratégies locales de traduction radicalement différentes : *la domestication* et *l'étrangéisation* [56]. Chacune de ces stratégies a ses partisans. De plus, certains scientifiques affirment qu'il faut éviter de mélanger ces stratégies au sein d'un même texte, tandis que d'autres, au contraire, adhèrent à l'opinion qu'une symbiose appropriée de ces stratégies dans une traduction est importante pour une traduction adéquate. Par conséquent, au stade actuel, il existe également une troisième stratégie - *l'universalisation* (créolisation). Alexander Tytler peut être considéré comme un partisan de la stratégie de domestication, qui dans son ouvrage « Essai sur les principes de la traduction » met le traducteur au même niveau que l'auteur de l'ouvrage [53]. L. Venuti dans son étude « Les scandales de la traduction » donne généralement au traducteur une autonomie complète dans le processus de traduction, lui permettant de se mettre au niveau des réalités, ce qui rend le texte original invisible.

La stratégie de domestication consiste à représenter l'information à travers ce qui est connu du destinataire. Elle prévoit l'attribution du caractère linguistique et culturel cible au texte source lors de sa traduction, y compris le remplacement des éléments originaux par les marqueurs et les valeurs culturels de la langue cible, ainsi rapprochant l'ouvrage des exigences du destinataire. Cette approche facilite la perception et nécessite un effort cognitif minimal. Lors du choix d'une stratégie de domestication, le traducteur se concentre sur les normes stylistiques et idiomatiques de la langue cible. Comme l'a noté Larysa Andreyko, la stratégie de domestication est une orientation vers l'image

linguistique du monde de la langue cible.

La stratégie d'étrangéisation (de l'anglais « foreignisation ») prévoit la préservation de l'authenticité de l'œuvre, en se concentrant sur le maintien et la reproduction des éléments culturels dans la même forme que dans la langue source.

Ainsi, *l'étrangéisation* maintient l'authenticité et la couleur expressive du texte original pendant que *la domestication* vise à remplacer les éléments culturels source par leurs équivalents dans la langue cible. De plus, les deux stratégies peuvent être utilisées simultanément dans le même texte. Pour désigner ce phénomène, qui peut être considéré comme une situation moyenne entre domestication et étrangéisation, le chercheur introduit le terme de « *créolisation* » (ou universalisation). Dans le processus d'application d'une telle stratégie, il est possible de niveler les significations culturellement spécifiques dans la traduction, de reproduire le sens de l'original sur la base des connaissances communes et internationales des locuteurs de la langue source et cible [56].

D'autre part, les « techniques » de la traduction est un terme au sens plus restreint, qui détermine quels mots ou caractéristiques formelles des unités linguistiques de l'original doivent être reproduits dans la traduction. Hurtado Albir définit une « *technique de traduction* » comme « un processus d'analyse et de classification de l'équivalence de la traduction avec cinq caractéristiques fondamentales : 1) elles affectent le résultat de la traduction, 2) elles sont classées par rapport à l'original, 3) elles se réfèrent à des micro-unités textuelles, 4) elles sont d'une nature discursive et contextuelle, et 5) ils sont fonctionnels » [1].

Aujourd'hui, plusieurs classifications de *techniques de traduction* sont utilisées, mais la plus classique reste la typologie de Jean-Paul Vinay et de Jean Darbelnet, qui inclut : emprunt, calque, traduction mot-à-mot, transposition, modulation, adaptation. En plus de ces techniques générales, J.-P. Vinay et J. Darbelnet distinguent aussi les soi-disant « effets prosodiques », qui se voient surtout au niveau de la phrase: amplification ; réduction ; explicitation ; implication ; généralisation et concrétisation (particularisation) [9].

Bien sûr, la liste susmentionnée n'est pas exhaustive, et comme dans la

classification de Vinay et Darbelnet, nous trouvons la terminologie clarifiant et concrétisant ces techniques chez leurs partisans. Anthony Pym complète le classement par trois nouvelles techniques, utilisées pour modifier plus radicalement le contenu original : changement de contenu (correction, censure, mise à jour etc.) ; omission de contenu – omission d'une partie du texte, souvent due à l'impossibilité de transmettre le contenu ou à une inadéquation; ajout (ajout de contenu) – inclusion de contenu supplémentaire dans le texte ou plus souvent dans les notes, le préface ou dans l'épilogue [42, p. 14].

Pour transmettre le continuum fantastique au lecteur, une sorte de traduction littéraire est presque toujours effectuée avec toutes les méthodes et techniques. Newmark affirme que les méthodes se réfèrent à des textes dans leur ensemble, tandis que les techniques se réfèrent aux unités plus petites (phrases, mots), de sorte que la méthode de traduction la plus appropriée pour les œuvres de fantasy est la méthode de *traduction communicative* [36], car la réalité fantastique est unique, et le traducteur devient un médiateur à part entière entre l'auteur et les lecteurs, car la plupart des réalités du monde fantastique sera complètement inconnue aux lecteurs, et donc les informations du texte original doivent être transmises pas tant dans le spectre de la littéralité, mais dans le spectre de l'accessibilité.

Selon les théories liées à la traduction des lexèmes communs, les chercheurs ont proposé *des voies universelles de traduction des occasionnalismes* : translittération, transcription, calque, équivalence, analogie fonctionnelle, traduction descriptive, remplacement fonctionnel, conversion, néologie au niveau sémantique, concrétisation / généralisation / différenciation du sens, traduction contextuelle, affixation, traduction par composantes, traduction antonymique, transformation intégrale, compensation, etc.

Compte tenu de tous les facteurs ayant un impact sur l'activité traductrice, y compris le caractère du matériel traduit (film / livre / bande dessinée) ou le type du public cible (enfants, adolescents, adultes, etc.), la décision traductrice convenable peut être non seulement l'utilisation de l'une des stratégies ou techniques susmentionnées, mais toute une combinaison efficace dans le cadre du même texte. Une telle combinaison claire et adéquate peut être vue dans le travail de la chercheuse

ukrainienne contemporaine L. Andreiko [59, p. 152] (Annexe B).

Donc, *la stratégie de traduction* n'implique pas une séquence rigide d'actions de traduction, mais une variation flexible des méthodes et des techniques de traduction dans le cadre des directives sélectionnées et de la « ligne générale » de traduction, qui, à son tour, est déterminée par de nombreux facteurs : les attitudes et les intentions communicatives de l'auteur du texte original, les objectifs de la traduction, le caractère du destinataire et les spécificités de la situation du sujet derrière le texte, etc.

Conclusions au chapitre I

Ainsi, *les occasionnalismes* sont des unités lexicales formées par des écrivains et des publicistes selon les modèles de formation des mots existant dans la langue et utilisés une seule fois dans une certaine œuvre, dont l'occurrence est déterminée par un certain contexte. Les occasionnalismes sont un phénomène linguistique particulier et sont l'une des principales caractéristiques du genre fantastique. Ce genre relativement nouveau permet à l'auteur de créer un monde imaginaire sur les pages d'une œuvre littéraire avec un système original de personnages, d'événements et de lieux. La particularité du genre est qu'il incite lui-même l'écrivain à créer des moyens qui servent à diversifier l'espace artistique des œuvres – langues fictives, alphabets, propres glossaires, noms de personnages fictifs, etc. Chaque occasionnalisme sert d'une source d'information, qui, tout en remplissant une fonction artistique et nominative dans la littérature du genre fantastique, fonctionne comme une clé ouvrant la compréhension d'une toute nouvelle culture, d'ethnos créée par l'auteur, révélant l'essence de ses valeurs, traditions, coutumes et fournissant ces informations supplémentaires cachées au lecteur.

Les occasionnalismes ne sont pas des unités linguistiques isolées dans le texte, mais leur partie constitutive, participant directement à la formation de la structure du texte et affectant le lecteur. En littérature, *l'auteur néologise – crée des occasionnalismes* (et non des néologismes), qui n'ont pas vocation à enrichir le fond lexical d'une langue mais à enrichir le texte concret. Une fonction métasémantique est

caractéristique des occasionnalismes du texte littéraire, puisque leur finalité principale est l'imagerie, « provoquant une poussée émotionnelle chez le lecteur » à une certaine étape du récit.

Des traits caractéristiques des unités occasionnelles tels que l'expressivité, la dépendance au contexte, la non-normativité provoquent l'apparition de différentes approches de la classification des néologismes, parmi lesquelles leur distribution selon le degré d'occasionnalité, selon leur fréquence d'usage, selon leur structure, etc. Les unités occasionnelles de fiction sont les plus imprévisibles et les plus difficiles à analyser, car, étant une création individuelle de l'auteur, elles reflètent son intention créative et forment une vision du monde secondaire sur les pages de son œuvre. Par conséquent, l'analyse des néologismes d'auteur travaillant dans le genre de la fantasy devrait être un processus complexe et multiforme.

La classification des occasionnalismes est principalement effectuée en fonction de leur structure, de leurs méthodes de formation et de la productivité des modèles de formation de mots. Quant aux méthodes de création d'occasionnalismes, il convient de noter que leur liste complète n'est guère possible, car la création d'occasionnalismes est un phénomène individuel. C'est pourquoi on ne peut garantir qu'ayant trouvé et caractérisé méthodes de formation occasionnelle de mots n , on ne rencontrera pas immédiatement les méthodes $n+1$, $n+2$, etc.

Au cours de cette étude, par stratégie de traduction, nous comprendrons l'algorithme de l'activité du traducteur, qui implique la présence de certaines techniques de traduction dans le but de transformer le concept du texte source pour l'intégrer dans l'image conceptuelle et linguistique du monde de la langue cible.

Les techniques de traduction ne sont pas identiques aux stratégies de traduction. Les premières peuvent être reconnues à tout moment, et les secondes uniquement sur l'analyse des textes entiers, ce qui semble logique puisqu'une technique s'applique à une seule unité de sens et une stratégie à l'ensemble du texte.

La stratégie de traduction n'implique pas une séquence rigide d'actions de traduction, mais une variation flexible des méthodes et techniques de traduction dans le cadre des directives sélectionnées et de la « ligne générale » de traduction, qui, à son

tour, est déterminée par de nombreux facteurs : les attitudes et les intentions communicatives de l'auteur de l'original, les objectifs de la traduction, la nature du destinataire et les spécificités de la situation du sujet derrière le texte, etc.

CHAPITRE 2.

FORMATION DES NÉOLOGISMES D'AUTEUR DANS LE CYCLE DE ROMANS DE G.R.R. MARTIN « A SONG OF ICE AND FIRE »

Le chapitre 2 portera sur la néologie dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire » de George Martin et inclura la théorie générale ainsi que l'analyse des certaines unités à part, si leur formation diffère des moyens usuels. Le chapitre est divisé en deux parties, dont l'une contient l'analyse des « onymes » (noms propres) et l'autre – des « appellatifs » (noms communs).

2.1 Onomasticon d'un roman fantastique à la base de la série littéraire « A Song of Ice and Fire »

L'espace onomastique est un objet de recherche linguistique assez volumineux, car on y trouve beaucoup de nouveauté. Les noms propres forment le noyau de *l'espace onomastique* du monde virtuel des œuvres fantastiques, car ils concentrent des informations culturelles, historiques, sociolinguistiques et ethniques.

Un nom propre est un nom désignant un mot ou une locution destiné à désigner un objet ou un phénomène précis et bien défini qui distingue cet objet ou ce phénomène d'un certain nombre d'objets ou de phénomènes du même type.

George Martin, comme beaucoup d'autres écrivains, utilise des noms symboliques pour prédire le sort des personnages, pour renforcer un thème ou simplement pour établir l'identité d'un personnage pour le lecteur. L'auteur note que les noms des habitants du pays imaginaire, Westeros, ne doivent pas ressembler à des noms de tous les jours qui existent dans le monde réel. Grâce à cela, nous pouvons observer la formation de nouveaux noms qui ont été inspirés par l'auteur après avoir recherché les étymologies des noms anciens qui existaient dans différentes langues ainsi que les noms connus étrangéisés pour créer un effet fantasque.

L'onomasticon du roman fantastique « Le Trône de Fer » impressionne non seulement par la richesse et la variété des différents types d'onymes, mais également par de nombreuses méthodes de la conception des noms.

Au cours de cette étude, nous diviserons les noms propres par les champs lexicaux, qui, à leur tour, seront divisés en sous-groupes :

1) noms d'êtres humains : anthroponymes individuels et collectifs (noms, prénoms, surnoms de personnes)

2) noms des animaux et des plantes: les zoonymes individuels et collectifs ; les mythonymes (noms propres d'objets fictifs dans les mythes et légendes) ; les phytonymes

3) noms géographiques : toponymes ; noms des cours d'eau, des régions géographiques, des continents, des forêts et des montagnes ; noms des unités administratifs ;

4) noms des objets inanimés : noms de transport ; noms des armes ;

5) noms propres d'objets complexes : noms de maisons, d'entreprises, d'institutions, de sociétés, d'associations, d'établissements publics etc.

6) noms des évènements : guerres et batailles ; époques historiques ; tournois.

Il est fascinant qu'une particularité pour les onymes de tout genre est la récurrence du nombre 7 : *il y a Sept Couronnes à Westeros*, la religion la plus répandue est *la Foi des Sept*, qui est pratiquée par *les septons* et *les septas* dans de nombreux *septuaires* ; le chiffre se voit aussi dans les toponymes (*Sevenstreams*), les noms des établissements (*Seven Swords*), les noms des navires (*Seven Skulls*, *Seventh Son*). Cependant, il est à noter que bien que le texte source utilise le mot « *sept* » pour parler des dieux, il n'est pas mentionné si c'est un emprunt dans le monde de « A Song of Ice and Fire », car dans tout autre cas (sauf la religion), l'auteur utilise « *seven* » de l'anglais standard. Ainsi, bien qu'au niveau de lecture, nous comprenons que l'occasionalisme « *sept* » est un emprunt au français, au niveau du texte c'est un emprunt immotivé (car il n'y a aucune nation parlant une langue romane).

2.1.1 Néologismes désignant les êtres vivants dans « A Song of Ice and Fire ». La série contient une abondance de personnages – 3767, dont certains n’ont pas de nom, seul le surnom et les autres ont les deux, certains étaient mentionnés seulement une fois, les autres sont les personnages au centre de l’histoire (Annexe C).

Chaque chapitre a un personnage central. Ainsi, bien que la narration soit de la troisième personne, le narrateur n’est jamais omniscient, pas même 100% fiable. Car le narrateur nous explique ce que voit et connaît le personnage et pas plus, il est fort probable qu’il y ait certaines inexactitudes, y compris dans les néologismes. Alors, en développant tout un monde avec de plusieurs cultures dispersées sur de plusieurs continents, l’auteur prend compte des déviations lexicales possibles. Ainsi, au Westeros les noms propres sont souvent traduisibles (simples ou complexes) – ce qui se voit clairement dans les surnoms : *Bittersteel* – *Aigracier* ; *Patchface* – « patch » + « face » (*visage*) ; *Tansy* – *tanaisie* ; *Imp* – *Lutin* ; *Shrike* – *pie-grièche* ; même dans les surnoms humoristiques comme *Lady Farts-a-Lot* – *Lady Pète-Beaucoup*, ou *Kettleblack* (mot-à-mot – « *bouilloire noire* ») qui provient de l’idiome « *the pot calling the kettle black* » – « *c’est l’hôpital qui se moque de la charité* ». La même chose est en vigueur pour certaines noms de famille – *Stark* signifie « austère » ou « rigide » ou encore « drastique » ; *Hightower* signifie « une tour haute » ; *Yronwood*, qui correspond à *Ironwood* signifie « le bois de fer » ; *Drinkwater* signifie « boire de l’eau ».

Il est à noter que les nom de familles correspondent souvent au régions où habitent les personnages – *les Dryland* (mot-à-mot « *la terre sèche* ») habitent dans la région la plus méridionale et sèche des Sept Couronnes ; *les Fisher* (« *poissonier* ») vivent dans la région de *Riverlands* (« *pays d’un fleuve* ») ; mais le plus évidemment cette idée est réalisé dans le noms des bâtards – *Snow* (« *neige* ») à *Winterfell* (« *l’hiver est tombé* »), *Pyke* (« *pike* » – « *brochet* ») sur les *Îles de Fer (Iron Islands)* (Annexe C).

L’auteur fait aussi référence à plusieurs langues locales sans les élaborer plus précisément. Vu ce fait-ci, on peut supposer que les termes immotivés proviennent de telle ou telle langue.

Prenons par exemple *le Dorne* : les familles nobles de cette région incluent *Martell, Allyrion, Blackmont, Dayne, Fowler, Gargalen, Jordayne, Ladybright, Manwoody, Qorgyle, Toland, Uller, Vaith, Wells, Wyl, Yronwood, Briar, Brook, Brownhill, Dryland, Holt, Hull, Lake, Shell*, etc. Si l'on regarde les familles, dont le surnom n'a pas d'origine claire, on peut établir quelques particularités : **le double l** (*Martell, Allyrion, Uller*) ; deux familles partagent **une partie de leur nom « dayne »** ce qui peut signaler du caractère composé du nom *Jordayne* (qui est au même temps différent des *Stark / Karstark*, dont les ancêtres étaient les Premières Hommes) ; **usage extensif de -y** (*Wyl, Qorgyle, Yronwood*). Selon les légendes, le peuple de *Dorne* proviennent *des Rhoynar*, qui ont abandonné leur patrie en Essos à cause des guerres avec l'empire Valyrienne. Car cette empire a une une grande influence sur le continent entier, on la voit dans certaines graphies : **Rh** dans *Rhoynar, Allyrion* qui se rapproche des noms de familles nobles de l'Ancienne Valyria (comme *Velarion*), **q- + voyelle** dans *Qorgyle* qui est une graphie traditionnelle pour certaines villes d'Essos, comme *Qarth*. En plus, *les Rhoynar* ont une apparence similaire à des habitants de *Myr*, dont la graphie est pareille à la maison noble de *Wyl*. Les Dorniens ont été notés pour leur accent, ce qui peut signifier l'existence d'une langue régionale ou (ce qui est plus probable) du fait que la langue maternelle des *Rhoynais* est devenue un substrat pour la langue de *Westeros*.

En même temps, on remarque aussi une abondance des néologismes immotivés – surtout dans *les prénoms* (*Tyrion, Berena, Xaro, Rhaegar*) et noms des familles nobles (*Targaryen, Tyrell, Baratheon*). G.R.R. Martin utilise ce type de néologie extensivement pour créer **l'effet d'étrangéisation**. Ainsi, les roturiers ouesteriens et les personnages mineurs possèdent les prénoms assez répandus dans le monde réel – *Larissa, Billy, Ambrose*. Certains prénoms dans le continent de *Westeros* sont homophones avec les prénoms populaires que nous entendons chaque jour, sauf que la graphie est un peu différente : *Jon (John), Jeyne (Jane), Olyver (Oliver), Quentyn (Quentin), Daemon (Damon), Martyn (Martin)*, etc. Mais, s'il veut décrire un autre pays, qui se situe plus loin de *Westeros*, les noms changent – ainsi les habitants de l'empire ancienne de *Yi Ti* (qui était inspirée par la Chine) ont les noms monosyllabes – *Bu Gai, Chai Duq, Choq Choq, Jar Joq, Lo Bu, Lo Doq, Lo Han* – qui font penser aux

hiéroglyphes chinois qui sont aussi monosyllabes. La seule différence est qu'il n'y a pas de tons, ce qui reproche ces noms / prénoms au coréen. Même les titres des monarques de Yi Ti emploient les descripteurs (*Amethyst Empress, Onyx Emperor*), qui renvoie à l'empereur Jaune de l'ancienne Chine.

Les Rhoynais incluent quelques noms particuliers – *Druselka* qui a l'air slave sans être slave, et *Korra*, qui peut être une allusion à la série d'animation américaine « La légende de Korra » (*The legend of Korra*), dans laquelle le personnage qui s'appelle Korra est une maîtresse de l'eau qui peut manipuler cette force de nature, et le personnage de G.R.R. Martin est une prêtresse rhoynaise – prêtresse du peuple qui sait contrôler l'eau. *Les dothraki* mentionnés dans le texte sont très nombreux et leurs noms suivent le même schéma – bi- ou trisyllabes, pas de noms de famille, les prénoms masculins se terminent par *-o*, féminins – par *-i* (*Caggo, Cohollo, Dhako ; Doshi, Irri*). La plupart des prénoms qui apparaissent sont masculins, ce qui coïncide avec la structure patriarcale des tribus. Les voyelles dominantes sont /o/ et /i/, les consonnes – /k/, /g/ et /r/ qui sont roulés dans la version écranisée. Les deux habitants de Ghis ont des prénoms immotivés, mais les deux commencent par /g/ ce qui crée une allitération (*Gorghan ; Grazdan the Great*). La ville de *Volantis* propose les prénoms qui ont l'air italien pour le lecteur (*Belicho, Benerro*), mais dans le contexte du livre peuvent être expliquées par le superstrat *dothraki* (qui envahissent rapidement les territoires d'Essos et leurs fournissent les esclaves). Il est à noter que les Cités libres d'Essos (*Braavos, Pentos, etc.*) sont les grands ports qui vendent beaucoup de marchandise et ainsi donnent abri aux expatriés de plusieurs régions. C'est pour cette raison qu'il est difficile de trouver les « règles » des langues locales – un exemple excellent de la cohérence de la néologie manifestée par absence des « axiomes » linguistiques.

Cependant, *Lys* semble assez homogène – on peut voir que les prénoms masculins se terminent par *-o* (un trait commun avec les *dothraki*), et ceux féminins par *-a* (trait commun avec les *Targaryen* – à comparer *Lysara, Serra* de *Lys* avec *Rhaenyra, Aerea Targaryen*). Cette particularité est aussi bien pertinente dans le contexte historique fictif. Les cités libres sont les anciens *Possessions de Valyria* – pays d'origine des *Targaryens*. Vu que les cités libres ont été fondées par ceux qui ont fui *Valyria*, c'était

la langue valyrienne qui y était parlée au début. Après *le Fléau de Valyria*, le haut valyrien a évolué dans chaque cité libre à part, ainsi se transformant en *braavien*, *myrien*, *tyroshi*, etc. Parfois on appelle ces langues « *bastard Valyrian* » – le valyrien *bâtard*. Ainsi, les prénoms *Rego* (trouvé à Pentos) et *Rhaegar*, *Egon* (provenant de Qarth) et *Aegon* (vu chez les Targaryens) peuvent tout à fait être les mêmes prénoms dans deux étapes de développement différentes, comme *Aemilia* (en latin) et *Émilie* (en français moderne).

Le cas intéressant est le prénom « *Bran* », qui fait référence à Bran le Bienheureux, un roi de la mythologie galloise, dont les corbeaux gardent encore la Tour ; ce nom gallois est également traduit par « corbeau », et dans l'ouvrage Bran est souvent vu dans les rêves d'un corbeau à trois yeux et communique avec lui.

2.1.2 Néologismes désignant la flore et la faune dans « *A Song of Ice and Fire* ». Dans le monde de « *Trône de Fer* » les animaux représentent beaucoup plus que les compagnons domestiques – ils constituent souvent toute une partie de mythes avec ses qualités presque prophétiques. Ainsi, ils font souvent la partie intégrale des emblèmes de grandes maisons, et leur nomination, par conséquent, peut référer au représentant de telle ou telle maison. L'emblème des Starks est le loup-garou, ainsi les Starks sont parfois appelés les loups, et les citations et les situations mentionnant les loups prédisent le destin des Starks :

« *When the snows fall and the white winds blow, the lone wolf dies but the pack survives* » [89] // « *Lorsque la neige se met à tomber et la bise blanche à souffler, le loup solitaire meurt, mais la meute survit* » [95].

En plus, le premier roman commence par *la louve-garou* donnant naissance à 6 *louveteaux* (et Ned Stark a 6 enfants). La louve meurt, tuée par le Cerf (emblème des Baratheons), mais le Cerf ne survit non plus – ce qui coïncide avec les événements du premier roman – *Ned* est tué par *Joffrey Baratheon* (dont l'emblème est le Cerf), et sa mort détruit l'image de *Joffrey*, le tuant plus tard. *Les Starks* ont aussi les « rêves de loup » tout comme *les Targaryens* ont les « rêves de dragon ».

Les autres animaux emblématiques sont employés de la même manière. Par exemple, dans la question « *By what right does the wolf judge the lion?* » (« *De quel droit le loup juge-t-il le lion ?* »), le loup correspond à Stark et le lion – à Lannister.

Il y a aussi les éléments mythologiques qui existent au sein des romans, le cas le plus exemplaire est « *la corneille à trois yeux* » (« *three-eyed crow* »), qui est à la fois un être vivant et une entité magique qui englobe en soi toute l'histoire de Westeros. Un autre exemple est un phytonyme « *weirwood* » – l'arbre avec le visage que les *vervoyants* (« *greenseers* ») peuvent utiliser pour surveillance. Les phytonymes peuvent aussi marquer les maisons nobles par la métonymie. Ainsi les membres de la maison de Tyrell sont appelés les *Roses*.

Car l'histoire est présentée principalement du point de vue des Starks, les *loups-garous* sont presque toujours sur le premier plan. Il y en a 6 – pour chaque enfant des Starks. Et chaque surnom est une prophétie en soi. Ainsi, le loup de Jon s'appelle *Ghost* (*Fantôme*) – il est silencieux et différent de ses frères et sœurs. Son nom préfigure aussi la mort de *Jon Snow* et sa résurrection ultérieure, qui ne s'est pas encore produite dans les livres, mais qui s'effectuera certainement, selon l'auteur lui-même. *Grey Wind* (*Vent Gris*) marque *Robb Stark* comme un personnage puissant et énergique, mais tout comme « *une rafale de vent* », il est destiné à vite disparaître sans trace. *Robb* était très proche de son loup et ils meurent ensemble. *Lady* est calme et obéissante – elle est tuée la première. Sa mort signifie la destruction des rêves de noblesse de *Sansa*. *Nymeria* attaque le *Prince Joffrey* et est obligée de fuir, tout comme *Arya* qui perd sa patrie et devient un assassin. *Shaggydog* (« *Broussaille* ») qui appartient à *Rickon* fait allusion à l'idiome anglais « *shaggy-dog story* » – une histoire longue, mais sans aucun but ou aucune conséquence (*une histoire « vide »*). Le personnage de *Rickon* est tué très jeune, alors, son histoire n'a pas eu trop d'importance. Dernièrement, *Été* (« *Summer* ») est le loup de *Bran Stark*, destiné à devenir le *vervoyant* et possiblement le *Roi de Sept Couronnes*, qui règnera après le long hiver. Outre cela, dans le contexte de la série *Été* est une période du bonheur (car, contrairement au monde réel, une même saison peut durer des années dans le roman et non seulement des mois). De plus, la devise des Starks est « *Winter is coming* » (« *L'hiver vient* »), donc, en nommant son loup « *Été* »,

il est fort possible que *Bran* doive abandonner son rôle en tant que Stark et aller au Sud, où l'hiver « ne vient » jamais.

Dans tous les livres de la série, on peut trouver les informations sur 30 dragons. Certains de leurs noms sont écrits en haut Valyrien (*Rhaegal*, *Viserion*), et sont alors immotivés, certains sont formés par composition (*Sunfyre*, *Stormcloud*, *Moondancer*). Dans ce dernier cas, ils sont souvent calqués – *Sheepstealer* = *Voleur-de-Moutons* ; *Silverwing* = *Aile-d'Argent* ; *Seasmoke* = *Fumée-des-Mers*. Parmi les néologismes immotivés on note la productivité de l'affixe final -ax (*Vermax*, *Terrax*, *Syrax*, *Arrax*) et -axes / -axès (*Caraxes*, *Meraxes*, *Tyraxes*).

Le nom *Quicksilver* (*Vif-Argent*) est possiblement une allusion au personnage de « comic books » de Marvel. De plus, ce nom est un jeu de mots, car, dans le contexte du livre, on fait référence à la vitesse et la couleur du dragon, mais le sens principal de ce mot en anglais, et le sens de sa traduction en moyen français est *le mercure*. *Morghul* peut aussi être une allusion, cette fois au « *Seigneur des Anneaux* » par Tolkien, où *Minas Morgul* était une forteresse de Gondor (le plus grand royaume des hommes à l'ouest de la Terre de Milieu), et le mot « *Morgul* » signifie « *sorcellerie* » en sindarin. De plus, ce mot apparaît aussi dans l'expression figée en haut valyrien – « *Valar Morghulis* » – qui signifie « *Tout Homme doit mourir* ». Le nom *Nagga* à l'air pareil à la créature de la mythologie de l'Inde – *nāga* (नाग en sanskrit) – où c'est un serpent divin, qui est associé à l'eau. Dans le cycle de « *Trône de Fer* », *Nagga* est aussi une légendaire dragonne (qui est aussi partiellement serpent dans la série, et non seulement lézard) des mers, liée aux mythes des Fer-nés.

La liste complète des zoonymes est présentée dans l'annexe D.

2.1.3 Néologismes désignant les lieux géographiques dans « *A Song of Ice and Fire* ». La série mentionne 4 continents – *Essos*, *Sothoryos*, *Ulthos* et *Westeros*. La terminaison en -os est particulière à la fois pour les francophones et anglophones, et dans le contexte du monde décrit, cette terminaison ne concerne pas les objets géographiques qui se trouvent à *Westeros*. En même temps, on

trouve cette même terminaison dans les noms des cités libres (*Braavos*, *Pentos*), ce qui peut signifier que pour l'auteur c'est une néologie immotivée, mais dans le contexte du roman, c'est probablement un emprunt à Valyrien – les cités libres sont des anciennes colonies de l'Empire détruite. Curieusement, le fleuve *Zamoyos* aussi partage cette terminaison, mais se trouve à Sothoryos. Cependant, cela sert à renforcer l'idée de provenance Valyrienne de ce mot, car le continent était étudié principalement par une ancêtre des Targaryens quand elle a survolé le sud sur son dragon.

Généralement, les lieux géographiques reflètent les mêmes idées que les noms propres – si c'est un lieu local situé dans la patrie des personnages, le toponyme sera assez claire – *Ashmark* (*Cendre* + *marque*), *Blacktyde* (*Marée noire*), *Saltspear* (*Sel* + *lance*). G.R.R. Martin étrangéise souvent ces toponymes en changeant *-i-* par *-y-*, ainsi on voit les noms comme *Pyke* (et pas « *pike* » – « *brochet* »), *Redwyne Straits* (« *wine* » – « *vin* » / « *vignes* »), *Wyndhall* (« *wind* » – « *vent* »), *Yronwood* (« *iron* » – « *fer* ») et *Dyre Den* (du mot « *dire* » – « *terrible* » ou « *sinistre* »). Si le lieu décrit est étranger pour les personnages, son onyme correspond – *Vaes Gorqoyi*, *Vaes Graddakh*, *Vaes Khewo*, *Vaes Leqse* sont les villes dont le nom est d'origine dothraki, car c'est *Daenerys* qui voyage avec *les dothraki*, qui les découvre. Beaucoup de ruines sont aussi appelées en dothraki, car ils ont été envahis par ces tribus. La répétition de *Vaes* dans les noms des villes permet de supposer que ce mot se traduit comme « *ville* » et doit être répété, car c'est un concept étranger pour *les dothraki* qui sont nomades.

Les noms des villes et des cités ouestriens sont dans la plupart des cas motivés (*Greenstone* – « *vert* » + « *pierre* » ; *Mistwood* – « *brume* » + « *bois* » ; *Honeytree* – « *miel* » + « *arbre* », etc.). Les toponymes des lieux étrangers sont souvent sonores, pour désigner la proximité géographique de ces lieux, leur origine historique. Ainsi, on voit les noms pareils comme *Qarkash* et *Qarth* au sud d'Essos; *Leng Ma*, *Leng Yi*, *Si Qo*, *Jinqi* et *Tiqui* qui font partie de la culture *Yi Ti*; *Ib Nor* et *Ib Sar* – les deux villes ibbanaises au nord d'Essos ; *Kayakayanaya* et *Samyriana* se trouvent à l'est d'Essos, et *Bayasabhad*, *Asabhad* et *Zabhad* au sud-est ; *Pentos*, *Norvos* et *Braavos* à l'ouest et au nord-ouest d'Essos; *Lys* et *Mantarys* au sud-ouest. Les villes *Tyrosh* (à l'ouest), *Morosh*

(au nord) et *Lhazosh* (au centre) partagent la terminaison ce qui peut signaler d'une même origine des fondateurs de ces villes (Annexe E).

Les toponymes composés d'un seul mot incluent les toponymes qui existent dans le monde réel ou qui sont empruntés par l'auteur à d'autres sources. Par exemple, *Hayford* est le vrai nom de plusieurs villes dans les comtés anglais de Northamptonshire, de l'Oxfordshire et de Buckfastley ; *Blackpool* est une ville du nord-ouest de l'Angleterre dans Lancashire ; *Cairns* est une ville du nord-est de l'État australien du Queensland.

Les villages sont souvent nommés par les marques géographiques locales (*Sevenstreams* – « sept courants d'eau », *Whitetree* – « arbre blanc », *Crossed Elms* – « ormes croisés »), par leur industrie clef (*Blackbuckle* – « boucle noir » (les produits de métal), *Brandybottom* – du nom de boisson alcoolique *Brandy*, *Lambswold* – où l'activité agrarienne majeure est probablement l'élevage des brebis (« *lamb* » – « agneau »)), par la flore et la faune de la région (*Brindlewood* – « bois de bringé », *Oxcross* – « le croisement des bœufs »). Certains villages sont nommés d'après leur lord (*Clegane's Keep* – « donjon de Clegane », *Mole's Town* – « cité de Mole »). Il est intéressant que les villages sous le même nom peuvent se distinguer par les adjectifs (*Dosk* – *Little* (« petit ») *Dosk*).

La majorité des châteaux portent soit un nom simple : *Twins* – *Jumeaux*, *Antlers* (« bois » ce qui fait référence au cerf sur l'emblème des Baratheon), ou composé de deux mots communs – *Stinkwater* (« puer » + « eau »), *Winterfell* (« hiver » + « tomba »). Nous pouvons aussi remarquer quelques particularités graphiques : *v-* qui remplace *f-* : *Vaith* (« Faith ») – *Voi* (« Foi »). Seulement 9 châteaux semblent ne pas être dérivés : *Atranta* (qui peut en effet faire référence à *Atlanta* – une ville à l'état américain de Géorgie), *Bandallon*, *Moat Cailin*, *Wyl*, *Kayce*, *Crag*, *Darry*, *Tor*, *Hoare Castle*. Notons aussi quelques graphies modifiées : *Wickenden* (« wicked » + « den » (« repaire des méchants »)), *Grimston* (« grim » + « stone » (« pierre sinistre »)), *Eyrie* (« eerie » – « sinistre »).

La situation est pareille pour les bastions, dont la plupart est motivée, mais on y note toujours les dénominations uniques d'auteur comme c'est le cas de *Sherrer*. *Shandystone* semble particulier car « *shandy* » est un cocktail et « *stone* » se traduit par

« *Pierre* », mais en même temps cela peut être une modification de graphie « *sandy* » - « *sablonneux* ». *Wendish Town* est intéressant car « *wends* » sont des tribus slaves habitant près des tribus germaniques. Pourtant, la première association est plutôt le mot « *vendor* » / « *vend* » – « *marchand* » / « *vendre* ». Il y a aussi un bastion qui semble être formé par un jeu de mots – *Duskendale* (*Dusk* (« *crépuscule* » and *Ale* (type de boisson alcoolique)).

Les gentilés des régions et pays dont les noms sont immotivés sont souvent formés en ajoutant le suffixe *-i* (ainsi *Tyrosh* – *Tyroshi*, *Westeros* – *Westerosi*). Il est à mentionner qu’il y a certaines déviations dans ce paradigme : *Pentos*, ayant la même terminaison que *Westeros*, prévoit l’alternance des consonnes /s/ – /sh/ ainsi résultant en *Pentoshi* et pas *Pentosi* ; *Asshai* qui se termine par une voyelle prévoit une apostrophe, résultant en *Asshai’i*. Les gentilés des régions de Sept Couronnes, dont les noms sont simples ou formés par composition, est créée en ajoutant *-man* / *-men* (« *homme* »): *Dorne* – *Dornishmen* (on ajoute aussi le suffixe *-ish*) ; *Riverlands* – *Rivermen* (ou, occasionnellement *Riverlanders*) ; *North* – *Northmen* ; *Iron Islands* – *Ironmen* (ou *Ironborns* (*Fer-nées*)).

Pourtant, il est à mentionner que les objets géographiques connus mondialement sont d’habitude compréhensibles, tels que les mers (*Bleeding Sea* – *la mer qui saigne*, *Hidden Sea* – *la mer cachée*; *Narrow sea* – *la mer étroite* ; *Poison Sea* – *la mer de poison*) ou les déserts (*Cannibal Sands* – *les sables cannibales*, *Great Sand Sea* – *la grande mer de sable*, *Lands of the Long Summer* – *les terres de l’été long*, etc.). La narration reflète clairement le point de vue ouestien aussi en référant aux anciens territoires valyriennes par « *Valyrian peninsula* » (« *péninsule Valyrienne* »), pour simplifier la compréhension et pas par les noms provenant d’Essos.

Les cours d’eau sont généralement traduisibles (*Green Canal* – *le canal vert*, *Parrot bay* – *la baie des perroquets*, le fleuve *Trident*, le *Darkwash* – *un lavis sombre*). Plus de variété on trouve en *Essos* – *Qhoyne*, *Noyne*, *Rhoyne*, *Slayne* – la même terminaison permet de supposée que c’étaient *les Rhoynar* qui ont nommé ces fleuves et ainsi, soit c’est la terminaison particulière attribuée à ce type de cours d’eau, soit *-yne* est un mot signifiant rivière dans la langue maternelle des Rhoynar qui était postposé

après un élément descriptif. *La Volaena* est un onyme à l'air très Valyrien et le *Skahazadhan* est un nom clairement dothraki, et ces deux faits coïncident avec la position géographiques des fleuves en question.

Les forêts sont nommées soit en ajoutant « *wood* » (*bois*) à un nom commun – *Snakewood* (*le bois des serpents*), *Spiderwood* (*le bois des araignées*), *Rainwood* (*le bois pluvieux*) ; soit en le combinant avec le nom propre à la forme possessive – *Lorgen's Wood*, *Wat's Wood* ; soit en combinant le mot « *forêt* » avec un participe descripteur – *Haunted forest* (*la forêt hantée*) et *Whispering Wood* (*le bois chuchotant*). Deux appellations sont particulières – *Mossovy* (qui a l'air faux slave, car « *moss* » (« *mousse* ») est un mot anglais) et *Kingdom of the Ifequevron* (qui est appelé par le nom du royaume ancien). Les noms des élévations sont majoritairement motivés, sauf *Marahai* (qui sonne pareil à *Asshai* et donc est probablement appelé en utilisant la langue locale) et *Krazaaj Zasqa* (qui est clairement *dothraki* correspond à l'équivalent ouestrien « *Bone mountains* » - « *montagnes d'os* ») (Annexe E).

Il est à noter que bien que certains objets géographiques ont un nom *dothraki*, il est peu probable que ce soit un nom généralement accepté – selon les livres, *les dothrakis* ont une culture orale, mais comme une tribu nomade des guerriers, leur tradition écrite est très limitée.

2.1.4 Néologismes désignant les objets inanimés dans « *A Song of Ice and Fire* ». Certains objets inanimés portent aussi un nom propre, s'ils sont légendaires ou ont une valeur sentimentale pour les personnages. Ainsi les trônes font toute une partie de mythos interne des romans et sont décrits toujours de la même manière : *Driftwood Throne* (*Trône de Bois flotté*), *Griffin Seat* (*Siège de Griffin*), *Iron Throne* (*Trône de Fer*), *Oakenseat* (*Trône de Chêne*), *Seastone Chair* (*Trône de Grès*). Il est intéressant que les trônes des familles d'origine valyrienne sont appelés « *trônes* », mais les autres sont appelés « *seat* » (« *siège* »), ou « *chair* » (« *chaise* »). Cela peut s'expliquer par le fait que les valyriens étaient les monarques historiques de la région et les deux familles (*Targaryen* et *Velarion*), qui possèdent les « *trônes* », étaient étroitement liées. Cela aussi témoigne des ambitions et de la fierté

des autres familles ayant leurs propres « *sièges* », au même temps dénonçant la légitimité de leur « *règne* ». Malheureusement, la traduction officielle omet cette distinction. Les trônes sont souvent décrits en détail, surtout le Trône de Fer :

« *Have you ever seen the Iron Throne? The barbs along the back, the ribbons of twisted steel, the jagged ends of swords and knives all tangled up and melted? It is not a comfortable seat, ser. Aerys cut himself so often men took to calling him King Scab, and Maegor the Cruel was murdered in that chair. By that chair, to hear some tell it. It is not a seat where a man can rest at ease. Ofttimes I wonder why my brothers wanted it so desperately* » [94] // « *As-tu jamais vu le trône de Fer ? Tout ce qui barbèle le dossier, les copeaux d'acier tortillés, les pointes de dagues et d'épées qui le hérissent, tout enchevêtrées par la fonte ? Ce n'est pas là un fauteuil douillet, ser. Aerys s'écorchait si constamment qu'on avait fini par le surnommer le roi Croûte. Et Maegor le Cruel fut assassiné sur lui. Par lui, prétend parfois la tradition. Toujours ne risque-t-on pas de s'y prélasser. Il m'arrive souvent de me demander pourquoi mes frères avaient si follement envie de se l'adjuger* » [97].

Ces descriptions font l'impression que *le trône* lui-même est un objet sensible, faisant les jugements et punissant les rois qui n'étaient pas qualifiés à diriger l'état.

Outre *les trônes*, beaucoup d'importance est attribuée aux armes, dont tous les surnoms sont motivés. Ainsi Lord Eddard Stark – le roi du Nord, où il fait toujours froid, manie l'épée appelée « *Ice* » (« *Glace* ») ; Arya, à qui l'on faisait apprendre les « arts féminins » comme la couture et la broderie, mais qui voulait devenir un guerrier, nomme son épée « *Needle* » (« *Aiguille* ») ; Prince Joffrey Baratheon, qui est extrêmement fier de son parenté Lannister nomme son épée « *Lion's Tooth* » (« *Dente-de-lion* »), d'après l'emblème de la maison Lannister ; « *The Whore* » (« *La pute* ») est l'outil du bourreau appelé *Garth* – le nom vulgaire qui exprime les valeurs de la personne qui est prête à exécuter n'importe qui pour obtenir son argent.

Les navires portent les noms reflétant la région de l'armée de laquelle ils font partie. Par exemple : *Iron Kiss* (*Baiser de Fer*), *Iron Lady* (*Dame de Fer*), *Iron Vengeance* (*Vengeance de Fer*), *Iron Wind* (*Vent de fer*, mais dans la traduction officielle « *La Bise de Fer* ») et *Iron Wing* (*Aile de Fer*) font partie de la flotte de

Victarion Greyjoy, originaire des *îles de Fer* (« *Iron islands* »). En nommant les bateaux on utilise souvent les noms des membres de la famille – *Queen Alysanne*, *Sweet Cersei*, *Brave Joffrey*, *King Robert's Hammer* etc., et les éléments des emblèmes – *Kraken's Kiss* (« *Baiser du Kraken* » – Kraken figure sur l'emblème des Greyjoy), *Laughing Lion* (« *Lion enjoué* » - lion est le symbole des Lannister) et *Stag of the Sea* (« *Le cerf des mers* » – le cerf fait partie de l'emblème Baratheon). *Le bateau Nymeria* est appelé d'après une personnalité semi-mythologique de Nymeria – la princesse rhoynaise qui a fui les guerres d'Essos, et qui a brûlé ses vaisseaux pour ne jamais y retourner.

Les autres objets inanimés incluent les structures bâties par l'homme : les routes, les tours, les ponts, les phares, les palaces, les prisons, les pyramides, les fontaines, les portes, les moulins et les sculptures. Les routes sont généralement décrites soit par destination (*Rosby road*, *Duskendale road*), soit (présument) par la marchandise dominante (*Silk Road* (*silk* – soie), *Goldroad* (*gold* – or), etc.), soit en mentionnant la personne à laquelle elles sont destinées (*Godsway* (*gods* – dieux), *Kingsroad* (*king* – roi), *Prince's Way*), soit par la description générale des paysages (*Ocean Road*, *River road* (*river* – fleuve), *Roseroad*, *Sand Road* (*sand* – sable), *Boneway* (*bone* – os), etc.).

La majorité des tours, mentionnées dans la série, comprennent le mot *tour* et un substantif descripteur, soit juxtaposé (*Shadow Tower* – *Tour Ombreuse*, *Bell Tower* – *Tour avec le Cloche* au sens propre, *Tour Beffroi* en VF), soit ajouté par une préposition (*Tower of Dread* – *Tour de l'Horreur*, *Tower of the Hand* - *Tour de la Main*), ou par un participe présent (*Bleeding Tower* – *Tour Sanglante*, *Wailing Tower* – *Tour Plaintive*) ou passé (*Broken tower* – *Tour foudroyée*). Une autre méthode de formation assez productive est l'emploi de la forme possessive des substantifs, qui renvoie soit à l'occupation des résidents (*King's Tower* (*Tour de Roi*), *Lord Commander's Tower* (*Tour de Lord Commandant*), soit à une légende possible ou à l'état civil d'un résident historique (*Widow's Tower* (*Tour de la Veuve*), *Drunkard's Tower* (*Tour du Pochard*), *Children's Tower* (*Tour des Enfants*), etc.). L'auteur introduit seulement 8 tours où le mot « *tower* » ne fait pas partie intégrante de la dénomination officielle : *Windwurm* (*Ventvoeur*), *Stone Drum* (dans la traduction officielle – *Tour Tambour*, on omet « *de pierre* »), *Night Lamp* (*Lanterne des Nuits*), *Palestone Sword* (mot-à-mot « *Épée de*

Pierre pâle », en VF officielle – *Sabrecaux*), *Queenscrown* (*Reine-Couronne*), *Lance*, *First Keep* (*le premier donjon*), *Drearfort* (une référence à *Dreadfort* – « *Fort-Terreur* »). Le mot *tour* fait partie d'un mot composé seulement dans un cas – *Hightower* (qui était translitéré en VF) – ce qui coïncide avec le nom de la famille noble de *Hightower*. Les noms des tours consistent dans la majorité des cas des mots simples, la seule exception étant les mots qui omettent le mot « *tower* » (*Windwurm* – *Ventvoeur*, *Queenscrown* - *Reine-Couronne*, *Palestone Sword* – *Sabrecaux*, etc.) et *Kingspyre Tower* – *Tour du Bûcher-du-Roi*. La graphie est pareille pour *Queenscrown* (et non pas *Queen's Crown*) et *Kingspyre* (et non pas *King's pyre*). Pour *Drearfort* il est fort probable que le -y- était omis – *Dreary* (*effrayant*) fort – un surnom péjoratif donné par *Petyr Baelish* au siège de la maison *Baelish*, qui est une référence à *Dreadfort* de la maison *Bolton*. Du point de vue de narration, il est intéressant que le lieu de la tragédie qui commence les événements de l'histoire est appelé *Tower of Joy* (*Tour de la Joie*) et non pas, par exemple, *Wailing Tower* (*Tour Plaintive*), *Tower of Dread* (*Tour de l'Horreur*) ou *Tower of Ghosts* (*Tour des Spectres*).

Les mêmes moyens de formation se voient dans les noms des ponts : juxtaposition (*Silver Bridge* – *Pont d'Argent*, *Bowshot Bridge* – *Pont de la Flèche-tirée*), composition (*Bitterbridge* – *Pont-l'Amer*), liaison par les prépositions (*Bridge of Dream* – *Pont des Rêves*, *Bridge of Skulls* – *Pont des Crânes*). Si les ponts font partie d'un ensemble architectural, ils partagent le nom commun – *Pyke* (*Pyk*), *Sherrer*, *Fairmarket* (*Beaumarché*), *Twins* (*Jumeaux*).

Les noms des phares suivent les mêmes moyens de formation que les tours et sont toujours motivés. Les palais portent d'habitude les noms poétiques et paraphrastiques : *House of the Undying* (traduit par « *Hôtel des Nonmourants* »), *Hall of a Thousand Thrones* (« *Salle aux Mille Trônes* »), etc. Les portes sont décrites en ajoutant un substantif qui désigne soit la maison (*Dragon Gate* – *Porte du Dragon*, *Lion Gate* – *Porte du Lion*), soit la position (*River Gate* – *porte de la Rivière*, *Horse Gate of Vaes Dothrak* – *Porte des Chevaux de Vaes Dothrak*). Les moulins sont nommés d'après les villes où ils sont situés. Les sculptures portent les noms des personnes qu'elles désignent. Les noms des pyramides dépendent de leur grandeur, ainsi les plus grandes et

fameuses pyramides n'exigent pas la mention de son propriétaire (à comparer - *Great Pyramid of Ghis* et *Pyramid of Hazkar*) (Annexe F).

2.1.5 Néologismes désignant les objets complexes dans « A Song of Ice and Fire ». Les maisons de prostitution sont surtout intéressantes car elles portent souvent un caractère humoristique. Bien sûr, autant d'établissements partagent l'idée de la vie des marins : *Perle Bleue – Blue Pearl*, *Le Havre heureux – Happy Port*, *Le Bateau guignol – Mummer's Ship*, *L'Anguille alanguie – Lazy Eel*, *La Sirène – Mermaid*, *La Fille de la Sirène – Mermaid's Daughter*. Au même temps, ce qui est intéressant c'est l'appellation « *pillow house* », « *pleasure house* » ou « *playhouse* », qui sont employés comme euphémismes néologiques pour *bordel*. Du point de vue sémantique, les unités *La Châtière – Cattery*, *La Pêche – Peach* et *Chez Maman – Mother's* semblent les plus intéressantes vu qu'elles renvoient le lecteur à la culture web et les blagues de celle-ci. Ainsi, « *Châtière / Cattery* » fait référence aux organes génitaux féminines, de même que « *Pussywillows* » (traduit en VF par « *Feuille de Rose* » qui perd la connotation vulgaire), « *Pêche / Peach* » créent une allusion à l'émoticon correspondant qui replace les fesses dans le langage texto, et « *Mother's* » révoque les souvenirs des blagues vulgaires américaines de « *Your momma* ». Nous pouvons aussi remarquer la signification cachée de *la couleur bleue* qui se répète dans les noms des maisons de prostitution (*Lanterne Bleue*, *Perle Bleue*) et quelques établissements qui mettent en relief les traits associés à la sensualité dans le monde de Trône de Fer : *Palais de satin – Satin Palace*, *Jardin Parfumé – Perfumed Garden*.

Quant aux auberges, il est à noter que quatre ont au sein l'idée des outils : *Ravaudeur de voiles (Sailmender's)*, *Enclume brisée (Broken Anvil)*, *Bouclier brisé (Broken Shield)*, *Les Sept Épées (Seven Swords)*; quatre partagent l'idée des dégâts ou du besoin de réparation : *Sailmender's*, *Broken Anvil*, *Broken Shield*, *Checkered Hazard (Hasard échiqueté)*. L'auberge appelée *Hogs Head* porte le même nom qu'auberge mentionnée à Harry Potter de J.K.Rowling, elle est tenue par Ben Buttercakes (« *butter* » crée une allusion à « *butterbeer* » (*bière au beurre*) servi dans cet établissement chez Rowling). Pourtant, ce lien est perdu dans la traduction française – le

personnage s'appelle *Ben Galettes*, son établissement – *Hure du Pourceau*, et chez Rowling en VF l'auberge est nommée « *La Tête de Sanglier* ».

Quant aux associations, on en peut distinguer 5 groupes : les organisations militaires officielles, celles commerciales, les compagnies mercenaires, les associations criminelles et celles scientifiques. Vu que le monde décrit est largement patriarcal, autant d'organisations sont exclusivement pour les hommes et ainsi leurs noms contiennent les mots « *brotherhood* » (« *fraternité* »), « *men* » (« *hommes* »), « *sons* » (« *filis* ») etc. Certaines locutions semblent surtout intéressantes du point de vue de la grammaire : « *Night's Watch* » (« *Garde de Nuit* ») emploient la forme possessive, comme si la nuit était une personne, ce qui se répète aussi dans la locution « *Night's King* » (« *Roi de la Nuit* ») – une personnalité légendaire, treizième lord Commandant de la Garde de Nuit ; « *Foi Militante* » – « *Faith militant* » (aussi appelé « *the Swords and Stars* »), qui est la branche militaire de la *Foi de Sept* soit l'on voit être utilisé le mot « *militant* » au singulier pour désigner toute une organisation comprenant deux ordres militaires (*Pauvres Compagnons (Poor Fellows)* – *Étoiles (Stars)* et *Fils du Guerrier (Warrior's Sons)* – *Épées (Swords)*), soit postposé l'adjectif militant – ce qui n'est pas usuel pour la langue anglaise. Traditionnellement pour la littérature de genre de la fantasy, les organisations commerciales sont aussi appelées les guildes (*Guilde des Alchimistes, Guilde des Épiciers (Guild of Spicers)*) (Annexe G).

2.1.6 Néologismes désignant les événements dans « *A Song of Ice and Fire* ». Nous pouvons distinguer 5 types d'événements historiques décrits dans le roman : les époques majeures, les guerres, les révoltes, les batailles, les tournois et, comme conséquence de ces événements, il y a aussi les documents législatifs. Il y a dix périodes majeures qui ont été définies par les mestres de la Citadelle, de *Dawn Age* (« *L'Âge de l'Aube* ») – époque où Westeros était habité seulement par la population native (enfants de la forêt et les géants) – aux événements décrits dans la série qui correspondent à la prophétie de la chanson de la glace et du feu.

La société décrite dans le roman est largement médiévale, si l'on ne prend pas en compte des éléments fantastiques. Ainsi, les noms des batailles correspondent largement

à la tradition anglo-saxonne, où les noms des guerres portent un nom assez vague et même poétique et les batailles sont nommées d'après le lieu de leur passage. De cette manière, nous avons par exemple : *Capture of Darry*, *Recapture of Darry*, *Sack of Darry*, *Siege of Darry* – qui se passent à Darry et font partie de la « *Guerre de Cinq Rois* » (« *War of the Five Kings* »). Le nombre total des batailles est 148, et il n'y a que 11 batailles qui ne font pas référence au lieu exact: *Le dernier orage* (« *Last Storm* » réfère à la perte du royaume de l'orage (anciennes *terres de l'Orage*) lors de la Conquête d'Aegon), *Bataille des Six Rois* (« *Battle of Six Kings* » se passaient dans les *Conflans*), *Burning of the Lannister fleet* (réfère à la perte des Lannisters), *Bataille des Trois Armées* (« *Battle of Three Armies* » désigne le conflit entre les armées de *Lannister*, *Jardinier* et *Durrandon*), *Chasse de Vautour* (« *Vulture Hunt* » appelée d'après l'alias « *Vulture King* » (« *Roi Vautour* ») du hors-la-loi qui l'a organisée), *Champ des corneilles* (*Field of Crows*) et *Champ de Feu* (*Field of Fire*) (deux batailles *dothraki*), *Bal du Boucher* (« *Butcher's Ball* » – bataille qui s'est passée lors de la *Dance des Dragons*), *Bataille de l'Aube* (« *Battle for the Dawn* » – bataille préhistorique qui a mis fin à la longue nuit, et qui, présumément, se répètera à la fin de la série), *Battle in the ice* (une bataille à venir dans le roman prochain de la série), *bataille des Trois Mille* (« *Three Thousand of Qohor* » – réfère au nombre des « *Unsullied* » (« *Immaculés* ») qui ont réussi à protéger *Qohor* des *dothraki*). Outre ces batailles-ci, il faut noter le jeu de mots dans la bataille « *Viol des Trois Sœurs* » (« *Rape of the Three Sisters* ») – « *Three sisters* » est un archipel et pas trois personnes au sens propre.

Les révoltes sont nommées soit d'après l'organisateur (*Blackfyre Rebellion*, *Robert's Rebellion*), soit par l'origine des rebelles (*Fair Isle rebellion* ; *Peake Uprising*). Les tournois sont appelés soit par le lieu (*Tourney at Ashford Meadow*, *Melee at Bitterbridge*), soit par la raison de leur organisation : la naissance des princes, les anniversaires des membres des familles nobles, pour célébrer les mariages, etc. (*Tourney on Prince Joffrey's name day*, *Tourney at King's Landing on the anniversary of the king's coronation*, *Wedding tourney at Whitewalls*). Les guerres sont nommées d'après les organisateurs (*Aegon's Conquest*, *Blackfyre Rebellion*), les régions concernées (*Dornish War*, *Ghiscari wars*), les maisons touchées (*Dance of the Dragons*,

War of the Wolves). Les guerres du Rhoyné sont plus particulières car « *Turtle Wars* » sont nommées par l'origine de conflit – les Valyriens ont tué la tortue géante rhoynaise, tandis que les « *Spice wars* » présumément font référence aux produits (épices) qui ont motivé Volantis à déclencher la guerre.

La législation de Sept Couronnes est assez particulière, ainsi il y a la « *règle de pouce* » (« *rule of thumb* ») qui est une allusion à l'étymologie populaire de cette idiomé anglaise (qui signifie aujourd'hui « une manière pratique et approximative de faire ou de mesurer quelque chose » [83]), qui établit comme la source de cette expression la loi inexistante sur la largeur maximale d'un bâton autorisée pour battre sa femme, qui provient possiblement d'une rumeur du XVIII^e siècle qui constate que selon le juge Sir Francis Buller un homme peut battre sa femme avec un bâton pas plus large que son pouce.

Dans *le monde de Trône de Fer*, cette loi est précisément cela – en cas d'adultère l'homme peut battre sa femme avec un bâton qui n'est pas plus grand que son pouce. Cependant, cette règle ne limite pas le nombre de coups qu'on peut porter, et pour cette raison la reine Alysanne a introduit la « *règle de six* » (« *the rule of six* ») – qui limite le nombre de coups à six. La loi « *Paix du Roi* » (« *King's Peace* ») interdit la violence pour régler les différends. Le « *droit à la première nuit* » (« *The right to the first night* ») est la loi qui permet à un Lord de passer la première nuit après le mariage avec la femme de son sujet, qui est encore pratiqué dans certaines régions de Westeros, bien qu'elle soit abolie. « *Loi de la Veuve* » (« *Widow's law* ») oblige, en cas de remariage et la morte suivante du mari, les héritiers nés lors du premier mariage de continuer de protéger et de soutenir la veuve (Annexe H).

En général, les événements historiques sont appelés d'une manière claire et concise, mais les guerres d'une grande signification et ampleur portent les noms métaphoriques, ce qui reflète la tradition anglo-saxonne (avec la *Guerre des Roses*, par exemple). Les lois sont assez transparentes, inspirées par la législation réelle et fictive, qui existe encore dans les mythes populaires. Il est peu connu de la législation d'Essos, sauf le fait que l'esclavage aboli à Westeros y persiste.

2.2 Appellatifs dans des romans fantastiques à la base de la série littéraire « A Song of Ice and Fire »

En général, le nombre des occasionnalismes « communs » au sein d'un monde fantastique est très limité, vu qu'on utilise le monde réel comme le fondement et y ajoute les éléments de mystère. « A Song of Ice and Fire » décrit la société médiévale et se sert plutôt du lexique archaïque pour désigner les réalités de l'époque. Cela est surtout visible dans les noms des armes : *poleaxe* (« merlin »), *halberd* (« hallebarde »), *longsword* (« épée longue »), *falchion* (« fauchon »), *dirk* (« poignard »), *stiletto* (*stylet*), *longbow* (« arc long »), *recurve bow* (« arc classique »), *caltrop*, etc. Tout ce lexique est très niche et peu connu pour des lecteurs peu versés dans le vocabulaire du genre de la fantasy médiévale. L'archaïsme se voit et sur le plan graphique – le « y » à la place de « i » en témoigne.

En étudiant les appellatifs dans le cycle des romans « A Song of Ice and Fire » nous avons pu distinguer 27 champs lexicaux et la catégorie des idiomes.

2.2.1 Néologismes désignant les réalités dans « A Song of Ice and Fire ». Les appellatifs désignant les réalités sont nombreux, mais autant d'eux sont employés assez rarement et ainsi il est difficile de juger si l'appellatif est correct ou pas, et la narration non fiable ne sert qu'à compliquer la compréhension. Le champ lexical le plus productif est *les plantes* qui englobent toute la flore existante dans le monde de *Trône de Fer*.

Toutes les plantes mentionnées sont nommées de la manière motivée, la plupart de leurs dénominations est formée par composition : *blood-bloom* (sang + fleur) – *sanguinaire*, *coldsnap* (froid + coup) – *froilap*, *daggerleaf* (dague + feuille) – traduit par *aspidis*, *devilgrass* (diable + herbe) – *herbe-au-diable*, *fireplum* (feu + prune) – *prune-feu*, *firepod* (feu + gousse) – *cosse-foc*, *frostfires* (antithèse – gel + feu) – *feugivre*, etc.

Certaines unités sont composées de deux éléments, dont l'un décrit l'autre : *ghost grass* (au sens propre – « herbe spectrale », en VF officielle « revenante »), *winter rose*

(« *rose d'hiver* »). Un type d'herbe est appelé en dothraki – *hranna*, et ainsi est immotivé et translittéré en VF. « *Sting-me-not* » (« *ne-pue-pas* ») est un appellatif créé à l'exemple de la fleur « *forget-me-not* » – myosotis, mais cette référence est perdue dans la version traduite.

Les maladies décrites dans le cycle de romans sont intéressantes car elles incluent à la fois *les néologismes au sens propre* (les maladies qui n'existent que dans ce roman) et les *néofomes* (les maladies qui existent dans le monde réel mais dont le nom a été changé). La première catégorie contient les unités comme *greyscale* (*grisécaille*), qui était transcodée en VF dans certaines instances par le mot plus généralisé « *léprose* », *sweetrot* (*gâte-douce*), *wormbone* (*os verreux / ver de l'os*) et *yellowgum* (*gencive jaune*), dont les symptômes sont faciles à deviner à partir de leurs noms. La dernière catégorie inclut les maladies comme *burst belly* (*ventre éclaté*) qui correspond à l'appendicite, *crabs in the belly* (*crabes dans le ventre*) qui est un calembour pour désigner *le cancer*. En général, les néologismes de ce champ lexical sont formés par composition.

Le champ lexical des boissons inclut principalement l'alcool et autant des appellatifs de ce type font référence au lieu de production : *Myrish fire* (*vin de feu / feuvin de Myr*), *Tyroshi pear brandy* (*alcool de poire de Tyrosh*), *Arbor gold* (*la Treille auré*), *Dornish red* (*vin rouge de Dorne*). « *Nahsa* » est le mot *dothraki* qui désigne *le lait de chèvre fermenté*, dont le premier mot est un néologisme phonétique immotivée, et le dernier est plutôt une explication. La traduction des boissons n'est pas toujours consistante et il arrive que le traducteur emploie quelques variantes (comme c'est le cas de « *feuvin* ») ou ressort à la généralisation (comme c'est le cas de « *brandy* »). Certaines boissons apparaissent par la néosémie (*kéfir* devient une boisson alcoolisée), certains vins sont produits à partir des produits inattendus (*vin de pomme*, *vin de palme*).

Le quatrième rang de la productivité est partagé entre « *les titres et les occupations* » et « *la magie* ». En même temps, il faut noter que la catégorie des titres et occupations n'inclut pas les activités religieuses, classées dans une catégorie à part. Les unités « *warden* » et « *castellan* » (les deux traduites par « *gouverneur* » en VF) existent dans la langue anglaise, pourtant « *castellan* » est un archaïsme, qui désigne une réalité

médiévale, et « *warden* » change de signification – dans le contexte du cycle des romans, c’est un leader militaire suprême chargé de la protection des *Sept Couronnes*, et la définition proposée par le dictionnaire Merriam-Webster est « *celui qui prend soin ou est chargé de quelque chose : un GARDIEN* » ou encore « *le gouverneur d'une ville, d'un district ou d'une forteresse* », « *un membre du conseil d'administration d'une guilde* ». Une telle définition convient dans le contexte de « *Warden of the River* » (*Gouverneur du Fleuve*) – qui est un titre désignant la personne responsable de tout ce qui concerne le fleuve *Skahazadhan*.

« *Khal* » et « *khaleesi* » sont les deux titres *dothraki*, désignant *le roi* et *la reine*. « *Maester* » et « *magister* » sont deux titres différents, malgré leur forme pareille. Il est intéressant que « *maester* » (*mestre*) provenant de l’ancien anglais soit la forme employée à *Westeros*, et « *magister* » (*magistrat*) qui est un mot latin, s’emploie à *Essos*, bien que *Westeros* soit censé être plus moderne sur le plan linguistique. Nous pouvons lier cette idée au développement inégal de la langue valyrienne sur les deux continents.

L’association à la langue valyrienne dans ce cas est motivée par la diphtongue « *ae* » – une combinaison récurrente dans *le haut valyrien*. Alors, en parlant de l’étymologie fictive on peut supposer que les deux mots ont la même racine, et la distinction était faite vu la séparation des deux cultures – ouestrienne et celle des Cités Libres. Le mot « *master* » (*maître*) apparaît aussi dans les noms des postes gouvernementaux : *master of coin* (« *Grand Argentier* » dans la traduction officielle, mais littéralement « *maître de la monnaie* »), *master of laws* (*maître des lois*), *master of ships* (*maître des navires*), *master of wisperers* (*maître des chuchoteurs*). De ce point de vue, nous pouvons aussi supposer que « *master* » - « *maître* » est le mot de la langue ouestrienne, est « *maester* » - « *mestre* » n’était qu’un effort à étrangéiser le mot commun.

« *Turncloak* » (*transfuge*) est un titre créé par modification du mot « *turncoat* » – « *une personne qui passe d'une opinion à l'opinion opposée d'une manière qui montre qu'elle n'est pas fidèle aux personnes qui partagent l'opinion originale* ». Ce changement (*coat* – *cloak*) est motivé par les vêtements habituels des personnages qui

portent plutôt *les capes* que *les manteaux*. « *Wood dancer* » (*selvedanseur*) est un néologisme particulier car il désigne les chasseurs parmi *les enfants de la forêt*, et de cette manière met en évidence les valeurs de la paix, de l'élégance et du respect de la nature (en particulier des arbres) de cette race.

Le champ lexical de *la magie* contient les rites (*ultime baiser – last kiss*), les talents surnaturels (*garou – warg*, change-peau – *shapechanger*), les types de sorciers (*ensorceleur d'ombres – shadowbinder*, *pyrologue – firemage* (ce dernier est intéressant car la traduction fait appel au mot grec « *logos* » – « *mot* », qui ne correspond pas à l'original) et les créatures associées à la magie chez G.R.R. Martin (*corneille à trois yeux – three-eyed crow*, *assassin d'ombre – shadow assassin*).

La plupart des termes du texte original sont construits par **composition** : *skinchanger* (« *peau* » + « *changeur* », *greenseer* (« *vert* » + « *voyant* »), *spellsinger* (« *sort* » + « *chanteur* »), *firemage* (« *feu* » + « *sorcier* »). Nous notons aussi la productivité du **suffixe** « *-ling* », qui ajout la nuance péjorative au sens de « *petit* » ou « *peu important* » : *beastling* (*une petite bête* au sens propre, « *homme-bête* » dans la traduction officielle), *lordling* (« *nobliau* » – un noble immature, peu important), *wildling* (*sauvageon*). Les livres mentionnent aussi deux types de sorciers conçus à la manière latine – « *maegi* », « *aeromancer* » (*aéromant*). Il est fort probable que dans le contexte de l'œuvre, « *-mage* » de « *firemage* » et « *maegi* » aient la même origine, mais ce dernier est la forme plus ancienne.

Quant aux *êtres sensibles*, il est à noter qu'ils ne sont pas nécessairement réels même dans les pages des romans, ainsi « *grumkin* » (*tarasques*) sont des personnages des contes de fée du Nord. La liste proposée dans l'annexe I n'inclut pas les créatures des mythes du monde réel, qui sont néanmoins mentionnées dans le texte : *centaures*, *démons*, *géants*, *harpies*, *selkies*, *sphinx*.

Du point de vue de la formation, il faut mentionner les « *deep ones* » (« *profonds* ») qui sont une allusion et un emprunt *au mythos de Cthulu* de H.P. Lovecraft.

Deux appellatifs sont immotivés : « *Ifequevron* » et « *jhogwin* » – le dernier est d'origine *dothraki*. Il est intéressant que l'auteur ait choisi de ne pas employer la

variante anglo-saxonne de formation « *wear-* » (« *-garou* ») dans les espèces comme « *weartiger* », « *wearwalrus* », qu'on peut rencontrer dans les autres travaux du genre fantastique, et, à leur place, ajoute « *-men* », qui signifie « hommes » (*tiger-men* – *hommes-tigres*, *walrus-men* – *hommes-morses*). « *Walrus-men* » semble aussi être très proche de la description des *selkies*, mais les romans n'expliquent pas en quoi exactement consiste cette différence. En plus, certaines tribus des sauvages sont aussi appelées « *walrus men* », mais il est inconnu s'il y a une connexion. Dans la version française, les membres de ces tribus sont traduits par « *les morsois* », donc le lien entre les deux est perdu.

Quant aux éléments des autres catégories, il faut mentionner « *tokar* » qui est un type de vêtements porté à *Ghis*, qui est proche du sari indien. Le jour de naissance est appelé « *name day* » (mot-à-mot « *jour de nom* »). La raison de ce changement n'était pas précisée par l'auteur, mais dans l'épisode 7 de la série *House of Dragon*, basée sur les événements de la *Dance des Dragons*, *Corlys Velarion* note que : « *History doesn't remember blood. It remembers names* » [87] // « *Histoire ne se souvient pas de sang. Elle se souvient des noms* » [89], et dans le cycle de romans la même idée est soulignée très souvent. La traduction française remplace ce néologisme par « *anniversaire* » ou le généralise par « *fête* ».

Une autre distinction inusuelle est « *salt wife* » (« *femme-sel* ») et « *rock wife* » (« *femme-roc* »), qui réfère à la tradition de la polygamie des *fer-nées* et ainsi démontre la permanence et importance des femmes légales (« *femmes-roc* ») et le caractère éphémère des concubines (« *femmes-sel* ») (Annexe I).

2.2.2 Idioms néologiques dans « *A Song of Ice and Fire* ». Le principal problème présenté par les locutions figées consiste en ce que les limites entre les métaphores employées par l'auteur et les idiomes du monde décrit est assez vague.

Cependant, on a pu distinguer 23 unités idiomatiques, utilisées dans différents contextes (Annexe I). Ces expressions incluent les *paraphrases euphémistiques* comme « *a goodness from the Drowned God* » (*une grâce de dieu Noyé*) pour parler de la mort

à la mer ; « *to make water* » qui veut dire « *uriner* » ; « *to pay the iron price* » – « *payer le fer-prix* ») - dans la tradition *des fer-nées*, seules les femmes peuvent acheter les biens (« *to pay the gold price* » – « *payer l'or-prix* »), et les hommes ne peuvent les obtenir que par le pillage et la force des armes.

Deux expressions portent sur les familles : *a Lannister always pays his debts* – *un Lannister paie toujours ses dettes* ; *to wake the dragon* (*réveiller le dragon*) – une locution utilisée très souvent par *Vyseris*, qui signifie au sens figuré « *mettre en colère un Targaryen* » ; *Winter is coming* (*L'hiver vient*) est la devise de la maison Stark.

En même temps, il est à noter que les devises de chacune des familles nobles peuvent être utilisées comme des locutions figées, mais car l'histoire décrite dans le cycle concerne principalement les Starks, c'est leur devise qui est répétée le plus souvent. « *It is known* » - « *il est connu* » est un calque du *dothraki* dans le monde de *Trône de Fer* et une structure rarement utilisée dans l'anglais standard.

Les expressions *Gods be good* – *Bons dieux* et *Seven hells* – *Par les sept enfers* (ou seulement *Seven* – *Sept*) sont les exclamations habituelles qui font référence à la Foi de Sept. *Others take (someone)* – *Autres emportent (quelqu'un)* est une interjection assez vulgaire qui fait allusion au mythe des « *autres* » – les monstres du Nord.

Les adultes (et les ados) dans « *A Song of Ice and Fire* » sont appelés « *a man / woman grown* » (« *un homme / femme grandi(e)* ») – cela signifie qu'ils sont assez matures pour avoir une famille ou, par exemple, devenir des chevaliers. « *A summer child* » – « *un enfant d'été* » est un idiomme désignant une personne naïve qui n'a pas connu encore de difficultés.

Il existe autant de locutions désignant la nudité, toutes créées de la même manière que des expressions anglaises, mais en remplaçant « *birthday* » par « *name day* » : « *in one's name day gown / suit* », « *naked as his / her name day* ». Cette néologie est perdue, vu qu'on emploie plutôt « *le nouveau née* » (« *être en costume de nouveau-né* »). Le passage de temps dans certains cas est calculé non pas par les mois mais par les lunes (*moon's turns*). Les heures de la nuit sont aussi particulières : *heure de la chauve-souris* – *hour of the bat*, *heure de l'anguille* – *hour of the eel*, *heure des*

fantômes – hour of ghosts, heure de la chouette / hibou – hour of the owl, heure du loup – hour of the wolf, heure du rossignol – hour of the nightingale.

Vu que les oiseaux utilisés pour envoyer les lettres au sein de la noblesse sont les corbeaux messagers, certaines expressions font référence à cet animal : *envoyer un corbeau (send a raven)* signifie par métonymie « envoyer une lettre / un message » ; *noires ailes, noires nouvelles (dark wings, dark words)* marque les nouvelles tristes ou inquiétantes délivrées par un corbeau. « *Sun-and-stars* » (*soleil et étoiles*) et « *Moon of my life* » (*lune de ma vie*) signifient une personne importante, une âme sœur. La deuxième est un calque du japonais, qui associe la lune à l'amour. « *Words are wind* » (« *les mots sont du vent* ») est une locution qui désigne que ce sont les actions qui comptent et non pas les mots. « *Mummer's farce* » dénote une situation hypocrite et superficielle, mais en VF, « *mummer* » était traduit par extension de sens par « *comédien / acteur* » et l'expression figée n'existe plus.

2.3 Guide de prononciation des néologismes dans « A Song of Ice and Fire »

Contrairement au spécialiste en lettres J.R.R. Tolkien, qui, en écrivant la série « Le Seigneur des Anneaux », a élaboré avec un grand plaisir les langues de la Terre du Milieu [39], George R.R. Martin a déclaré qu'il « n'ai pas le don [de Tolkien] pour les langues » [57] ; qu'il « en est venu à ne plus se soucier de la prononciation » [24] pendant l'université ; et que « vous pouvez prononcer [les noms propres] comme vous le souhaitez » [55].

G.R.R. Martin est un écrivain américain, originaire de Bayonne, New Jersey et son accent a été décrit comme un accent « *gravement New-Jersiais* » [45]. En même temps, il est à préciser que l'auteur lui-même a déclaré que les accents anglais fonctionnent mieux pour la fantasy, car le genre est enraciné au Moyen Âge.

« *C'est plein de châteaux, de seigneurs, d'épées, de chevaliers et de tous les autres attributs que nous associons à l'Angleterre dans ce pays. Cela semble naturel. Ce serait difficile à faire avec un groupe d'acteurs qui avaient de gros accents du Sud* », a-t-il commenté [45].

L'auteur avoue aussi que dans le monde de Trône de Fer, il existe les accents régionaux, mais ajoute que « *J'ai joué avec l'idée d'essayer de les représenter avec des fautes d'orthographe phonétique (et en effet je fais un peu de cela, avec des personnages moins éduqués), mais c'est la folie. J'essaie plutôt de suggérer les accents avec la syntaxe et les clichés* » [8].

Les livres audio donnent aussi quelques idées sur la prononciation des mots nouveaux, et Martin les a même crédités de l'avoir consulté sur la plupart des noms « difficiles » et de les avoir prononcés correctement. En même temps, l'écrivain a aussi remarqué qu'ils « *s'étaient ensuite trompés sur tous les noms faciles* » [54].

Les livres audio de la série ont été lus par Roy Dotrice, qui est l'acteur britannique qui a joué Hallyne le Pyromancien dans la saison 2 de l'émission télévisée. En raison de problèmes d'horaire, *A Feast for Crows* a également été initialement lu par John Lee, qui parle un anglais britannique avec un léger accent irlandais.

Dans l'émission télévisée « *Game of Thrones* », les accents des personnages reflètent leurs origine et classe. Un exemple cliché de cette différence entre les classes était même noté par Tywin Lannister dans l'épisode 7 de la saison 2 « *A Man Without Honor* » : les nobles énoncent soigneusement l'unité « my lord » en deux mots tandis que les roturiers la transforment un « m'lud » monosyllabique.

Les accents ouestriens reflètent généralement ceux du Royaume-Uni, où les accents du nord sont entendus parmi *les premiers hommes* et au-delà du mur et l'influence galloise peut être perçue *dans la vallée*, l'anglais « de la reine » chic et classique se rencontre parmi *la noblesse et le clergé des terres de l'ouest*, etc. *Essos* géographiquement correspond à l'Eurasie et les personnages locaux parlent avec des accents méditerranéens (*Braavos*), germaniques (*Lorath*) et vaguement arabes (*Dothraki*), afin de démontrer que la langue commune (l'anglais) n'est pas leur langue maternelle. Ces différences générales ont plusieurs exceptions notables parmi les acteurs. Par exemple, les enfants d'*Eddard Stark* parlent avec des accents britanniques du sud, bien qu'ils habitent dans le Nord. *Asshai* est loin de *Lorath* mais Melisandre parle avec l'accent néerlandais natif de Carice van Houten [43].

HBO propose aussi un guide officiel de prononciation pour la série accessible via *Making Game of Thrones Blog* [100].

2.4 Langues artificielles en tant qu'outil du déploiement de la réalité fantastique

Les langues dites « construites » ne sont pas un phénomène nouveau, mais l'idée derrière leur création est le plus souvent de prioriser leur praticité afin de faciliter la communication internationale (comme il est le cas d'*inter-slave* ou d'*espéranto*). Vu ce fait-ci, la popularité croissante des langues artificielles d'orientation esthétique – les soi-disant « *art-langues* », construites dans le discours artistique et ne visant pas à servir de moyen de communication dans le monde réel [32], semble particulièrement intéressante.

Derrière l'élaboration du terme « *art-langue* » se trouve le père de la fantasy épique, auteur du célèbre « Seigneur des anneaux » John Ronald Reuel Tolkien, qui introduit ce terme dans son fameux essai « Un vice secret » [52]. Selon lui, les principales raisons de la création et de la popularité des art-langues sont purement esthétiques et ses propres langues, le quenya et le sindarin, en portent témoignage. Dans sa série « Trône de Fer », G. Martin utilise également les langues pour déployer la réalité, mais l'importance qu'il attribue au développement de ses langues diffère beaucoup de l'approche méticuleuse et systématique du philologue J. Tolkien.

G. Martin lui-même avoue qu'il n'avait pas l'intention de développer profondément des langages pour son travail, les limitant ainsi aux mots répétitifs et aux constructions syntaxiques créés au fur et à mesure : « *Tolkien était un philologue et un professeur d'Oxford, et pouvait passer des décennies à inventer laborieusement l'elfique dans tous ses détails. Moi, hélas, je ne suis qu'un romancier de SF et de fantasy assidu, et je n'ai pas son don pour les langues. C'est-à-dire que je n'ai pas réellement créé de langue valyrienne. Le mieux que je pouvais faire était d'essayer d'esquisser dans chacune des principales langues de mon monde imaginaire à grands traits, et de leur donner à chacune leurs sonorités et leurs orthographes caractéristiques* » [57].

En même temps, D. Peterson, qui a élaboré *le dothraki* pour « *Game of Thrones* » et le haut valyrien pour « *House of the Dragon* » à la demande de G. Martin en 2009, note que, contrairement aux déclarations de G. Martin, *le dothraki* original n'était pas aléatoire, mais avait une structure bien précise, à la base de laquelle il a développé une langue fonctionnelle [44].

Parmi les art-langues du « Trône de Fer », deux sont les plus avancées, *le dothraki* (4 000 mots) et *le haut valyrien* (2 000 mots), tandis que les autres n'ont qu'une brève description, une mention, ou une allusion à l'existence possible comme il est le cas des accents régionaux (Annexe J).

Le dothraki est une langue fictive des guerriers nomades, n'ayant aucune colonie permanente sauf la ville de *Vaes Dothrak* – le siège du *dosh khaleen*, où tous les *khalasars* se rassemblent pour commercer et où il est interdit de se servir d'armes. Phonétiquement, *le dothraki* est plein de *consonnes sifflantes fricatives*, qui reflètent le caractère grossier et dur des nomades, leur philosophie agressive et simpliste. La *grammaire* est plutôt *analytique*, avec un ordre des mots direct, malgré l'absence des verbes-connecteurs. Un trait synthétique du langage est *l'ajout de préfixes* pour changer l'agent d'action : *arragat* – étouffer quelqu'un, *raggat* – s'étouffer. Cependant, c'est le fonds lexical de la langue qui est le plus révélateur. Par exemple, *en dothraki*, il y a sept mots différents pour le coup d'épée, mais il n'y a pas de mot « *merci* » [79]. De plus, les plus riches sont les champs lexicaux liés à la mort, aux armes et à la condition physique. Le fond lexical même découvre le système patriarcal des tribus : le titre *khaleesi* (la reine) a pour racine et source le *khal* (le roi). Pour en savoir plus, les lecteurs peuvent se référer au manuel du dothraki [40].

Le haut valyrien est une langue archaïque dans le contexte des romans, parlée seulement par l'élite (la dynastie monarque des *Targaryen*), pour honorer la tradition de leur pays d'origine. Cette langue s'inspire beaucoup du latin avec sa phonétique et son histoire. La langue est aujourd'hui accessible à l'apprentissage dans l'application *Duolingo*. Le programme d'apprentissage a été élaboré en partenariat avec D. Peterson, et en juillet 2022 comptait déjà 514 000 apprenants actifs [2].

Car cette langue existe grâce à la série « *House of the Dragon* » sur HBO, la prononciation est tirée plutôt des épisodes que des manuels en phonologie fictionnelle. Il est à noter qu'il y a des inexactitudes de prononciation même au sein de ce projet cinématique. Ainsi, le mot le plus connu du haut valyrien « *dracarys* » (« *feu de dragon* » – une commande donnée aux dragons d'attaquer la cible), était prononcé comme /dra'ka:ris/ par *Daenerys* (Emilia Clarke) dans la série « *Game of Thrones* », et comme /drə'ka:ris/ par *Rhaenyra* (Milly Alcock) dans « *House of the Dragon* » [102].

Conclusions au chapitre II

En général, les principales manières de formation des mots incluent :

1) Méthode morphologique (selon les modèles de formation de mots correspondants : affixation, formation de mots, réduction). Dans le cycle des romans « *A Song of Ice and Fire* », la composition est la méthode la plus productive de la création des néologismes motivés (*blood-bloom*, *weirwood*, *Kingsroad*).

2) Méthode sémantique – mise en œuvre par le développement de significations particulières dans les mots du langage naturel – est beaucoup plus rare, mais se voit toujours dans les mots comme « *warden* ». Le contexte médiéval aussi révoque l'emploi des graphies et des significations archaïques.

3) Méthode d'emprunt est encore plus rare, limité aux mots comme « *sept* », « *septa / septon* », et certains termes classiques de « la fantasy » magique comme « *pyromancer* » (*pyromant*), « *aeromancer* » (*aéromant*), etc. Certaines réalités sont empruntées aux œuvres des autres écrivains, comme *les profonds* originaires du mythe de *Cthulhu* de H.P. Lovecraft.

Les noms propres suivent souvent les mêmes modèles de formation. On voit, par conséquent, la méthode affixale qui crée les noms comme *Appleton*, *Downdelving*, *Dunstonbury*; la composition dans les onymes comme *Kettleblack*, *Shaggydog*, *Riverlands*.

La formation des mots se produit selon les modèles de base suivants : nom + nom (*Oathkeeper* – *Féale*), nom + verbe (*Riverrun* – *Vivesaigues*), verbe + nom

(*Wendwater*), adjectif + nom (*greenseers – vervoyants*), chiffre + nom (*Sevenstreams – Sept-Rus*), nom + « of » + nom (*Knight of Flowers – Chevalier des Fleurs*), nom + by + nom (*Eastwatch-by-the-Sea – Fort-Levant*), nom + article + nom (*Hallyne the Pyromancer – Hallyne le Pyromant*). Cependant, ces modèles sont rarement soutenus dans la traduction française, qui a un caractère plus aléatoire.

Il convient de signaler que les termes, créés par G.R.R. Marin, sont immotivés ou sonores (vu que les phonèmes ont été choisis pour correspondre à la langue décrite). Cette catégorie contient les *onymes topographiques* (*Sarhoy, Si Qo, Stygai, Tyria*), les *noms propres* (*Eroeh, Mirri Maz Duur, Rhaegar Targaryen*), et contient même quelques *appellatifs communs* (*maegi, nahsa*). Aussi dans cette même catégorie peut-on classer les mots des langues construites, car le nombre de mots conçus par l’auteur est très limité (par exemple, il n’y a que 5 unités en haut valyérien).

CHAPITRE 3.
PARTICULARITÉS DE LA TRADUCTION EN FRANÇAIS DES
OCCASIONNALISMES D’AUTEUR
(À LA BASE DU CYCLE DE ROMANS « A SONG OF ICE AND FIRE » DE
G.R.R. MARTIN)

La traduction de « A Song of Ice and Fire » en français était particulière dès le début, car même le format des livres a changé. G.R.R. Martin a écrit 4 livres, mais la traduction française a divisé chaque livre en tomes séparés, donnant ainsi 15 ouvrages, dont les titres ne coïncident pas toujours avec l’œuvre originale (Annexe K). De cette manière, la série, qui s’appelle « *A Song of Ice and Fire* », traduite normalement par « *Chanson de Glace et Feu* » était transformée en « *Trône de Fer* » – le titre donné au premier volume du roman. Depuis 2008, les livres sont réédités dans un format qui correspond à la structure des versions originales en anglais. Les nouvelles éditions sont appelées « *intégrales* ». Pourtant, le nombre de volumes n’était pas la seule difficulté pour les lecteurs, car Jean Sola – le traducteur qui a traduit les 4 premiers livres était remplacé par Patrick Marcel qui est responsable de la traduction des livres à venir.

La traduction des textes de genre « fantasy » n’était jamais une entreprise aisée car le monde décrit s’appuie souvent sur les réalités d’un pays concret au cours d’une époque précise. C’est pour cette raison qu’il est difficile de transmettre l’ambiance des romans dans une société qui ne partage pas nécessairement les mêmes coutumes. Ainsi, les traducteurs doivent à la fois garder le contenu du texte et le naturaliser pour que le lecteur monolingue puisse comprendre les allusions et les blagues conçues par l’auteur lui-même. Alors, la question de l’équilibre se pose : comment rester fidèle au texte source tout en l’adaptant au public cible ? Quels sont les limites des traducteurs ? Comme dans toute traduction il faut commencer par le style personnel d’auteur.

3.1 Style d'écriture de G.R.R. Martin et son transcodage en français

« *A Song of Ice and Fire* » est un exemple de « fantasy médiévale », mais, contrairement à ce genre, le style personnel de G.R.R. Martin est très moderne et concis, ce qui est clair même à partir des locutions néologiques étudiées – les termes créés par l'écrivain sont assez brefs et transparents, il suit fidèlement les idées de base en créant la terminologie étrangère et ses personnages parlent clairement et sans tournures pathétiques et archaïques.

Le second traducteur du cycle, Patrick Marcel, même remarque que « *Martin a visiblement fait le choix d'un style moderne et direct, justement pour rendre son histoire plus proche du lecteur* » [37]. Le caractère médiéval se manifeste plutôt par certaines graphies – « *Ser* » et non pas « *Sir* », « *y* » à la place de « *i* », « *oft* » au lieu de « *often* », la terminaison « *-st* » dans les mots « *amongst* », « *amidst* », « *whilst* » – et les locutions comme « *much / many and more* ». Certains néologismes servent le même but – « *septon* », « *septa* », « *maester* », « *kingsmoot* », « *lordling* », « *smallfalk* ». Les néologismes immotivés font aussi partie du style personnel d'auteur.

Dans le contexte du style, la traduction de Jean Sola a obtenu beaucoup de critique, qui portait surtout sur le fait « *qu'il s'est accordé une trop grande liberté dans l'ensemble, que ce soit sur la traduction au sens propre ou sur la syntaxe et le style* » [14].

Le point clé des débats est que le traducteur « *a délibérément archaïsé le texte* » [14], le rendant moins compréhensible. En même temps, Patrick Marcel constate que « *le vocabulaire est indéniablement à compter au nombre des points forts: les termes précis, l'orientation médiévalisante dans les noms traduits* » [37]. Il même dit que « *Trône de Fer* » est un bon nom pour la série, car « *une traduction plus fidèle, malgré le célèbre et lointain précédent de la Chanson de Roland, aurait pu moins bien sonner en français* » [37].

Le problème est que chaque traducteur a son propre style et sa propre vision de la traduction, mais pour éviter « *une rupture de ton* » [37], l'intention de P. Marcel est de « *rester dans la droite ligne de son prédécesseur* » [37]. Cependant, il regrette que

beaucoup de termes néologiques soient restés en anglais, et bien qu'il ne soit pas possible après 4 volumes publiés – il envisage aller « *vers une traduction systématique des noms propres* » [37].

Alors, la traduction officielle du cycle « A Song of Ice and Fire » a créé les impressions mixtes chez les lecteurs et les critiques littéraires. D'une part, le choix d'archaïser le texte de la fantasy médiévale est compréhensible, mais de l'autre cela déforme d'une manière importante le ton original de G.R.R. Martin. L'inconsistance des moyens de reproduction des néologismes en VF et le changement des spécialistes chargés de la traduction de ce projet résultent en un produit final quasi-domesticalisé, où l'immersion du lecteur est détruite par les anglicismes s'altérant avec les occasionnalismes calqués.

3.2 Difficultés de traduction des néologismes

Dans le cadre de la notion générale du « *contexte* », on différencie *le contexte minimal* (micro-contexte) et *le contexte large* (macro-contexte). Par le « *contexte minimal* », on sous-entend le contexte d'une phrase, c'est-à-dire les unités linguistiques qui forment l'environnement de cette unité, qui ne sort pas des limites d'une phrase ; le « *contexte large* » est l'ensemble des unités linguistiques, entourant cette unité, dans le cadre des phrases adjacentes. Il est impossible de préciser les limites exactes du « *contexte large* » – il peut s'agir du contexte d'un groupe de phrases, d'un paragraphe, d'un chapitre ou même de l'ensemble du travail.

Lors de la définition d'un *néologisme* il est crucial de prendre en compte le *macro-contexte*, car il peut contenir les indices, qui aident à compréhension.

Le *contexte minimal* peut être divisé en *contextes syntaxique* et *lexical*. Le *contexte syntaxique* consiste en une construction syntaxique dans laquelle un certain mot, une combinaison de mots ou une phrase objet sont utilisés. Le *contexte lexical* comprend les unités lexicales spécifiques, les mots et les combinaisons de mots fixes, dans l'environnement desquels une certaine unité est rencontrée. Lorsque le traducteur prend en considération le *contexte syntaxique*, cela lui permet de déterminer la partie du

discours à laquelle appartient le mot ; cependant, il est affirmé par Retsker que « *le contexte lexical est décisif dans le processus de définition d'un néologisme* » [75, p.73]

Dans le processus de la traduction des néologismes d'auteur, un traducteur peut avoir recours à des transformations lexicales : *transcodage* (transcription et translittération), *emprunt traduit* (ou calque), *substitution fonctionnelle*.

Dans ce cadre, la *transcription* et la *translittération* sont considérées comme des moyens quasi intraduisibles, vu que l'acte de traduire en tant que tel est omis et remplacé par l'acte d'*emprunter les formes sonores* ou *graphiques*. Le mot emprunté devient le fait de la langue cible et il est considéré comme l'équivalent d'un mot étranger, qui lui est extérieurement identique. Il est évident qu'on ne peut pas se passer d'emprunts de ce type, mais si, d'une part, cela crée l'effet d'*exotisme* et d'*étrangéisation* (si c'est l'effet que l'auteur tâche de produire sur le lecteur), de l'autre, cela tue souvent l'ambiance fantastique médiévale.

Le *calque* occupe la position intermédiaire entre les manières traduisibles et intraduisibles de rendre les unités néologiques. La forme interne d'un mot reste inchangée, et la traduction se produit au niveau de correspondances interlinguistiques bilatérales entre unités lexicales élémentaires, qui servent de matériau de construction afin de reproduire la forme interne du mot source dans la langue cible. D'une part cela permet de rendre le nouveau lexique plus *authentique*, *laconique* et *simple*, mais de l'autre, cela évoque le problème de la *littéralité* et fait perdre les *sens implicites* du lexique original.

Dernièrement, la *substitution fonctionnelle* ou l'*équivalence* paraît être la meilleure façon de traduire les néologismes d'auteur. Cependant, la question se pose : comment définir les équivalents pour le lexique « sans équivalent » ? D'un côté, cela permet de transmettre le sens de base, mais de l'autre, les connotations sont souvent perdues, et cela peut même provoquer la confusion, si le terme équivalent a ses propres acceptions.

3.2.1 Procédés de traduction les plus productifs à la base du cycle de romans « A Song of Ice and Fire » par G.R.R. Martin. Si

nous ajoutons les idées de Vinay et Darbelnet [9] à la classification susmentionnée de Rozental [76, p. 40] nous aurons quelques procédés de traduction de base :

1. **L'emprunt.** La *transcription* et la *translittération* sont surtout productives et utiles s'il s'agit du lexique immotivé – les noms des personnages et des villes n'ayant aucune racine dans la langue du texte original. Le français et l'anglais utilisent le même alphabet ce qui facilite la translittération et la marque comme le moyen le plus productif d'emprunt.

Pourtant, dans le cadre de la *translittération*, il faut toujours considérer la question de la prononciation – par exemple, « *ae* » en anglais se transmet à l'oral par la diphtongue /ei/, mais ce n'est pas un phonème traditionnel pour la langue française ; la terminaison « *-es* » ne se lit presque jamais en français, mais donne le son /iz/ en anglais. Alors, il est tout à fait naturel que les traducteurs recourent à la *transcription*, mais parfois, cela ne naturalise les mots nulle part.

Ainsi, *Caraxes* – *Caraxès* ou *Shraïkos* – *Shrykos*, *Shawney* – *Chauney* semblent assez authentiques, ce qui n'est pas nécessairement le cas pour *Houëtt de Bouclier de Chêne* – *Hewett of Oakenshield*. De plus, s'il s'agit des unités motivées, ce principe fait perdre la « saveur » du texte, ce qui se voit surtout dans les noms de bâtardise : *Snow*, *Hill*, *Storm*, *Sand* et *Waters* sont empruntés ; *Rivers* (*Rivières*), *Stone* (*Roche*) et *Flowers* (*Fleurs*) sont traduits et *Pyke* n'est ni traduit, ni emprunté, mais plutôt modifié en *Pyk* – ainsi perdant à la fois sa forme orale /paik/, sa signification (« *un type de poisson* »), et sa graphie.

L'autre cas particulier est la partie « *grey* » (« *gris* ») dans les noms des maisons : la maison *Grey* est traduite comme *Gris*, mais *Greyjoy* – qui signifie « *joie grise* » – est emprunté sans changement, et *Greyiron* est seulement emprunté partiellement – *Greyfer*. La chose pareille est notable dans le cas d'*Orquebois de l'île d'Orkmont* – « *orque* » est une forme francisée, qui a été utilisée pour transmettre « *Orkwood* », mais « *Orkmont* » reste inchangé.

2. **Le calque.** En général, le *calque* est considéré être un procédé indésirable, mais dans le contexte des œuvres fantastiques il est surtout productif et avantageux. En traduisant les éléments de base composant les occasionnalismes motivés, les idées qu'ils

représentent paraissent très domestiques et compréhensibles. Cela permet, dans certains cas, de garder le jeu de mots et de familiariser le lecteur avec les réalités décrites.

Ainsi, *les calques* les plus efficaces incluent : *vervoyant* (*greenseer*), *Vif-Argent* (*Quicksilver*), *Barberouge* (*redbeard*), etc. Il est intéressant que Jean Sola ait essayé de garder la graphie inusuelle de l'original : *Yronwood – Ferboys*, *Vaith – Voi*, *Farwynd – Vendeloynd*. Malheureusement, ces changements n'étaient pas introduits dans tous les cas, comme *Dreamfyre – Songefeu*. Cependant, *le calque* n'est pas toujours efficace, vu qu'il repose sur la *traduction mot-à-mot*. Cette traduction fonctionne parfaitement assez rarement et souvent fait perdre les calembours et les allusions de la langue source : *Kettleblack*, *Duskendale* et *Shaggydog* en sont les exemples.

Parfois cette traduction par parties composantes exige les modifications additionnelles, comme *la transposition* : *skinchnager = change-peaux* – la partie nominale « *changer* » est passée au verbe ; *Ladybright = Labriaux* – le substantif « *Lady* » devient l'article défini, de même que dans *Justman = Lejuste* (« *man* » – « *le* ») ; *Peckledon = Dombecq* – le verbe « *peck* » (« *donner un coup de bec* ») passe au substantif « *bec* ».

La modulation est un autre type de modification assez efficace : *Pyne* (de « *pine* » – « *pin* ») = *Pynède* (de « *pinède* » – « *forêt de pins* »), *Ironmaker* (« *maker* » est le mot au sens vaste – « *fabricant* ») = *Forgefer* (une restriction de sens car « *forger* » est une activité concernant seulement les métaux).

L'expansion et la généralisation peuvent être trouvées dans les unités comme « *godswood* » (*gods – dieux*) – « *bois sacré* », « *Régicide* » – « *Kingslayer* ».

3. ***L'équivalence*** est le principe crucial de toute traduction, mais vu que les occasionnalismes existent non seulement au sein d'une seule langue, mais aussi dans le cadre d'un seul œuvre, l'équivalence au sens propre est rarement possible.

Ainsi, le seul équivalent que nous pouvons noter est « *direwolf* » – « *loup-garou* », mais c'est un équivalent approximatif, car les *loups-garous* au sens propre sont quasi-humains, mais les loups de Starks sont 100% animaux. En plus, « *direwolf* » est un animal réel, mais éteint, et dans le cadre du roman son physiologie a été changée ; un « *loup-garou* » est par défaut une créature de mythe. Dans la traduction « *garou* »

équivalait non seulement le mot « *direwolf* », qui est une bête, mais aussi le mot « *warg* » qui est une activité magique (par exemple « *the Warg King* » = « *le Roi Garou* »).

3.2.2 Analyse de la qualité de traduction à la base du cycle de romans « *A Song of Ice and Fire* » par G.R.R. Martin. Pour analyser la qualité de la traduction des néologismes dans la version française faite par Jean Sola et Patrick Marcel, il faut considérer les unités traduites par les critères suivants : l'authenticité de traduction, sa consistance et sa correspondance au texte de départ.

Le point faible de la traduction de Jean Sola est son inconsistance : *Wells (de Dorne)* est translittéré, et *Wells (du Nord)* est traduit par « *Puits* », *Lake* reste inchangé pour une maison du *Nord*, mais devient *Lacq à Dorne* ; *Lady* est traduit dans certains cas par « *Dame* » (*Lady Ushanora* = *Dame Ushanora*), et dans les autres reste inchangé (*Lady Olenna*), « *Lady Bright* » est traduit comme « *La Dame étourdissante* » avec une minuscule ce qui fait perdre le caractère propre.

Bien sûr, nous pouvons supposer que les noms des navires traduits par « *Dame* » sont d'habitude de Braavos et ceux translittérés sont ouestriens, mais le texte original ne fait pas la même distinction, donc cela ne semble pas nécessaire.

La situation pareille concerne aussi la traduction des unités *Darkstar* et *Evenstar*. La formation originale est presque la même pour les deux, mais la traduction diffère : *Sombre Astre* et *Étoile du Soir*.

Les notions « *raven* » et « *crow* » sont clefs pour l'histoire, mais dans la traduction, il y a quelques différences. Ainsi, *Brynden Rivers*, surnommé « *Bloodraven* » est traduit comme « *Freuxsanglant* » et la compagnie « *the Raven's Teeth* » est traduit par « *Dents de Freux* » – qui est un oiseau à part. Pourtant, les ouestriens en VF aussi utilisent les *corbeaux messagers* (« *ravens* ») dans les « *corbelleries* » (« *ravenries* »). Les lieux avec la partie « *crow* » sont traduits soit par « *corbeau* » – *Corbeau des tempêtes*, *Nid de Corbeau* ; soit par « *corneille* » – la tour *Pique-Corneille*. Le personnage légendaire « *three-eyed crow* » est traduit comme « *Corneille à trois yeux* ». Le bateau « *Red*

Raven » est traduit par « *Choucas rouge* », et le personnage « *Crow's eye* » par « *L'œil-de-Choucas* »).

La VF abonde aussi en mot « *Fléau* » qui prend beaucoup d'acceptions – *Doom of Valyria* devient « *Fléau de Valyria* », *Banefort* devient « *Fléaufort* », *Scourge* change aussi en « *Fléau* ». Ce fait-ci complique la compréhension, car quand les personnages réfèrent au « *Doom* » dans le texte original, le lecteur comprend tout de suite de quel évènement il s'agit, ce qui n'est pas le cas pour les francophones où « *Fléau* » prend au moins deux acceptions. De plus, malgré le fait que l'auteur démontre une distinction entre « *thralls* », « *slavers* » et « *slaves* », la traduction ne le démontre pas toujours : « *Slaver's bay* » – « *La baie des Serfs* », « *Qarl the Thrall* » – « *Qarl le Serf* ».

La version française aussi abonde en traductions partielles, et si dans certains cas l'idée reste bien claire (*Dryland* – *Aride* ; *Foamdrinker* – *Écumeur*), dans les autres, on perd certaines nuances, comme c'est le cas de « *Coldwater of Coldwater Burn* » – « *Froideseaux de Froideseaux* » et « *Sisterman* » – « des Sœurs » où les antithèses disparaissent ; *Manwoody* est transmis par « *Forrest* », qui ne convient pas du tout à la région sèche et aride de *Dorne* ; *Oakheart* devient « *du Rouvre* » et perd la référence à l'alcool du monde réel, et l'allusion à la fois au Nord qui ont des arbres sacrés, appelés « *heart trees* » ; « *Strongboar* » perd la partie « *fort* » et devient « *Sanglier* ».

De plus, une partie de traductions semble immotivée : *Upcliff* (« *up* » + « *cliff* » = « *en haut du rocher* ») se transforme en « *Descarpe* » ; « *Turnberry* » devient « *Tournebaie* » ; « *Notch* » qui signifie un passage étroit entre les montagnes ou un défaut de surface devient « *Coche* », etc. *Haigh* (un nom traditionnel anglais qui n'a pas de traduction) passe à « *Foin* », mais dans ce cas le changement est motivé par l'homonymie *Haigh* – *hay* (*foin*). Pourtant, si le traducteur tâche de garder les particularités de la graphie d'original dans de nombreux mots, pourquoi ne pas jouer avec l'homonymie dans ce cas : *Fouin*, *Fwen*, etc.

Les changements graphiques peuvent être expliqués dans la plupart des cas par la tradition française, ce qui est tout à fait naturel : *Doggett* – *Dogvette*, *Lem* – *Lim* ; mais dans certains cas ils semblent excessifs : *Tarth* – *Torth*, *Tollet* – *Tallet*, *Willas* – *Willos*, *Ygritte* – *Ygrid*.

Un autre problème consiste dans *la traduction approximative* : *Fowler* (« oiseleur ») et *Poulet* évoquent les impressions tout à fait différentes, ainsi que *Lonmouth* et *Longbec*. *Lemoncloak* signifie un « manteau » ou une « cape » « citron », ce qui n'est pas perceptible à partir de la traduction « *Limonbure* ». À notre époque, la traduction « *Nègrebar* » du mot « *Blackbar* » pose des questions, car il y a autant d'Américains qui trouvent même le nom du pays *Monténégro* offensif, et l'emploi de la partie « *nègre* » ici n'est pas inévitable. En effet, il est facilement remplaçable par l'unité comme « *Barnoir* » à l'exemple de *Blackmont* – *Noirmont*, ou « *Nerbar* » – à l'exemple de *Blackwood* – *Nerbosc*.

Si l'on considère les emprunts motivés non-traduits, nous partageons l'opinion de Patrick Marcel [37] qu'il vaut mieux les traduire : *Le Neck* peut se traduire par *le Col* ou *la Gorge*, si la traduction directe « *le Cou* » ne convient pas ; *Cornfield* peut être transcodé par une unité comme « *Maïchamp* » ; *Weeping Town* peut être remplacé par « *Cité de Larmes* » ou « *Suintante* » ou même par une forme composée comme « *Villepleur* » ; on peut transmettre le sens d'*Algood* par « *Toubien* » ou « *Toubon* », qui suivent les méthodes de formation des néologismes employés par les traducteurs dans les autres unités de ce type.

Les termes qui ne correspondent pas à la version originale sont présentés sur le site officiel de la Garde de Nuit – le blog spécialisé du Trône de Fer [101]. Le tableau de la correspondance des noms des maisons complet est présenté dans l'annexe L.

Conclusions au chapitre III

Les difficultés de la traduction du cycle de romans en question ne sont pas limitées à l'étude des contextes afin de définir le plus précisément possible la fonction et la signification des unités néologiques. Le changement de traducteur a créé une rupture dans la traduction des travaux vu que chaque traducteur a sa propre vision et ses propres méthodes de traduction.

Jean Sola a été fortement critiqué d'avoir pris *une trop grande liberté* en traduisant les romans : de son choix du *vocabulaire plus pompeux, archaïque et soutenu* et au

changement du titre de la série elle-même. Les titres définissent la perspective de la perception lors de la lecture. Ainsi, si pour les anglophones, le cycle « A Song of Ice and Fire » porte un *caractère mythique, global* et en quelque part *lyrique*, pour les francophones, il a été réduit au *conflit politique* par le titre « *Trône de Fer* ».

La traduction des unités néologiques se passe de trois manières principales : *emprunt* (transcription et translittération), *calque* (traduction mot-à-mot, avec les modifications additionnelles et sans elles), et *substitution fonctionnelle* (équivalence). L'étude a permis de constater que le moyen le plus avantageux est *le calque* qui permet de naturaliser les termes conçus par l'auteur. *L'emprunt* est surtout productif pour les unités immotivées, et *l'équivalence* n'est souvent pas possible vu la nature fictive des néologismes dont l'existence est limitée par les pages des romans.

La plus grande source de polémique concernant la traduction de Jean Sola est *l'inconsistance des axes de traduction*. Le traducteur a réussi à trouver les équivalents ingénieux (*Storm's End – Accalmie ; Blackwater – Néra*), mais en même temps il a laissé beaucoup de lexique sans aucun changement, malgré le fait que les composants de ces unités étaient tout à fait traduisibles. Ce fait diminue d'une manière importante l'immersion dans le monde décrit, car les toponymes non-traduits apparaissent d'une manière inattendue et difficile à comprendre dans le texte.

Patrick Marcel, qui a dû reprendre le travail de Sola, a été obligé de travailler dans le style et le contexte défini par Jean Sola dans les œuvres précédentes, même s'il admet qu'il n'est pas d'accord avec certains choix de son prédécesseur. Outre cela, nous trouvons que le changement minimal des certaines graphies n'est pas aussi nécessaire et crée un décalage entre les versions, ce qui pouvait être évité.

De plus, bien que l'idée de distinguer les familles provenant de régions différentes en traduisant leur nom dans un cas et en le translittérant dans l'autre semble intéressante, elle détruit la parenté évidente entre les deux maisons nobles et risque de nuire à la cohérence du texte.

CONCLUSION GÉNÉRALE

La recherche basée sur le cycle de romans de G.R.R. Martin « A Song of Ice and Fire » met en lumière les particularités de la création des néologismes individuels dans les romans fantastiques et les modalités de leur reproduction en français.

Le roman « A Song of Ice and Fire » appartient au genre « fantasy » selon ses caractéristiques de la composition : *la présence d'un grand nombre de personnages principaux d'importance égale*, et de *personnages secondaires* ; *la présence d'une géographie fictive* détaillée indiquée sur des cartes ; *une liste des généalogies* et *un historique des événements* qui se déroulent. Une autre caractéristique distinctive du genre fantastique est l'utilisation *d'archaïsmes* et *d'historicismes*, et le roman de G.R.R. Martin est sans aucun doute riche en mots et vocabulaire obsolètes liés à l'époque médiévale, malgré le style d'auteur assez moderne.

Les textes étudiés et analysés contiennent des néologismes des champs lexicaux variés : *magie, êtres sensibles, toponymes, maladies, noms propres, produits d'alimentation*, etc. En utilisant divers moyens de la langue anglaise, G. Martin crée de nouveaux mots qui non seulement nomment des objets et des phénomènes inhabituels de sa réalité fictive, mais augmentent également *l'expressivité de l'œuvre*. Leur tâche principale dans ce travail de recherche est de révéler les caractéristiques distinctives du monde créé par l'auteur et de souligner son caractère inhabituel.

Les néologismes utilisés dans « A Song of Ice and Fire » portent le caractère personnel de l'auteur, ce qui signifie qu'ils ont été créés et appliqués pour la première fois par Martin, et avant cela, ils ne pouvaient pas être vus dans d'autres sources. Ils constituent une large couche de vocabulaire : des choses et actions évidentes aux noms des réalités fictives. Ce sont toutes des unités lexicales nouvellement créées, et la plupart d'entre elles ne feront jamais partie du fond usuel du vocabulaire quotidien. Cependant, nous pouvons prédire qu'ils pourraient être utilisés par d'autres auteurs de « fantasy », créant ainsi tout un sociolecte parmi les amateurs de ce genre.

Tous les néologismes peuvent être divisés en néologismes sémantiques et lexicaux, selon leur formation. Les néologismes sémantiques sont le résultat de l'acquisition d'un

nouveau sens par un mot existant, tandis que les néologismes lexicaux sont des mots nouvellement formés (au moyen de suffixes, de préfixes, ou en combinant deux ou plusieurs mots existants) ou sont empruntés à d'autres langues. Dans « A Song of Ice and Fire » de Martin, la plupart des néologismes sont de nature lexicale.

Les occasionnalismes de l'auteur apparaissent dans la langue par des voies suivantes :

1) par la *composition* de mots – la combinaison de deux ou plus mots du fond usuel pour désigner un terme nouveau ;

2) par la *dérivation* de mots – la formation de nouveaux mots à partir de morphèmes existants dans la langue selon des modèles divers ; les manières les plus répandues de former des néologismes sont *la préfixation*, *la suffixation* et *la combinaison* de ces deux dernières ;

3) par *dérivation sémantique*, c'est-à-dire lorsque le mot existant acquiert une nouvelle signification secondaire ;

4) par *emprunt* à d'autres langues ou sous-systèmes de la langue ;

5) par la *conception phonétique immotivée*, où de nouveaux termes sont conçus en combinant les phonèmes et leurs graphies d'une manière aléatoire, pour correspondre à la description de telle ou telle langue d'orientation esthétique.

Lors de l'exécution de cette recherche plus de 5 000 néologismes d'auteur ont été repérés et examinés. Lors de l'étude de ces unités lexicales de Martin (qui sont principalement les noms de localités – *toponymes*, noms de personnes - *anthroponymes*, noms d'animaux - *zoopoétonymes*), noms d'herbes (phytonymes), etc.), il a été révélé que la composition des mots, la formation des néologismes sémantiques, l'affixation et la conception immotivée sont les manières les plus répandues et les plus productives de former le fond néologique du cycle de romans « A Song of Ice and Fire ».

Le processus de traduction des néologismes utilisés dans les romans fantastiques est assez difficile, car le traducteur doit se concentrer non seulement sur les cultures des deux langues (malgré la création de nouveaux mondes, les auteurs fantastiques placent généralement l'intrigue dans une réalité similaire à leur propre culture), mais aussi sur le sens des nouveaux mots. Dans la plupart des cas, nous pouvons le déterminer en

analysant la structure du néologisme et en examinant le contexte dans lequel il a été utilisé.

Cependant, même si le traducteur comprend le nouveau mot et son usage, un autre type de problème peut survenir – le traducteur doit créer de nouveaux mots dans la langue cible, tout en prenant compte du fait que « *d'une part il est impossible de vérifier leur sens dans le dictionnaire de la langue source ou de trouver leur équivalent cible dans un dictionnaire bilingue, et d'autre part, l'utilisation du néologisme dans le texte original doit correspondre en principe à l'utilisation du néologisme dans le texte cible, et donc le traducteur doit jouer un fabricant de mots* » [18].

Il faut ainsi souligner que le processus de traduction des néologismes consiste à appliquer non seulement une nouvelle « sémie », mais aussi une nouvelle fonction que le lexème occasionnel va remplir. Jean Sola, qui a commencé à traduire le cycle, recourt à diverses transformations.

Suite à notre analyse des occasionnalismes d'auteur, nous avons découvert que la manière la plus efficace de traduire les néologismes d'auteur est *le calque* ou *la traduction mot-à-mot*. En effet, les éléments de la majorité du vocabulaire occasionnel sont compréhensibles et, donc, peuvent être facilement traduits. Le deuxième rang est occupé par la *transcription* et la *translittération*, qui sont des moyens cruciaux de la traduction des néologismes immotivés. Celles-ci sont également employées lorsqu'il est à peine possible de distinguer le sens des mots inventés. La troisième place est partagée par la *substitution fonctionnelle* et *la traduction mixte*.

Comme le prouve l'analyse effectuée, la méthode la plus productive de la traduction des noms propres dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire » est la traduction des composants des noms propres complexes par leurs équivalents cibles avec un traçage de leur structure. Il est à noter que là où *les appellatifs* sont presque toujours traduits, *les onymes* sont souvent transmis par transcription et translittération, même s'ils sont composés de noms communs.

L'étude du roman de G. R. R. Martin et de sa traduction en français conduit aux conclusions suivantes : le texte français est présenté et perçu comme *une traduction*, et non pas comme une œuvre authentique ; le choix du texte original est dû à son grand

succès commercial, qui explique aussi le partage de la version française en 15 volumes à la place de 5 livres en version originale ; les maisons d'édition parient sur le succès de la traduction grâce au succès de l'original, ce qui, à son tour, explique l'orientation de la traduction vers *l'étrangéisation* et la préservation de la forme extérieure de nombreux néologismes, même si cela signifie que le lecteur de la traduction aura des difficultés à prononcer les noms et / ou ne comprendra pas les allusions, les jeux de mots ou les contenus cachés par la forme du nom.

Une étude approfondie et complète de l'idiostyle de G. R. R. Martin ouvre les possibilités aux études ultérieures.

BIBLIOGRAPHIE

1. Albir A. H. Estudis sobre la Traducció, Col. Estudis sobre la Traducció, vol. 1, Universitat Jaume I, 1994. 268 p.
2. An update is coming... to our High Valyrian course! 19.07.2022 URL: <https://blog.duolingo.com/high-valyrian-course-updates/> (dernier accès : 04.11.2022).
3. Anderson J.M. The Grammar of Names / John M. Anderson. Oxford, N. Y.: Oxford University Press, 2007. 359 p.
4. Armit L. Fantasy Fiction: An Introduction. New York : Continuum Integrational Publishing Group, 2005. 232 p.
5. Bauer L. A Glossary of Morphology, Washington D.C.: Georgetown University Press, 2004. 133 p.
6. Bloomer A., Griffiths P., Merrison A.J. Introducing Language in Use: [A Course Book]. New York: Routledge, 2005. 495 p.
7. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of the English Language, Cambridge: Cambridge University Press, 2002. 228 p.
8. Cyvasse, Accents, Historical Mysteries, And Dornish Nationalism. 19.04.2008. URL: <https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/2802> (dernier accès : 04.11.2022) .
9. Darbelnet J., Vinay J.-P. Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction. P.: Didier, 1958. 331 p.
10. Dreier S. Old fables and their new tricks: exploring revisionist fairytale fantasy in selected texts by Cornelia Funke and Svetlana Martynchik. PhD diss., Vancouver: the University of British Columbia, 2018. 237 p.
11. Egoff Sh. Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today. Chicago: ALA, 1988. 339 p.
12. Gerhards J. The Name Game: Cultural Modernization and First Names. New Brunswick, NJ : Transaction Publishers, 2005. 157 p.
13. Grytting, A. On the Yellow Brick Road: Fantasy, Fairy Tales, and the Coming of Age Journey. Master's thesis. University of Agder. 2018, 98 p. URL: <http://hdl.handle.net/11250/2562922> (dernier accès : 04.11.2022).

14. Guillerme E. L. La traduction française du Trône de Fer. 15.04.2021 URL : <https://www.elguillerm-traductions.fr/2021/04/15/la-traduction-du-trone-de-fer/> (dernier accès : 04.11.2022).
15. Halskov J., Pia J. Automated extraction of neologisms for lexicography. *E*Lexicography in the 21st Century: New Challenges, New Applications: proceedings of *E*Lex 2009 (October 22-24, 2009, Louvain-la-Neuve), ed. by Sylviane Granger & Magali Paquot,. Louvain: Presses universitaires de Louvain, 2010, pp. 405-410.
16. Harley H. *English Words: A Linguistic Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing, 2006. 290 p.
17. Hein R. *George MacDonald: Victorian Mythmaker*. Wipf and Stock, 2014. 496 p.
18. Hejwowski K. *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004. 198 p.
19. Herberg D., Kinne M., Steffens D. *Neuer Wortschatz: Neologismen der 90er Jahren in Dueschen*. Berlin; New York: de Gruyter, 2004. 370 p.
20. Hohenhaus P. *Ad-hoc-Wortbildung: Terminologie, Typologie und Theorie kreativer Wortbildung im Englischen*. Frankfurt am Main : Lang, 1996. 505 p
21. Hohenhaus P. How to do (even more things) with nonce words (other than naming). *Lexical creativity, Texts and Contexts*, ed. by J. Munat. J. Benjamin Publishing Company, 2007. V 58. pp. 13–39.
22. Jaaskelainen R. *Tapping the process: an explorative study of cognitive and affective factors involved in translating*. Joensuu: University of Joensuu Publications in Humanities, 1999. 188 p.
23. Jarema G., Libben G. Introduction: Matters of Definition and Core Perspectives. *The Mental Lexicon: Core Perspectives*. Oxford: ELSEVIER, 2007, pp. 1-7.
24. Knight E. E. Rough transcript of Con Odyssey 2008 (Madison, WI; April 4-6 2008). URL: <http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/2724> (dernier accès : 04.11.2022).

25. Koley M. Strategy and Procedures for Translating Proper Nouns and Neologisms in Terry Pratchett's Fantasy Novel *Small Gods* into Afrikaans. MA thesis, University of Pretoria, 2017. 218 p.
26. Krings H. P. Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht: Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern. Tübingen. Narr, 1986. 570 p.
27. Kuiper K. Prose: Literary Terms and Concepts. The Britannica Guide to Literary Elements. New York: The Rosen Publishing Group, 2011. 264 p.
28. Lem S., *Fantastyka i futurologia*. Wydawnictwo Literackie, 1970. 508 p.
29. Litak A. Author neologisms in J. R. R. Tolkien's trilogy "The Lord of the Rings" (in original and translation), 2013. 9 p. URL: <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Kacmarova4/subor/Litak.pdf> (dernier accès : 04.11.2022).
30. Litak A. Author Neologisms in J.R.R. Tolkien's Trilogy "The Lord of the Rings" (in Original and Translation). *English Matters* 4, 2013. Pp. 25-33. URL: <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Kacmarova4/subor/Litak.pdf> (dernier accès : 04.11.2022).
31. Long S. S. *Defining Fantasy*. 2011. 14 p. URL: <http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1150388/15767768/1325081308097/Defining+Fantasy.pdf?token=RJK6Sop%2FHBkiEgaCxtuBX7KCBE0%3D> (dernier accès : 04.11.2022).
32. Luu C. Why We Love to Learn Klingon: The Art of Constructed Languages. *JSTOR Daily*, 2016. URL: <https://daily.jstor.org/why-we-love-klingon-art-of-constructed-languages/> (dernier accès : 04.11.2022).
33. Martseva T. A. Neologisms in American Electronic Mass Media. *Linguistic and Cultural Studies: Traditions and Innovations: proceedings of the XVIIth25 International Conference on Linguistic and Cultural Studies*, (October 11-13, 2017, Tomsk, Russia), ed. by Andrey Filchenko & Zhanna Anikina, Cham Springer, pp. 266-274.

34. Munat J. Lexical Creativity as a Marker of Style. *Lexical Creativity, Texts and Contexts*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamin, 2007. 314 p.
35. Newmark P. *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall, 1988. 311 p.
36. Newmark P. *Approaches to Translation (Language Teaching Methodology Senes)*. Oxford: Pergamon Press, 1981. 213 p.
37. Patrick Marcel répond à nos questions. 06.07.2011 URL : <https://www.lagardedenuit.com/patrick-marcel-repond-a-nos-questions/> (dernier accès : 04.11.2022).
38. Pavel S., Nolet D. *Handbook of Terminology*. Ottawa: Public Works and Government Services, Terminology and Standardization Translation Bureau, 2001. 172 p.
39. Peterson B. Yes, writing languages for ‘Game of Thrones’ is a real job, 6 avril 2014. URL: <https://www.bostonglobe.com/ideas/2014/04/05/yes-writing-languages-for-game-thrones-real-job/4eyOZKW5EVL6Mt8qBQJ20L/story.html> (dernier accès : 04.11.2022).
40. Peterson D. J. *Dothraki: A Conversational Language Course*. New York: Living Language, 2014. 128 p.
41. Poix C. Neology in children’s literature: A typology of occasionalisms. *Lexis Journal in English Lexicology*, 2018 URL: https://www.researchgate.net/publication/329693901_Neology_in_children's_literature_A_typology_of_occasionalisms (dernier accès : 04.11.2022).
42. Pym A. *Exploring Translation Theories*. London and New. York: Routledge, 2014. 193 p.
43. Read M. What Is Going on With the Accents in Game of Thrones? 05.06.13 URL: <https://www.gawker.com/what-is-going-on-with-the-accents-in-game-of-thrones-485816507>(dernier accès : 04.11.2022).
44. Rozhkova A. M. Langues artificielles en tant qu’outil du déploiement de la réalité fantastique : матеріали Міжнародної науково-практичної відеоконференції Ad Orbem Per Linguas (25 жовтня). Київ: Видавничий центр КНЛУ, 2022. С. 387-

388 URL : <https://1drv.ms/b/s!ApCbMGU-a2logf4UzF1fRWgaZAK8HQ?e=wounvp>
(dernier accès : 04.11.2022).

45. Salter J. "Game of Thrones: Interview with George RR Martin". The Telegraph, 25.03.2013. <https://www.bbc.com/news/magazine-17554816> (dernier accès : 04.11.2022).

46. Satkiewicz H. Produktywne typy słowotwórcze współczesnego języka ogólnopolskiego. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 1969.

47. Schmid H.-J., English Morphology and word-formation: An introduction, Berlin: Erich Schmidt, 2011. 255 p.

48. Stableford B. Historical dictionary of fantasy literature. The Scarecrow Press, Inc., 2005. 567p.

49. Stockwell P. Poetics of Science Fiction. London: Longman, 2000. 261 p.

50. Swinfen A. In Defense of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945. Boston: Routledge and Kenan Paul, 1984. 253 p.

51. Tolkien J. R. R.. Tolkien On Fairy-stories; Expanded Edition, with Commentary and Notes, Edited by Verlyn Flieger & Douglas A. Anderson. HarperCollins, 2008. 323 p.

52. Tolkien J. R. R.. A secret vice: Tolkien on invented languages. Édité par Dimitra Fimi et Andrew Higgins. London: HarperCollinsPublishers, 2016. 208 p.

53. Tytler A. Essay on the principles of translation. Edinburgh: Neill & co., 1813. 436 p. URL: https://books.google.com.ua/books/about/Essay_on_the_Principles_of_Translation.html?id=d7cCAAAYAAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&redir_esc=y (dernier accès : 04.11.2022)

54. US Signing Tour (Albuquerque, NM). 29.11.2005. URL: <http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/1395> (dernier accès : 04.11.2022).

55. US Signing Tour (New York City, NY), 15.11.2005 <http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/1375> (dernier accès : 04.11.2022).

56. Venuti L. The scandals of translation: toward an ethics of difference. London : Routledge, 1998. 224 p.

57. Yet more questions, 22 juillet 2000. URL : <http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/1250/> (dernier accès : 04.11.2022).
58. Zaja P. Beyond and Below: Subversive Spaces in Postmodern British Fantasy. Master's thesis. Purdue University, 2018. 69 p.
59. Андрейко Л. В. Можливості відтворення інтертекстуальності у перекладі. Гуманітарний вісник. Серія : Іноземна філологія. Число 13. Черкаси : ЧДТУ, 2009. С. 249–253.
60. Власенко І. В. Ключові аспекти аналізу авторської лексики у жанрі фентезі. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 34, том 1, 2020. ст. 151-156 URL: http://www.aphn-journal.in.ua/archive/34_2020/part_1/26.pdf (dernier accès : 04.11.2022).
61. Власенко І. В. Типи okazіоналізмів в жанрі фентезі (на матеріалі англійської, німецької, української та російської мов): автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15; наук. кер. Н. П. Матвєєва; Державний заклад "Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського", Одеса, 2018. 259 с. <http://dspace.pdpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/1737/1/%D0%92%D0%9B%D0%90%D0%A1%D0%95%D0%9D%D0%9A%D0%9E%20%D0%86%D0%BD%D0%BD%D0%B0%20%D0%92%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B0.pdf> (dernier accès : 04.11.2022).
62. Горпинич В. О. Сучасна українська літературна мова: Морфеміка. Словотвір. Морфонологія : навч. посібник. Київ : Вища школа, 1999. 207 с.
63. Денисова І. В. Okазіональне слово як одна зі стилістичних особливостей жанру фентезі. Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу "Києво-Могилянська академія"]. Сер. : Філологія. Мовознавство. 2013. Т. 216, Вип. 204. С. 31-35. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npchdufm_2013_216_204_8 (dernier accès : 04.11.2022).
64. Іноземна філологія. Число 13. Черкаси : ЧДТУ, 2009. С. 249-253.
65. Карпіловська Є. А. Неузуальне словотворення: правила «гри без правил». Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: Філологія. 2005. Т. 8. № 1. С. 106–117.

66. Колоїз Ж. В. До питання про диференціацію основних понять неології. Вісник Запорізького ун-ту. Серія: Філологічні науки, 2002. № 3. С. 78–83.
67. Колоїз Ж. В. Оказіональна деривація: теоретичний та функціонально-прагматичний аспекти : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня д-ра філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова». НАН України. Ін-т укр. мови. К., 2007. 36 с.
68. Колоїз Ж. В., Малюга Н. М. Каламбур як засіб забезпечення оказіональної експресії. Слов'янська філологія: Науковий вісник Чернівецького ун-ту. 2001. № 119. С. 38–44.
69. Колоїз Ж. В. Неузувальне словотворення : [монографія] / Ж.В. Колоїз. Кривий Ріг : НПП Астерікс, 2015. 156 с.
70. Левицкий А. Е. Актуальні проблеми розвитку неології (на матеріалі англійської мови) .Вісник Житомирського держ. ун-ту. ім. І. Франка, 2005. № 23. Ст. 16–21.
71. Мазур О. В., Особливості творення та перекладу власних назв у циклі книг Дж. Мартіна «Пісня льоду й полум'я» Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія, 2018. № 37. Том 4 http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v37/part_4/53.pdf ст.180 (dernier accès : 04.11.2022).
72. Малиновська І. В. Універсалізація термінології ХХІ століття: особливості вербалізації концептів у просторі англійськомовного дискурсу наук про складність. Лінгвістика ХХІ століття: нові дослідження перспективи. НАН України. Центр наук. дослідж. і викладання інозем. мов; Редкол.: А.Д. Белова (голов. ред) та ін. К.: Логос, 2007. С. 189–198.
73. Михайленко О. А. Поняття «Перекладацькі стратегії» як складова стратегічної компетенції. Наукові Записки Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова. Сер.: Педагогічні та історичні науки. 2014. 7 с.

74. Ребрій О. В. Переклад okazіоналізмів як лінгвістична проблема. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, 2006. № 741. С. 179–183.
75. Рецкер Я. І. Что такое лексические трансформации? Тетради переводчика, Вып. 17, 1980. С. 72-84.
76. Розенталь Д. Е., Голуб І.Б., Теленкова М.А. Современный русский язык. Москва: Айрис Пресс, 2010. 446 с.
77. Турчак О. М. Okazіоналізми в мові української преси 90-х років ХХ століття : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : 10.02.01 «Українська мова». Дніпропетровськ, 2005. 19 с.
78. Шамякина С. В. Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика. Режим доступа: <http://www.philology.bsu.by/documents/> (dernier accès : 04.11.2022).

DICTIONNAIRES

79. Lajaki R. L. The Dothraki Language Dictionary (ver 3.11), 2016. URL: http://www.ashconsultants.in/Admin/upload_images/pdf/Dothraki.pdf (dernier accès : 04.11.2022).
80. Longman dictionary of English language and culture (Person Ed. Limited, Harlow, 2005) 1680 p.
81. Neologism. Merriam-Webster. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/neologism> (dernier accès : 04.11.2022).
82. Oxford Dictionary of English. 2003. ed. by Soanes C., Stevenson A.. Oxford. 2088p.
83. Rule of thumb. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/rule-of-thumb> (dernier accès : 04.11.2022).
84. Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія в 2 т. Київ: Видавничий центр «Академія», 2007. Т. 2. 622 с.
85. Літературознавчий словник-довідник / за ред. Р. Т. Гром'як. Київ : Академія, 2007. 752 с.
86. Селіванова О.О. Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. Полтава: Довкілля – К, 2006. – 716 с.

SOURCES D'ILLUSTRATION

87. Driftmark. House of the Dragon, created by Martin G.R.R. and Condal R. for HBO, season 1, episode 7, Warner Bros. Domestic Television Distribution, 2022.
88. Image : Map of the Known World URL: <https://books.openedition.org/pufr/docannexe/image/9008/img-2.jpg> (dernier accès : 04.11.2022).
89. Lamark. La Maison du Dragon, créée par Martin G.R.R. et Condal R. pour HBO, saison 1, épisode 7, Warner Bros. Domestic Television Distribution, 2022.
90. Martin G. R. R. A Clash of Kings, Book Two of a Song of Ice and Fire. New York: Bantam Spectra, 1999. 768 p.
91. Martin G. R. R. A Dance with Dragons, Book Five of a Song of Ice and Fire. New York: Bantam Spectra, 2011. 1056 p.
92. Martin G. R. R. A Feast of Crows, Book Four of a Song of Ice and Fire. New York: Bantam Spectra, 2005. 753 p.
93. Martin G. R. R. A Game of Thrones, Book One of a Song of Ice and Fire. New York: Bantam Spectra, 1996. 694 p.
94. Martin G. R. R. A Storm of Swords, Book Three of a Song of Ice and Fire. New York: Bantam Spectra, 2000. 973 p.
95. Martin G. R. R. Le Trône de Fer (traduit de l'américain par Jean Sola), l'intégrale, tome 1. Paris : J'ai lu, 2010. 790 p.
96. Martin G. R. R. Le Trône de Fer (traduit de l'américain par Jean Sola), l'intégrale, tome 2. Paris : J'ai lu, 2010. 960 p.
97. Martin G. R. R. Le Trône de Fer (traduit de l'américain par Jean Sola), l'intégrale, tome 3. Paris : J'ai lu, 2010. 1152 p.
98. Martin G. R. R. Le Trône de Fer (traduit de l'américain par Jean Sola), l'intégrale, tome 4. Paris : J'ai lu, 2011. 960 p.
99. Martin G. R. R. Le Trône de Fer (traduit de l'américain par Patrick Marcel), l'intégrale, tome 5. Paris : J'ai lu, 2015. 1200 p.

100. Official Pronunciation Guide for 'Game of Thrones'. 11.02.2011 URL: <https://www.makinggameofthrones.com/production-diary/2011/2/11/official-pronunciation-guide-for-game-of-thrones.html> (dernier accès : 04.11.2022).
101. Tableaux de correspondance VO/VF. URL : [https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Tableaux de correspondance VO/VF#cite_note-26](https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Tableaux_de_correspondance_VO/VF#cite_note-26) (dernier accès : 04.11.2022).
102. Vidéo: Daenerys Targaryen and Rhaenyra's Dracarys (Dragon fire) Valyrian. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=u7RJVCoOm6E> (dernier accès : 04.11.2022).

ANNEXE A

SOUS-GENRES DE FANTASY (par Steven S. Long) [31]

Genre	Caractéristique	Exemples
CROSSWORLDS FANTASY	Crossworlds Fantasy implique des histoires dans lesquelles les protagonistes sont des personnes du monde réel qui se déplacent d'une manière ou d'une autre dans un monde fantastique et s'y impliquent dans des aventures. Parce qu'ils sont différents - ils viennent d'un autre monde – il leur est possible de devenir des héros. Souvent, ils font l'objet de prophéties ou possèdent un pouvoir, une capacité ou une perspicacité qui manquent aux habitants du monde fantastique. Crossworlds Fantasy est moins un sous-genre qu'un méta-sous-genre. Dans de nombreuses histoires de Crossworlds Fantasy, les protagonistes sont des enfants – peut-être précocement intelligents et perspicaces, mais toujours des enfants. En raison de leur nature « spéciale » dans ce nouveau monde fantastique, les adultes les traitent comme des égaux, et ils peuvent en fait posséder des pouvoirs magiques impressionnants (bien qu'ils n'aient peut-être pas beaucoup d'habileté pour les utiliser au début de l'histoire).	The Chronicles Of Narnia par C. S. Lewis The Chronicles Of Thomas Covenant trilogy et Mordant's Need duology par Stephen Donaldson Harry Potter par J.K. Rowling's Three Hearts And Three Lions par Poul Anderson Compleat Enchanter par deCamp et Pratt Fionavar Tapestry trilogy par Guy Gavriel Kay, A Connecticut Yankee In King Arthur's Court par Mark Twain The Weirdstone Of Brisingamen par Alan Garner Changeling and Madwand par Roger Zelazny

<p>FANT ASY ÉPIQ UE</p>	<p>Les oeuvres de la fantasy épique sont les histoires grandioses, romantiques et monumentales de la lutte des héros contre un ennemi vaste et souvent extrêmement puissant. Le concept de quête est au cœur de toutes les histoires de ce genre : un effort vers un objectif final souhaité et lointain. Dans la plupart des cas, la quête des héros implique littéralement un voyage, car ils parcourent la carte du monde vers un lieu d'une importance particulière. En cours de route, les héros rencontrent de nouveaux amis, surmontent des obstacles et affrontent leur(s) ennemi(s) sous de nombreuses formes. Certains d'entre eux peuvent même ne pas faire tout le chemin, mais de nouveaux héros peuvent rejoindre la quête en cours de route. Dans la meilleure fantasy épique, la quête transcende le voyage littéral ou la recherche d'un objectif pour atteindre le niveau spirituel et personnel. Les héros épiques changent, devenant de meilleures personnes à la suite de leurs expériences. Un personnage endurci ou aigri peut apprendre la sympathie et la compassion, un immature la responsabilité et le devoir, un égoïste les joies de servir les autres. Un personnage avec un destin peut y parvenir ; celui qui est l'objet de la prophétie peut l'accomplir.</p>	<p>Lord Of The Rings par J.R.R. Tolkien Riddle-Master trilogy par Patricia McKillip The Belgariad series par David Eddings Chronicles Of Thomas Covenant, The Unbeliever, Guy Gavriel par Stephen Donaldson Fionavar Tapestry trilogy par Kay les mythes et légendes comme ceux Arthuriens</p>
<p>HAUT E FANT ASY</p>	<p>Le sous-genre de Haute Fantasy a pour principale caractéristique la présence d'êtres magiques, communs et / ou puissants. Les sorciers ont tendance à être (ou peuvent devenir) extrêmement puissants, capables de dicter le sort des royaumes (ou des mondes), de négocier avec les dragons et les dieux sur un pied d'égalité et de dévaster des régions entières avec un seul sort. La prédominance et la puissance de la magie dans ce genre vous permettent d'introduire des éléments et des objets vaguement connus sous le nom de « merveilles » dans une histoire. Les exemples incluent des chevaliers utilisant des dragons, des griffons ou des licornes comme destriers, des villes et des châteaux construits parmi les nuages, et des trônes taillés dans des pierres précieuses uniques et énormes. Après tout, là où la magie puissante existe, tout est possible !</p>	<p>Master Of The Five Magics par Lyndon Hardy the Earthsea Trilogy par Ursula LeGuin Dying Earth par Jack Vance certains mythes et légendes (les mythes grecs et certaines contes de fée) Malazan Book of the Fallen par Steven Erikson the Deed Of Paksennarion trilogy par Elizabeth Moon Jack Of Shadows par Roger Zelazny, etc.</p>

<p>BASS E FANT ASY</p>	<p>La Basse Fantasy est le contraire de la Haute Fantasy. Contrairement à la plupart des Fantasy, qui ont la magie comme élément fort, les histoires et les décors de ce genre comportent très peu de magie – parfois aucune. Si la magie existe, elle est généralement difficile à lancer (difficile à apprendre ou fatigante), relativement peu puissante et assez rare. Dans certains mondes, comme la Terre du Milieu, la magie peut imprégner le décor, mais de manière si subtile ou indirecte que les personnages n’ont que peu de contrôle sur lui. Les protagonistes des histoires de la Basse Fantasy ont tendance à être des guerriers, des voleurs, etc. (bien qu’il soit certainement possible que le protagoniste soit un exemple rare de quelqu’un qui peut utiliser la magie). Leurs adversaires et ennemis sont souvent tout aussi banals : gardes de la ville, soldats du roi, rivaux politiques, etc., au lieu de hordes d’orcs, d’un sorcier maléfique ou d’un dragon déchaîné.</p>	<p>The Deepest Sea par Charles Barnitz Bard series par Keith Taylor’s A Song Of Ice And Fire par George R. R. Martin Book Of The New Sun par Gene Wolfe Iron Angel trilogy par John Morressy</p>
<p>SWOR DS AND SORC ERY</p>	<p>Également connu sous le nom de la « fantasy héroïque » dans le jargon de nombreux éditeurs, Swords And Sorcery est une sorte de fantasy qui se concentre principalement sur les guerriers (et dans une moindre mesure sur les personnages espiègles). Le héros maniant l’épée combat de terribles monstres, sauve des jeunes filles sans défense et déjoue des complots diaboliques. Couplé à ses compétences de guerrier, le héros a souvent son refus de se laisser corrompre par la « douceur » de la vie plus civilisée, ce qui lui donne un avantage sur les citadins et les soldats plus effacés.</p>	<p>Conan stories par Robert E. Howard Histoires d’Elric of Melniboné and Corum par Michael Moorcock Jirel of Joiry par C.L. Moore Histoires sur Fafhrd et the Grey Mouser par Fritz Leiber, etc</p>

FANT ASY URBA INE	<p>Parfois connu sous le nom de « fantasy moderne », la fantasy urbaine mélange les décors du monde réel moderne avec la magie et d'autres tropes fantastiques. Dans certains contextes, la magie est ouverte et bien connue, ce qui en fait une force considérablement importante dans la société – et peut-être même une force qui change la société de manière irrévocable. Plus communément, ce genre présente une « histoire cachée » – une communauté secrète, souterraine et / ou encouliée de lanceurs de sorts et de créatures fantastiques dont la plupart des gens restent complètement inconscients. Dans de nombreux cas, ils ont influencé ou modifié l'histoire d'une manière dont l'homme ordinaire reste inconscient. La magie est généralement relativement peu puissante et souvent savoureuse ; ce n'est peut-être même pas manifeste. Le héros est souvent impliqué dans un conflit entre les forces du bien et du mal, ou doit trouver un moyen d'utiliser la magie pour corriger un problème de société. Dans des histoires plus axées sur l'espionnage, le gouvernement peut être au courant des pouvoirs mystiques et même disposer d'une agence secrète consacrée à la lutte contre les menaces obscures.</p>	<p>Les nouvelles par Charles deLint, Tim Powers, et Simon Hawke Harry Dresden par Jim Butcher Doc Sidhe par Aaron Allston</p>
--------------------------------------	---	---

**COMBINAISON DE STRATÉGIES, TACTIQUES ET TECHNIQUES DE
TRADUCTION**

(développé par Andreiko L.V) [59]

Stratégie	Tactiques	Techniques
DOMESTICATION	reproduction du contenu dénotatif, de l'émotivité des signes pragmatiques, introduction de connotations culturellement spécifiques	remplacement par un équivalent, traduction sémantique, traduction descriptive, ajout d'une explication, note de bas de page
ÉTRANGÉISATION	reproduction du caractère formel, du sens littéral, des connotations d'exotisme	emprunt, transcription, translittération, calque, traduction des exotismes, traduction mot-à-mot
CRÉOLISATION (universalisation)	reproduction de contenu dénotatif	généralisation, traduction descriptive, inclusion des textes du patrimoine culturel mondial

GUIDE D'ANTROPONYMES

Nombre *total* des personnages : 3767

Nombre de personnages en PoV : 36

Nom en VO	Nom en VF	AGOT	ACOF	ASOS	AFFC	ADWD	Nombre de chapitres
Aeron Greyjoy	Aeron Greyjoy	0	0	0	2	0	2
Areo Hotah	Areo Hotah	0	0	1	1	0	2
Ariane Martell	Ariane Martell	0	0	2	0	0	2
Arya Stark	Arya Stark	5	10	13	3	2	33
Arys Oakheart	Arys du Rouvre	0	0	0	1	0	1
Asha Greyjoy	Asha Greyjoy	0	0	0	1	3	4
Barristan Selmy	Barristan Selmy	0	0	0	4	2	6
Bran Stark	Bran Stark	7	7	4	0	3	21
Brienne of Tarth	Brienne de Torth	0	0	0	8	0	8
Catelyn Stark	Catelyn Stark	11	7	7	0	0	25
Cersei Lannister	Cersei Lannister	0	0	0	10	2	12
Chett	Chett	0	0	1	0	0	1
Daenerys Targaryen	Daenerys Targaryen	10	5	6	0	10	31
Davos Seaworth	Davos Mervault	0	3	6	0	10	19
Eddard Stark	Eddard Stark	15	0	0	0	0	15
Jaime Lannister	Jaime Lannister	0	0	9	7	1	17
Jon Connington	Jon Connington	0	0	0	0	2	2
Jon Snow	Jon Snow	9	8	12	0	13	42
Kevan Lannister	Kevan Lannister	0	0	0	0	1	1
Melisandre	Mélisandre	0	0	0	0	1	1
Merrett Frey	Merrett Frey	0	0	1	0	0	1
Maester Cressen	Mestre Cressen	0	1	0	0	0	1
Pate	Pat	0	0	0	1	0	1
Quentyn Martell	Quentyn Martell	0	0	0	0	4	4
Samwell Tarly	Samwell Tarly	0	0	5	5	0	10
Sansa Stark	Sansa Stark	6	8	7	3	0	24
Theon Greyjoy	Theon Greyjoy	0	6	0	0	7	13
Tyrion Lannister	Tyrion Lannister	9	15	11	0	12	47
Varamyr Sixskins	Varamyr Sixpeaux	0	0	0	0	1	1
Victarion Greyjoy	Victarion Greyjoy	0	0	0	2	2	4
Will	Will	1	0	0	0	0	1

Personnages sans nom : 301

D'origine *ouestrienne* :

Beyond-the-Wall (104)	<i>Aemon Steelsong ; Alfyn Crowkiller ; Arson Iceaxe ; Ash ; Bael the Bard ; Big Boil ; Black Knife ; Black Maris ; Blind Doss ; Bodger ; Borroq ; Briar ; Brogg ; Bump ; Butts ; Coals ; Coldhands ; Corpse queen ; Craster ; Craster's sons ; Craster's wives ; Dalla ; Del ; Devyn Sealskinner ; Dormund ; Dryn ; Dyah ; Errok ; Ferny ; Frenya ; Gavin the Trader ; Gendel ; Gerrick Kingsblood ; Gerrick Kingsblood's eldest daughter ; Gerrick Kingsblood's second daughter ; Gerrick Kingsblood's son ; Gerrick Kingsblood's youngest daughter ; Gilly ; Gorm the Wolf ; Gorne ; Great Walrus ; Grigg the Goat ; Grisella ; H ; Haggon ; Hali ; Halleck ; Harle the Handsome ; Harle the Huntsman ; Harma Dogshead ; Hempen Dan ; Henk the Helm ; Holly ; Horned Lord ; Howd Wanderer ; Jarl ; Jax ; Joramun ; Kyleg of the Wooden Ear ; Leaf ; Leathers ; Lenn ; Lenyl ; Lord of Bones ; Mag Mar Tun Doh Weg ; Meha ; Monster ; Morna White Mask ; Mother Mole ; Munda ; Myrtle ; Nella ; Nettles (free folk) ; Orell ; Osha ; Quenn ; Quort ; Ragwyle ; Mance Rayder ; Raymun Redbeard ; Red Raven (free folk) ; Rowan ; Ryk ; Scales ; Sigorn ; Snowylocks ; Soren Shieldbreaker ; Squirrel ; Stone Thumbs ; Styr ; Sylas the Grim ; Thistle ; Three-eyed crow ; Toefinger ; Toregg ; Tormund ; Torwynd ; Val ; Varamyr ; Weeper ; Willow Witch-eye ; Wisewoman's daughter ; Wun Weg Wun Dar Wun ; Ygon Oldfather ; Ygritte</i>
Crownlands (397)	<i>Addam of Duskenale ; Aerys II Targaryen's last mistress ; Alan of Rosby ; Alayaya ; Alysanne (daughter of Aegon IV) ; Arnel ; Duram Bar Emmon ; Joffrey Baratheon ; Myrcella Baratheon ; Shireen Baratheon ; Tommen Baratheon ; Barra ; Barre ; Bean ; Dick Bean ; Belis ; Biter ; Jate Blackberry ; Aegon Blackfyre ; Aemon Blackfyre ; Aenys Blackfyre ; Calla Blackfyre ; Daemon I Blackfyre ; Daemon II Blackfyre ; Haegon I Blackfyre ; Blood (butcher) ; Boros Blount ; Mortimer Boggs ; Brella ; Bennard Brune ; Brothers Brune ; Eustace Brune ; Lothor Brune ; Jarman Buckwell ; Alyn Bullock ; Howard Bullock ; Burning Knight ; Buu ; Balman Byrch ; Balon Byrch ; Jacelyn Bywater ; Captain of the Prince Aemon ; Captain of the River Arrow ; Captain of the Wildwind ; Captain's sister ; Arryk Cargyll ; Clarence Cargyll ; Erryk Cargyll ; Alton Celtigar ; Ardrian Celtigar ; Arthor Celtigar ; Bartimos Celtigar ; Clement Celtigar ; Crispian Celtigar ; Edwell Celtigar ; Prudence Celtigar ; Prunella Celtigar ; Terrence Celtigar ; Cheese (ratcatcher) ; Qarlton Chelsted ; Chyttering (father of Lucos) ; Lucos Chyttering ; Qarl Correy ; Clarence Crabb ; Clarence Crabb (Short) ; Clement Crabb ; Dick Crabb ; Jack Crabb ; Rennifer Crabb ; Rupert Crabb ; Crackbones ; Lord Cressey ; Cutjack ; Dalbridge ; Dalla (Dragonstone) ; Dancy ; Darke (Seven Swords) ; Harrold Darke ; Jonquil Darke ; Davos Darklyn ; Denys Darklyn ; Gunthor Darklyn ; Lord Darklyn (father of Jonquil Darke) ; Meredyth Darklyn ; Robert Darklyn ; Robin Darklyn ; Rolland Darklyn ; Steffon Darklyn ; Allar Deem ; Silver Denys ; Dobber ; Donnel of Duskenale ; Donyse ; Dorcas ; Draper's wife ; Duncan the Tall ; Essie ; Eunuch strangler ; Annara Farring ; Bryen Farring ; Gilbert Farring ; Godry Farring ; Ferret ; Lord Follard ; Dick Follard ; Perkin Follard ; Garigus ; Gwayne Gaunt ; Gendry ; Gerren ; Jeyne Greystone ; Hal the Hog ; Hallyne ; Hugh Hammer ; Lucifer Hardy ; Denys Harte ; Elwood Harte ; Hazel Harte ; Lord Harte ; Lord Hayford ; Ermesande Hayford ; Lord Hayford (Dance) ; Lyra Hayford ; High Septon (child) ; Hobb the Hewer ; Harys Hogg ; Jon Hogg ; Priscella Hogg ; Roger Hogg ; Dontos Hollard ; Jon Hollard ; Robin Hollard ; Steffon Hollard ; Symon Hollard ; Hot Pie ; Howard Pyle ; Ironbelly ; Jayde ; Kem ; Kennet (Flea Bottom) ; Osfryd Kettleblack ; Osmund Kettleblack ; Osney Kettleblack ; Oswell Kettleblack ; Koss ; Kurz ; Lady Farts-a-Lot ; Lamprey ; Harrold Langward ; Luthor Largent ; Lewys the Fishwife ;</i>

Lily ; Lommy Greenhands ; Longwaters ; Rennifer Longwaters ; Lord Pigface ; Guy Lothston ; Lync ; Malcolm ; Lothar Mallery ; Raymund Mallery ; Malliard ; Marei ; Marilda of Hull ; Alarra Massey ; Albin Massey ; Elinda Massey ; Elinor Massey ; Gormon Massey ; Justin Massey ; Lucifer Massey ; Maldon Massey ; Robin Massey ; Triston Massey ; Wallace Massey ; Master of the White Hart ; Matrice ; Merrel ; Merrell the Bold ; Mhaegen ; Moon Boy ; Morgan ; Tobho Mott ; Munciter ; Murch ; Mushroom ; Naggles ; Nettles ; Oswyn Longneck the Thrice-Hanged ; Gaemon Palehair ; Pate (whipping boy) ; Pisswater prince ; Pollitor ; Porridge ; Praed ; Pudding ; Pycelle's serving girl ; Quenton Qoherys ; Robert Quince ; Qyle ; Rafe ; Hubard Rambton ; Reysen ; Brynden Rivers ; Robin (Flea Bottom) ; Herman Rollingford ; Rorge ; Bethany Rosby ; Gyles Rosby ; Jon Rosby ; Lord Rosby ; Rayford Rosby ; Rosey (daughter of Aegon IV) ; Rossart ; Rugen ; Jeremy Rykker ; Renfred Rykker ; Salloreon ; Benethon Scales ; Elyas Scales ; Shiera Seastar ; Dale Seaworth ; Davos Seaworth ; Senelle ; Ser Stupid ; Shepherd ; Shepherd reborn ; False Shepherd ; Danos Slynt ; Janos Slynt ; Jothos Slynt ; Morros Slynt ; Lord Staunton ; Cassella Staunton ; Lady Staunton ; Lord Staunton (father of Cassella) ; Sefton Staunton ; Joffrey Staunton ; Simon Staunton ; Simon Staunton (squire) ; Symond Staunton ; Ysabel Staunton ; Alyn Stokeworth ; Falena Stokeworth ; Falyse Stokeworth ; Lollys Stokeworth ; Lord Stokeworth ; Maia Stokeworth ; Manly Stokeworth ; Samantha Stokeworth ; Samwell Stokeworth ; Tanda Stokeworth ; Osmund Strong ; Clayton Suggs ; Guncer Sunglass ; Lord Sunglass ; Lord Sweet ; Tallad ; Tyrion Tanner ; Tarber ; Aegon Targaryen (son of Aenys I) ; Aegon Targaryen (son of Aerys II) ; Aegon Targaryen (son of Baelon) ; Aegon Targaryen (son of Jaehaerys I) ; Aegon Targaryen (son of Rhaegar) ; Aegon II Targaryen ; Aegon III Targaryen ; Aegon IV Targaryen ; Aegon V Targaryen ; Aelor Targaryen ; Aelora Targaryen ; Aemon Targaryen (son of Jaehaerys I) ; Aemon Targaryen (son of Maekar I) ; Aemon Targaryen (son of Viserys II) ; Aemond Targaryen ; Aenys I Targaryen ; Aerea Targaryen ; Aerion Targaryen ; Aeryn Targaryen ; Aerys I Targaryen ; Aerys II Targaryen ; Alysanne Targaryen ; Alyssa Targaryen ; Baela Targaryen ; Baelon Targaryen (son of Jaehaerys I) ; Baelon Targaryen (son of Viserys I) ; Baelor Targaryen (son of Daeron II) ; Baelor I Targaryen ; Daella Targaryen (daughter of Jaehaerys I) ; Daella Targaryen (daughter of Maekar I) ; Daemon Targaryen ; Daena Targaryen ; Daenerys Targaryen ; Daenerys Targaryen (daughter of Jaehaerys I) ; Daenerys Targaryen (daughter of Aegon IV) ; Daenora Targaryen ; Daeron Targaryen (son of Aegon V) ; Daeron Targaryen (son of Aerys II) ; Daeron Targaryen (son of Maekar I) ; Daeron Targaryen (son of Viserys I) ; Daeron I Targaryen ; Daeron II Targaryen ; Duncan Targaryen ; Elaena Targaryen ; Gael Targaryen ; Gaemon Targaryen (son of Jaehaerys I) ; Helaena Targaryen ; Jaehaera Targaryen ; Jaehaerys Targaryen (son of Aegon II) ; Jaehaerys Targaryen (son of Aerys II) ; Jaehaerys II Targaryen ; Maegelle Targaryen ; Maegor Targaryen (son of Aerion) ; Maegor I Targaryen ; Maekar I Targaryen ; Maelor Targaryen ; Matarys Targaryen ; Naerys Targaryen ; Rhae Targaryen ; Rhaegar Targaryen ; Rhaegel Targaryen ; Rhaella Targaryen ; Rhaella Targaryen (daughter of Aegon) ; Rhaelle Targaryen ; Rhaena Targaryen (daughter of Aegon III) ; Rhaena Targaryen (daughter of Aenys I) ; Rhaena Targaryen (daughter of Daemon) ; Rhaenyra Targaryen ; Rhaenys Targaryen (daughter of Rhaegar) ; Saera Targaryen ; Shaena Targaryen ; Shaera Targaryen ; Vaegon Targaryen ; Vaella Targaryen (daughter of Aenys I) ; Vaella Targaryen (daughter of Daeron) ; Valarr Targaryen ; Valerion Targaryen ; Visenya Targaryen (daughter of Daemon) ; Viserra Targaryen ; Viserys Targaryen ; Viserys Targaryen (son of Aenys I) ; Viserys I Targaryen ; Viserys II Targaryen ; Adrian Thorne ; Alliser Thorne ; Rickard Thorne ; Tom Tanglebeard ; Tom Tanglelongue ;

	<i>Tristimun ; Thoron True ; Trystane Truefyre ; Two Betrayers ; Two female puppeteers ; Ulmer of the Kingswood ; Ummet ; Urreg ; Addam Velaryon ; Aethan Velaryon ; Alyn Velaryon ; Alyssa Velaryon ; Corlys Velaryon ; Corlys Velaryon (son of Daemon) ; Corwyn Velaryon ; Daemion Velaryon ; Daemon Velaryon ; Daemon Velaryon (son of Aethan) ; Daenaera Velaryon ; Daeron Velaryon ; Jacaerys Velaryon ; Joffrey Velaryon ; Jorgen Velaryon ; Laena Velaryon ; Laena Velaryon (daughter of Alyn) ; Laenor Velaryon ; Larissa Velaryon ; Lianna Velaryon ; Lucerys Velaryon ; Lucerys Velaryon (master of ships) ; Malentine Velaryon ; Monford Velaryon ; Monterys Velaryon ; Rhogar Velaryon ; Vaemond Velaryon ; Victor Velaryon ; Ward of Gyles Rosby ; Wat the Tanner ; Aurane Waters ; Humfrey Waters ; Jeyne Waters ; Jon Waters ; Marston Waters ; Warrick Wheaton ; Ulf White ; Hookface Will ; Willow (daughter of Aegon IV) ; Denys Woodwright ; Woth</i>
Dorne (139)	<i>Alleras ; Delonne Allyrion ; Ryon Allyrion ; Belandra ; Benedict Blackmont ; Jynessa Blackmont ; Larra Blackmont ; Perros Blackmont ; Bors ; Brude ; Cedra ; Andrey Dalt ; Deziel Dalt ; Allyria Dayne ; Arthur Dayne ; Ashara Dayne ; Clarisse Dayne ; Davos Dayne ; Dyanna Dayne ; Edric Dayne ; Gerold Dayne ; Joffrey Dayne ; Samwell Dayne ; Ulrick Dayne ; Vorian Dayne ; Dornish Dilly ; Drinkwater twins ; Gerris Drinkwater ; Lucifer Dryland ; Ferris Fowler ; Franklyn Fowler ; Garrison Fowler ; Jennelyn Fowler ; Jeyne Fowler ; Frynne ; Tremond Gargalen ; Garin (orphan) ; Gascoyne of the Greenblood ; Joss Hood ; Myria Jordayne ; Trebor Jordayne ; Alyse Ladybright ; Jayne Ladybright ; Mallor the Dornishman ; Albin Manwoody ; Dagos Manwoody ; Dickon Manwoody ; Michael Manwoody ; Mors Manwoody ; Myles Manwoody ; Prince of Dorne (father of Maron) ; Aliandra Martell ; Arianne Martell ; Coryanne Martell ; Deria Martell ; Doran Martell ; Elia Martell ; Lewyn Martell ; Manfred Martell ; Mara Martell ; Maron Martell ; Meria Martell ; Morgan Martell ; Morion Martell ; Mors II Martell ; Mors Martell ; Mors Martell (brother of Doran) ; Myriah Martell ; Nymor Martell ; Oberynt Martell ; Olyvar Martell ; Qoren Martell ; Quentyn Martell ; Qyle Martell ; Trystane Martell ; Mellei ; Morra ; Nate ; Nymeria ; Princess of Dorne (unnamed) ; Arron Qorgyle ; Gulian Qorgyle ; Lord Commander Qorgyle ; Moriah Qorgyle ; Quentyn Qorgyle ; Red Princes ; Ricasso ; Daemon Sand ; Dorea Sand ; Elia Sand ; Ellaria Sand ; Loreza Sand ; Nymeria Sand ; Obara Sand ; Obella Sand ; Sarella Sand ; Sylvenna Sand ; Tyene Sand ; Aron Santagar ; Sylva Santagar ; Symon Santagar ; Garibald Shells ; Tanselle ; Timeon ; Timothy ; Nymella Toland ; Teora Toland ; Valena Toland ; Harmen Uller ; Ulwyck Uller ; Uthor Uller ; Cassella Vaith ; Daeron Vaith ; Lord Vaith (father of Cassella) ; Vulture King (Aegon II) ; Vulture King (Aenys I) ; Vulture King (Daeron II) ; Vulture King (Jaehaerys I) ; Theodan Wells ; Willam Wells ; Wyl of Wyl ; Lord Wyl (conquest of Dorne) ; Walter Wyl ; Wyland Wyl ; Wylla ; Wylla of Wyl ; Yandry ; Anders Yronwood ; Archibald Yronwood ; Cletus Yronwood ; Edgar Yronwood ; Gyles Yronwood ; Olyvar Yronwood ; Ormond Yronwood ; Gwyneth Yronwood ; Ynys Yronwood ; Yoren Yronwood ; Yorick V Yronwood ; Ysilla</i>
Dragonstone (12)	<i>Orys Baratheon ; Aegon Targaryen (son of Gaemon) ; Aegon I Targaryen ; Aelyx Targaryen ; Aerion Targaryen (son of Daemion) ; Aerys Targaryen (son of Aegon) ; Baelon Targaryen (son of Aerys) ; Daemion Targaryen ; Elaena Targaryen (daughter of Gaemon) ; Maegon Targaryen ; Rhaenys Targaryen ; Visenya Targaryen</i>
Iron Islands (248)	<i>Aggar ; Ambrode ; Andrik the Unsmiling ; Balon Blackskin ; Bastard's bastard ; Baelor Blacktyde ; Beron Blacktyde ; Joron I Blacktyde ; Lord Blacktyde (father of Baelor) ; Bluetooth ; Balon Botley ; Bennarion Botley ; Germund Botley ; Harlon Botley ; Harren Botley ; Lucimore Botley ; Maron Botley ; Quellon Botley ; Sargon</i>

	<p><i>Botley ; Sawane Botley ; Symond Botley ; Tristifer Botley ; Vickon Botley ; Brute ; Cadwyl ; Cerrick ; Dagon Codd ; Eldred Codd ; Lucas Codd ; Tom Codd ; Cromm ; Dagmer ; Drennan ; Droopeye Dale ; Dagon Drumm ; Dale Drumm ; Denys Drumm ; Donnel Drumm ; Dunstan Drumm ; Gormond Drumm ; Hilmar Drumm ; Regnar Drumm ; Roryn Drumm ; Eldiss ; Emmond ; Endehar ; Esgrid ; Gylbert Farwynd ; Gyles Farwynd ; Triston Farwynd ; Ygon Farwynd ; Yohn Farwynd ; Fingers (ironman) ; Fralegg the Strong ; Galon Whitestaff ; Gelmarr ; Otter Gimpknee ; Arthur Goodbrother ; Gormond Goodbrother ; Gorold Goodbrother ; Gran Goodbrother ; Greydon Goodbrother ; Gwin Goodbrother ; Gysella Goodbrother ; Norne Goodbrother ; Urrathon IV Goodbrother ; Grey King ; Erich I Greyiron ; Rognar II Greyiron ; Torgon Greyiron ; Urragon III Greyiron ; Urragon IV Greyiron ; Urras Greyiron ; Urron Greyiron ; Aeron Greyjoy ; Alton Greyjoy ; Asha Greyjoy ; Balon Greyjoy ; Balon V Greyjoy ; Dagon Greyjoy ; Dagon Greyjoy (Drunkard) ; Dalton Greyjoy ; Toron Greyjoy ; Donel Greyjoy ; Euron Greyjoy ; Goren Greyjoy ; Harlon Greyjoy ; Loron Greyjoy ; Loron Greyjoy (lord) ; Maron Greyjoy ; Quellan Greyjoy ; Quenton Greyjoy ; Quenton Greyjoy (cousin) ; Robin Greyjoy ; Rodrik Greyjoy ; Rodrik Greyjoy (son of Dalton) ; Theon Greyjoy ; Theon III Greyjoy ; Torwyn Greyjoy ; Urrigon Greyjoy ; Veron Greyjoy ; Vickon Greyjoy ; Victarion Greyjoy ; Grimtongue ; Gunthor Goodbrother ; Gynir ; Hagen the Horn ; Hagen's daughter ; Hake (archmaester) ; Harlaw (daughter of Hotho) ; Alannys Harlaw ; Boremund Harlaw ; Dykk Harlaw ; Earl Harlaw ; Erich V Harlaw ; Gevin Harlaw ; Gwynesse Harlaw ; Harras Harlaw ; Harron Harlaw ; Hotho Harlaw ; Rodrik Harlaw ; Sigfryd Harlaw ; Theomore Harlaw ; Harrald Halfdrowned ; Harren Half-Hoare ; Helya ; Craghorn Hoare ; Erich Hoare ; Fergon Hoare ; Hagon Hoare ; Halleck Hoare ; Harlan Hoare ; Harmund I Hoare ; Harmund II Hoare ; Harmund III Hoare ; Harrag Hoare ; Harras Hoare ; Harren Hoare ; Harwyn Hoare ; Horgan Hoare ; Lord Commander Hoare ; Othgar Hoare (Demonlover) ; Othgar Hoare (the Soulless) ; Qhored I Hoare ; Qhorwyn Hoare ; Ravos Hoare ; Wulfgar Hoare ; Hrothgar ; Adrack Humble ; Burton Humble ; Quellan Humble ; Will Humble ; Dagon Ironmaker ; Erik Ironmaker ; Thormor Ironmaker ; Urek Ironmaker ; Jorl the Whale ; Kenned the Whale ; Lord Kenning ; Herrock Kenning ; Qarl Kenning ; Ralf Kenning ; Kromm ; Lodos ; Lodos the Twice-Drowned ; Black Lorren ; Lorren Longaxe ; Manfred Merlyn ; Meldred Merlyn ; Lord Myre ; Jon Myre ; Norjen ; Nute the Barber ; Old Grey Gull ; Alyn Orkwood ; Cotter Pyke ; Kemmett Pyke ; Longwater Pyke ; Ragnor Pyke ; Theron Pyke ; Qarl Quickaxe ; Qarl the Maid ; Qarl the Thrall ; Ragged Ralf ; Ralf of Lordsport ; Ralf the Limper ; Ralf the Shepherd ; Red Oarsman ; Rodrik Freeborn ; Roggon Rustbeard ; Rogin ; Rolfe ; Red Rolfe ; Rolfe the Dwarf ; Rook ; Rugen Saltbeard ; Rus ; Rymolf Stormdrunk ; Sam Salt ; Donnor Saltcliffe ; Sauron Salt-Tongue ; Alwyn Sharp ; Harmund Sharp ; Harrag Sharp ; Daegon Shepherd ; Qarl Shepherd ; Shrike ; Sigrin ; Six-Toed Harl ; Skyte ; Rodrik Sparr ; Steffarion Sparr ; The Sparr ; Squint ; Steffar Stammerer ; Stonehand ; Ralf Stonehouse ; The Stonehouse ; Lady Stonetree (wife of Quellan Greyjoy) ; Lord Stonetree ; Sigfry Stonetree ; Stygg ; Lady Sunderly (wife of Quellan Greyjoy) ; Lord Sunderly ; Syllas Flatnose ; Syllas Sourmouth ; Tarle the Thrice-Drowned ; Balon Tawney ; Lenwood Tawney ; Three-Tooth ; Tom Tidewood ; Todric ; Torgon the Terrible ; Torwold Browntooth ; Tymor ; Ulf the Ill ; Uller ; Urzen ; Maron Volmark ; Qhorin Volmark ; Romny Weaver ; Werlag ; Wex Pyke ; Wulfe One-Ear ; Aladale Wynch ; Alester Wynch ; Waldon Wynch ; Ygg</i></p>
<p>North (309)</p>	<p><i>Alebelly ; Alyn ; Sour Alyn ; Bandy ; Bannen ; Barth (brewer) ; Bartimus ; Ben Bones ; Beron (serjeant) ; Bessa (Winterfell) ; Blind Lord ; Barba Bolton ; Belthasar Bolton ; Bethany Bolton ; Domicer Bolton ; Rogar Bolton ; Rose</i></p>

Bolton ; Royce II Bolton ; Royce IV Bolton ; Benjicot Branch ; Lothor Burley ; Calon ; Beth Cassel ; Jory Cassel ; Martyn Cassel ; Rodrik Cassel ; Cayn ; Cley Cerwyn ; Jonelle Cerwyn ; Medger Cerwyn ; Robard Cerwyn ; Chayle ; Kyle Condon ; Lord Commander Crawl ; Damon Dance-for-Me ; Desmond ; Yellow Dick ; Donnis ; Barbrey Dustin ; Roderick Dustin ; Willam Dustin ; Farlen ; Wylla Fenn ; First King ; Artos Flint ; Arya Flint ; Byam Flint ; Danny Flint ; Donnel Flint ; Lyessa Flint ; Robin Flint ; Rodrik Flint ; Torghen Flint ; Gage ; Gariss ; Garth (Wolf's Den) ; Glover steward ; Benton Glover ; Erena Glover ; Ethan Glover ; Galbart Glover ; Gawen Glover ; Gilliane Glover ; Lyanne Glover ; Robett Glover ; Sybelle Glover ; Theon Greyjoy ; Gaven Greywolf ; Grunt ; Ronnel Harclay ; Hareth (Mole's Town) ; Harwin ; Hayhead ; Heward ; Hodor ; Maynard Holt ; Hooded man ; Berena Hornwood ; Daryn Hornwood ; Donella Hornwood ; Hallis Hornwood ; Halys Hornwood ; Hullen ; Jacks ; Jez (serving girl) ; Joseth ; Jyana ; Alys Karstark ; Alys Karstark (wife of Brandon) ; Arnolf Karstark ; Arthor Karstark ; Cregan Karstark ; Eddard Karstark ; Harrion Karstark ; Lysara Karstark ; Margaret Karstark ; Rickard Karstark ; Torrhen Karstark ; Kyra ; Last hero ; Lew (guard) ; Duncan Liddle ; Morgan Liddle ; Rickard Liddle ; Torren Liddle ; Donnel Locke ; Lysa Locke ; Mallador Locke ; Marna Locke ; Ondrew Locke ; Gareth Long ; Lucifer Long ; Luton ; Maisie ; Desmond Manderly ; Jessamyn Manderly ; Jeyne Manderly ; Mara Manderly ; Marlon Manderly ; Medrick Manderly ; Myriame Manderly ; Theomore Manderly ; Torrhen Manderly ; Warrick Manderly ; Wendel Manderly ; Wylis Manderly ; Wylla Manderly ; Wyman Manderly ; Wynafryd Manderly ; Bowen Marsh ; Meliana ; Mikken ; Miller's sons ; Miller's wife ; Miller's wife from Acorn Water ; Hallis Mollen ; Lady Mormont (wife of Alaric Stark) ; Alysane Mormont ; Dacey Mormont ; Jeor Mormont ; Jorah Mormont ; Jorelle Mormont ; Lyanna Mormont ; Lyra Mormont ; Maege Mormont ; Murch (Winterfell) ; Nage ; Old Nan ; Night's King ; Arra Norrey ; Brandon Norrey ; Brandon Norrey (son of Brandon) ; Owen Norrey ; Palla ; Jeyne Poole ; Vayon Poole ; Porther ; Quent ; Rat Cook ; Howland Reed ; Jojen Reed ; Meera Reed ; Reek ; Lord Ryswell (Night's Watch) ; Lord Ryswell's youngest son ; Mark Ryswell ; Rickard Ryswell ; Robyn Ryswell ; Rodrik Ryswell ; Roger Ryswell ; Roose Ryswell ; Shadd ; Sherrit ; Shyra ; Skinner ; Skittrick ; Lord Slate ; Brandon Snow ; Denys Snow ; Jon Snow ; Larence Snow ; Lonnell Snow ; Ramsay Snow ; Sara Snow ; Timotty Snow ; First Ranger Stane ; Alaric Stark ; Alarra Stark ; Alys Stark ; Alysanne Stark ; Aregelle Stark ; Arrana Stark ; Arsa Stark ; Artos Stark ; Arya Stark ; Barthogan Stark ; Benjen Stark ; Benjen Stark (Bitter) ; Benjen Stark (lord) ; Benjen Stark (son of Artos) ; Benjen Stark (son of Bennard) ; Benjen Stark (Sweet) ; Bennard Stark ; Berena Stark ; Beron Stark ; Bran Stark ; Branda Stark ; Brandon Stark ; Brandon Stark (Bad) ; Brandon Stark (Breaker) ; Brandon Stark (Builder) ; Brandon Stark (Burner) ; Brandon Stark (father of Walton) ; Brandon Stark (Ice Eyes) ; Brandon Stark (son of Artos) ; Brandon Stark (son of Bennard) ; Brandon Stark (son of Bran the Builder) ; Brandon Stark (son of Cregan) ; Brandon Stark (son of Willam) ; Brandon Stark (the Boisterous) ; Brandon Stark (the Daughterless) ; Brandon Stark (Shipwright) ; Brandon IX Stark ; Catelyn Stark ; Cregan Stark ; Cregard Stark ; Donnor Stark ; Dorren Stark ; Eddard Stark ; Edderion Stark ; Edric Stark ; Edric Stark (son of Cregan) ; Edrick Stark ; Edwyle Stark ; Edwyn Stark ; Ellard Stark ; Elric Stark ; Errold Stark ; Eyron Stark ; Harlon Stark ; Jocelyn Stark ; Jon Stark ; Jonnel Stark ; Jonos Stark ; Jorah Stark ; Karlon Stark ; Lyanna Stark ; Lyanna Stark (daughter of Cregan) ; Lyarra Stark ; Lynara Stark ; Mariah Stark ; Osric Stark ; Raya Stark ; Rickard Stark ; Rickard Stark (king) ; Rickon Stark ; Rickon Stark (son of Benjen) ; Rickon Stark (son of Cregan) ; Robb Stark ; Roderick Stark ; Rodrik Stark ; Rodrik Stark (son of Beron) ;

	<p><i>Rodwell Stark ; Sansa Stark ; Sansa Stark (daughter of Rickon) ; Sarra Stark ; Serena Stark ; Theon Stark ; Torrhen Stark ; Torrhen Stark (son of Edric) ; Walton Stark ; Walton Stark (son of Brandon) ; Willam Stark ; Harwood Stout ; Ronnel Stout ; Wynton Stout ; Sky Blue Su ; Benfred Tallhart ; Beren Tallhart ; Brandon Tallhart ; Eddara Tallhart ; Helman Tallhart ; Leobald Tallhart ; Therry ; Tomard ; TomToo ; Turnip ; Poxym Tym ; Harmond Umber ; Hoarfrost Umber ; Hother Umber ; Jon Umber ; Jon Umber (husband of Serena) ; Jon Umber (son of Jon) ; Mors Umber ; Osric Umber ; Varly ; Steelshanks Walton ; Warg King ; Watt of Long Lake ; Wayn (guard) ; Theodan Wells ; Will Short ; Ned Woods ; Leona Woolfield ; Hugo Wull ; Theo Wull ; Wyl (guard) ; Zei</i></p>
<p>Reach (436)</p>	<p><i>Aegon Ambrose ; Alyn Ambrose ; Arthur Ambrose ; Aubrey Ambrose ; Edmund Ambrose ; Marq Ambrose ; Argoth Stone-Skin ; Argrave the Defiant ; Armen ; Arryk (guard) ; Lord Ashford ; Alyn Ashford ; Androw Ashford ; Robert Ashford ; Quentyn Ball ; Rosamund Ball ; Alan Beesbury ; Alys Beesbury ; Ben Beesbury ; Beony Beesbury ; Bertram Beesbury ; Braxton Beesbury ; Hugh Beesbury ; Humfrey Beesbury ; Jeyne Beesbury ; Lyman Beesbury ; Warryn Beesbury ; Ben Buttercakes ; Elwood Blackbar ; Leo Blackbar ; Blackshield ; Blue Bard ; Bors the Breaker ; Brandon of the Bloody Blade ; Bryan of Oldtown ; Lady Bulwer's brother ; Alysanne Bulwer ; Buford Bulwer ; Humphrey Bulwer ; Jack Bulwer ; Jon Bulwer ; Ben Bushy ; Butterbumps ; Armond Caswell ; Cleyton Caswell ; Joffrey Caswell ; Lady Caswell ; Lord Caswell (Dance) ; Lord Caswell (father of Lorent) ; Lorent Caswell ; Orbert Caswell ; Moribald Chester ; Agramore Cobb ; Harys Cobb ; Alyn Cockshaw ; Clifford Conklyn ; Lord Costayne (Aerys I) ; Lord Costayne (Daeron II) ; Aemon Costayne ; Elinor Costayne ; Leo Costayne ; Owen Costayne ; Tom Costayne ; Tommen Costayne ; Tommen Costayne (knight) ; Ellard Crane ; Melara Crane ; Meredyth Crane ; Parmen Crane ; Rycherd Crane ; Vortimer Crane ; Branston Cuy ; Emmon Cuy ; Dake ; Dareon ; Daughter of the captain of the Myraham ; Davos the Dragonslayer ; Rolly Duckfield ; Ellyn Ever Sweet ; Emma ; Erryk (guard) ; Aladore Florent ; Alekyne Florent ; Alester Florent ; Axell Florent ; Colin Florent ; Delena Florent ; Erren Florent ; Imry Florent ; Jon Florent ; Lord Florent (Daeron II) ; Melessa Florent ; Merrell Florent ; Omer Florent ; Rhea Florent ; Ryam Florent ; Rylene Florent ; Selyse Florent ; Florys the Fox ; Byren Flowers ; Dickon Flowers ; Falia Flowers ; Franklyn Flowers ; Garrett Flowers ; Garse Flowers ; Glendon Flowers ; Jafer Flowers ; Mervyn Flowers ; Robert Flowers ; Rusty Flowers ; Tom Flowers ; Walys Flowers ; Lord Footly ; Sharis Footly ; Foss the Archer ; Fossoway twins ; Bryan Fossoway ; Derrick Fossoway ; Edwyd Fossoway ; Florence Fossoway ; Jeyne Fossoway ; Jon Fossoway ; Leonette Fossoway ; Owen Fossoway ; Raymun Fossoway ; Steffon Fossoway ; Tanton Fossoway ; Galyeon of Cuy ; Edmund Gardener ; Gareth II Gardener ; Garland II Gardener ; Garland VI Gardener ; Garse VII Gardener ; Garth III Gardener ; Garth IX Gardener ; Garth V Gardener ; Garth VI Gardener ; Garth VII Gardener ; Garth X Gardener ; Garth XI Gardener ; Garth XII Gardener ; Gawen Gardener ; Gordan I Gardener ; Greydon Gardener ; Gwayne Gardener (son of Perceon III) ; Gwayne I Gardener ; Gwayne III Gardener ; Gwayne IV Gardener ; Gwayne V Gardener ; Gyles I Gardener ; Gyles II Gardener ; Gyles III Gardener ; John II Gardener ; Merle I Gardener ; Mern II Gardener ; Mern III Gardener ; Mern IX Gardener ; Mern VI Gardener ; Meryn III Gardener ; Perceon III Gardener ; Garth Greenhand ; Garth of Oldtown ; Garth the Gardener ; Gilbert of the Vines ; Alyce Graceford ; George Graceford ; Harys Graceford ; Guthor Grimm ; Harlon the Hunter ; Morgil Hastwyck ; Henly (House Ashford) ; Herndon of the Horn ; Glendon Hewett ; Humfrey Hewett ; Lord Hightower ; Abelar Hightower ; Addam Hightower ; Alerie Hightower ; Alicent</i></p>

Hightower ; Alysanne Hightower ; Baelor Hightower ; Barris Hightower ; Bethany Hightower ; Bryndon Hightower ; Ceryse Hightower ; Damon Hightower ; Denyse Hightower ; Donnel Hightower ; Dorian Hightower ; Eustace Hightower ; Garmon Hightower ; Garmund Hightower ; Garth Hightower ; Gerold Hightower ; Gunthor Hightower ; Gwayne Hightower ; High Septon (brother of Donnel Hightower) ; Hobert Hightower ; Humfrey Hightower ; Jason Hightower ; Jeremy Hightower ; Jon Hightower ; Leyla Hightower ; Leyton Hightower ; Lymond Hightower ; Lynesse Hightower ; Lyonel Hightower ; Malora Hightower ; Manfred Hightower (Aegon's Conquest) ; Manfred Hightower (son of Addam) ; Martyn Hightower ; Martyn Hightower (son of Ormund) ; Morgan Hightower ; Myles Hightower ; Norman Hightower ; Ormund Hightower ; Otho II Hightower ; Otto Hightower ; Patrice Hightower ; Peremore Hightower ; Quenton Hightower ; Runcel Hightower ; Triston Hightower ; Urrigon Hightower ; Alyn Hunt ; Hyle Hunt ; Lucas Inchfield ; Owen Inchfield ; John the Oak ; Jorgen ; Knight Without Armor ; Lem (Standfast) ; Leygood (father of Lucas) ; Lucas Leygood ; Simon Leygood ; Lorcas ; Maris the Maid ; Mattheus ; Elwood Meadows ; Lysa Meadows ; Jeyne Merryweather ; Lady Merryweather ; Lord Merryweather ; Marq Merryweather ; Orton Merryweather ; Owen Merryweather ; Russell Merryweather ; Mollander ; Mudge (swineherd) ; Mark Mullendore ; Martyn Mullendore ; Matthew Mullendore ; Captain of the Myraham ; Alester Norcross ; Bayard Norcross ; Hosman Norcross ; Jeffory Norcross ; Renly Norcross ; Tyler Norcross ; Elyn Norridge ; Jeremy Norridge ; Alester Oakheart ; Alys Oakheart ; Arthor Oakheart ; Arwyn Oakheart ; Arys Oakheart ; Denys Oakheart ; Edgerran Oakheart ; Gwayne Oakheart ; Olyvar Oakheart ; Torgen Oakheart ; Garth Oldflowers ; Orland of Oldtown ; Addam Osgrey ; Alysanne Osgrey ; Clarice Osgrey ; Edwyn Osgrey ; Eustace Osgrey ; Harrold Osgrey ; Ormond Osgrey ; Perwyn Osgrey ; Wilbert Osgrey ; Owen Oakenshield ; Pinchbottom Pate ; Pate (Standfast) ; Amaury Peake ; Armen Peake ; Barquen Peake ; Eddison Peake (the Elder) ; Eddison Peake (the Younger) ; Emerick Peake ; Gedmund Peake ; Gormon Peake ; Laswell Peake ; Lord Peake (father of Unwin) ; Lorimar Peake ; Meryn Peake ; Myrielle Peake ; Pykewood Peake ; Titus Peake ; Titus Peake (son of Unwin) ; Torman Peake ; Unwin Peake ; Urrathon Peake ; Uther Peake ; Yrma Peake ; Plummer ; Lord Redwyne ; Bethany Redwyne ; Denys Redwyne ; Desmera Redwyne ; Desmond Redwyne ; Hobber Redwyne ; Horas Redwyne ; Manfryd Redwyne ; Patricia Redwyne ; Paxter Redwyne ; Rickard Redwyne ; Robert Redwyne ; Runceford Redwyne ; Ryam Redwyne ; Robyn Rhysling ; Eden Risley ; Victor Risley ; Rob ; Robeson ; Richard Rodden ; Roland of the Horn ; Roone ; Rose of Red Lake ; Rosey ; Rowan Gold-Tree ; Jeyne Rowan ; Mathis Rowan ; Nyles Rowan ; Rhonda Rowan ; Rickard Rowan ; Robert Rowan ; Thaddeus Rowan ; Jon Roxton ; Lorence Roxton ; Satin ; Lia Serry ; Osbert Serry ; Talbert Serry ; Serwyn of the Mirror Shield ; Edgar Sloane ; Sly (stableboy) ; Squinty Jeyne ; Lord Stackhouse ; Steely Pate ; Sam Stoops ; Sam Stoops' wife ; Alan Tarly ; Dickon Tarly ; Donald Tarly ; Randyll Tarly ; Samantha Tarly ; Samwell Tarly ; Samwell Tarly (lord) ; Samwyle Tarly ; Sansara Tarly ; Talla Tarly ; Treb ; Two Alans ; Alester Tyrell ; Alla Tyrell ; Bertrand Tyrell ; Elinor Tyrell ; Gareth Tyrell ; Garlan Tyrell ; Garth Tyrell ; Gormon Tyrell ; Harlen Tyrell ; Janna Fossoway ; Leo Tyrell (Longthorn) ; Leo Tyrell (son of Gareth) ; Leo Tyrell (son of Moryn) ; Leo Tyrell (son of Victor) ; Leona Tyrell ; Loras Tyrell ; Lorent Tyrell ; Lorent Tyrell (steward) ; Lucas Tyrell ; Luthor Tyrell ; Luthor Tyrell (son of Moryn) ; Luthor Tyrell (son of Theodore) ; Lyonel Tyrell (lord) ; Lyonel Tyrell (son of Leo) ; Mace Tyrell ; Margaery Tyrell ; Martyn Tyrell ; Matthos Tyrell ; Medwick Tyrell ; Megga Tyrell ; Mina Tyrell ; Moryn Tyrell ; Normund Tyrell ; Olene Tyrell ; Olenna Tyrell ; Olymer Tyrell ;

	<p><i>Osmund Tyrell ; Quentin Tyrell ; Raymund Tyrell ; Rickard Tyrell ; Robert Tyrell ; Theo Tyrell ; Theodore Tyrell ; Victaria Tyrell ; Victor Tyrell ; Willas Tyrell ; Helicent Uffering ; Rolland Uffering ; Uthor of the High Tower ; Steffon Varner ; Igon Vyrwel ; Lord Vyrwel ; Wet Wat ; Wat (Standfast) ; Wat Barleycorn ; Wat the Hewer ; Reynard Webber ; Rohanne Webber ; Wendell Webber ; Wyman Webber ; Will (Standfast) ; Willow Pound-Stone ; Elyas Willum ; Josua Willum ; Lord Willum ; Wolmer ; Lucantine Woodwright ; Portifer Woodwright ; Ottyn Wythers ; Willam Wythers ; Yandel</i></p>
<p>Riverlands (495)</p>	<p><i>All-for-Joffrey ; Alyce ; Amabel ; Andahar ; Arlan of Pennytree ; Artos the Strong ; Bastard of Harrenhal ; Beardless Dick ; Becca (baker) ; Beck ; Bella ; Ben ; Ben Blackthumb ; Bennet ; Bent-backed man ; Bessa (Hag's Mire) ; Lord Bigglestone ; Agnes Blackwood ; Alyn Blackwood ; Alysanne Blackwood ; Alyssa Blackwood ; Benjicot Blackwood ; Bennifer Blackwood ; Betha Blackwood ; Bethany Blackwood ; Brynden Blackwood ; Edmund Blackwood ; Hoster Blackwood ; Lord Blackwood (Aerys II) ; Lucas Blackwood ; Melantha Blackwood ; Melissa Blackwood ; Quentyn Blackwood ; Robert Blackwood ; Robert Blackwood (209) ; Roderick Blackwood ; Roger Blackwood ; Roland Blackwood ; Royce Blackwood ; Samwell Blackwood ; Shiera Blackwood ; Tytos Blackwood ; Zhoe Blanetree ; Alysanne Bracken ; Amos Bracken ; Barba Bracken ; Barbara Bracken ; Bess Bracken ; Bethany Bracken ; Catelyn Bracken ; Hendry Bracken ; Humfrey Bracken ; Jayne Bracken ; Jonos Bracken ; Lady Bracken ; Lord Bracken (Aerys II) ; Lord Bracken (father of Otho) ; Lord Bracken (Hand of the King) ; Lothar Bracken ; Lyle Bracken ; Olyver Bracken ; Otho Bracken ; Billy Burley ; Butterwell (Hand of the King) ; Alton Butterwell ; Ambrose Butterwell ; Beatrice Butterwell ; Lord Butterwell ; Cass ; Lord Chambers ; Andrey Charlton ; Clarence Charlton ; Jon Charlton ; Theo Charlton ; Chett ; Clement ; Cosgrove ; Quincy Cox ; Damon Darry ; Darnold Darry ; Derrick Darry ; Desmond Darry ; Jeyne Darry ; Jonothor Darry ; Lord Darry (Dance) ; Lord Darry (father of Raymun) ; Lyman Darry ; Mariya Darry ; Raymun Darry ; Roland Darry ; Rosamund Darry ; Willem Darry ; Lady Deddings ; Lord Deddings ; Darla Deddings ; Davos Deddings ; Lyonel Deddings ; Delp ; Demon of Darry ; Dennet ; Deremond ; Morgan Dunstable ; Elder Brother (Quiet Isle) ; Elwood ; Enger ; Joyeuse Erenford ; Erreg the Kinslayer ; Eustace (Dance of the Dragons) ; Fern ; Lymond Fisher ; Fletcher Will ; Florian the Fool ; Lady Frey (wife of Ambrose Butterwell) ; Addam Frey ; Aegon Frey (son of Aenys) ; Aegon Frey (son of Stevron) ; Aenys Frey ; Alesander Frey ; Alyn Frey ; Alys Frey ; Alyx Frey ; Amerei Frey ; Androw Frey ; Arwood Frey ; Arwyn Frey ; Benfrey Frey ; Bradamar Frey ; Bryan Frey ; Cersei Frey ; Cleos Frey ; Colmar Frey ; Cynthea Frey ; Danwell Frey ; Della Frey ; Dickon Frey ; Edwyn Frey ; Elmar Frey ; Emberlei Frey ; Emmon Frey ; Forrest Frey ; Franklyn Frey ; Jeremy Frey ; Hosteen Frey ; Hostella Frey ; Hoster Frey ; Jaime Frey ; Jammos Frey ; Jared Frey ; Jonos Frey ; Jyanna Frey ; Kyra Frey ; Leana Frey ; Lord Frey ; Lothar Frey ; Luceon Frey ; Lyonel Frey ; Lythene Frey ; Maegelle Frey ; Malwyn Frey ; Marissa Frey ; Mathis Frey ; Merianne Frey ; Merrett Frey ; Morya Frey ; Olyvar Frey ; Osmund Frey ; Perra Frey ; Perriane Frey ; Perwyn Frey ; Petyr Frey ; Raymund Frey ; Rhaegar Frey ; Robert Frey (son of Raymund) ; Robert Frey (son of Rhaegar) ; Roslin Frey ; Ryella Frey ; Ryman Frey ; Sabitha Frey ; Sandor Frey ; Sarra Frey ; Serra Frey ; Shirei Frey ; Steffon Frey ; Stevron Frey ; Symond Frey ; Theo Frey ; Tion Frey ; Tysane Frey ; Tyta Frey ; Tytos Frey ; Tywin Frey ; Tywin Frey (son of Raymund) ; Walda Frey (daughter of Edwyn) ; Walda Frey (daughter of Lothar) ; Walda Frey (daughter of Merrett) ; Walda Frey (daughter of Rhaegar) ; Walda Frey (daughter of Walton) ; Walder Frey ; Walder Frey (son of Emmon) ; Walder Frey (son of Jammos) ; Walder Frey (son of</i></p>

Merrett); *Walder Frey* (son of *Ryman*); *Walton Frey*; *Waltyr Frey*; *Wendel Frey*; *Whalen Frey*; *Willamen Frey*; *Willem Frey*; *Zachery Frey*; *Zia Frey*; *Ghost of High Heart*; *Giant of the Trident*; *Gillam*; *Garse Goodbrook*; *Jeyne Goodbrook*; *Lymond Goodbrook*; *Walder Goodbrook*; *Gravedigger*; *Green King of the Gods Eye*; *Desmond Grell*; *Garibald Grey*; *Florian Greysteel*; *Alyn Haigh*; *Donnel Haigh*; *Harys Haigh*; *Leslyn Haigh*; *Walder Haigh*; *Arwood Harlton*; *Harra*; *Harren the Red*; *Alys Harroway*; *Hanna Harroway*; *Horas Harroway*; *Jeyne Harroway*; *Lucas Harroway*; *Harsley*; *Bellena Hawick*; *Jeyne Heddle*; *Jon Heddle*; *Masha Heddle*; *Tommard Heddle*; *Willow Heddle*; *Helly*; *Hildy*; *Halleck Hoare*; *Harren Hoare*; *Lord Commander Hoare*; *Hunchbacked septon*; *Husband*; *Jack-Be-Lucky*; *Jenny of Oldstones*; *Jon o' Nutten*; *Jonquil*; *Joss*; *Joth Quickbow*; *Benedict I Justman*; *Benedict II Justman*; *Bernarr II Justman*; *Lucifer Justman*; *Jyzene*; *Kurleket*; *Kyle* (brotherhood); *Lacey*; *Lads*; *Lady of the Leaves*; *Lanna* (Peach); *Lem*; *Lennocks*; *Leslyn*; *Long Lew*; *Lharys*; *Lister*; *Danelle Lothston*; *Jeyne Lothston*; *Lucas Lothston* (father of *Manfryd*); *Lucas Lothston* (husband of *Falena*); *Manfred Lothston*; *Manfryd Lothston*; *Lucan*; *Likely Luke*; *Jon Lychester*; *Lymond Lychester*; *M*; *Mad Huntsman*; *Goodwife Maerie*; *Maerie the Whore*; *Denys Mallister*; *Desmond Mallister*; *Jason Mallister*; *Jeffory Mallister*; *Jorah Mallister*; *Joseth Mallister*; *Lymond Mallister*; *Patrek Mallister*; *Petyr Mallister*; *Matt*; *Mebble*; *Megette*; *Melly*; *Meribald*; *Merriman*; *Merriman's widow*; *Mohor*; *Eleanor Mooton*; *Florian V Mooton*; *Jeyne Mooton*; *Jirelle Mooton*; *Jon Mooton*; *Jonah Mooton*; *Manfryd Mooton*; *Myles Mooton*; *Walys Mooton*; *William Mooton*; *Marq Mudd*; *Tristan Mudd*; *Tristifer IV Mudd*; *Tristifer V Mudd*; *Mudge* (brotherhood); *Mudge* (miller); *Myles* (squire); *Narbert*; *Lucas Nayland*; *Raymond Nayland*; *Ned* (ferryman); *Nine-Finger Jack*; *Nolla*; *Notch*; *Jeyne Nutt*; *Ormond* (knight); *Osmynd*; *Owen* (brother of *Meribald*); *Damon Paege*; *Garrett Paege*; *Halmon Paege*; *Harbert Paege*; *Robert Paege*; *Sallei Paege*; *Sylwa Paege*; *Pate* (orphan); *Pate of Fairmarket*; *Pate of Lancewood*; *Pate of Longleaf*; *Spotted Pate of Maidenpool*; *Pate of Mory*; *Pate of Shermer's Grove*; *Pate of the Blue Fork*; *Old Pate*; *Poul Pemford*; *Harry Penny*; *Jon Penny*; *Lord Perryn*; *Pia*; *Pious dwarf*; *Lady Piper* (wife of *Quellon Greyjoy*); *Clement Piper*; *Jon Piper*; *Lewys Piper*; *Marq Piper*; *Melony Piper*; *Petyr Piper*; *Stanton Piper*; *Jon Pox*; *Puddingfoot*; *Gargon Qoherys*; *Quenton Qoherys*; *Queen o' whores*; *Randa*; *Rawney*; *Addam Rivers*; *Aegor Rivers*; *Aemon Rivers*; *Alys Rivers*; *Brynden Rivers*; *Gwenys Rivers*; *Harry Rivers*; *Jeyne Rivers*; *Martyn Rivers*; *Mellara Rivers*; *Melwys Rivers*; *Mya Rivers*; *Raylon Rivers*; *Robb Rivers*; *Ronel Rivers*; *Ryger Rivers*; *Samwell Rivers*; *Tristan Rivers*; *Walda Rivers*; *Walda Rivers* (daughter of *Aemon*); *Walder Rivers*; *Robin*; *Roger of Pennytree*; *Lucas Roote*; *Richard Roote*; *Robin Ryger*; *Tristan Ryger*; *Rymund the Rhymer*; *Anvil Ryn*; *Sedgekins*; *Septon* (Sallydance); *Sharna*; *Sharra the Witch Queen*; *Lord Shawney*; *Carellen Smallwood*; *Jeyne Smallwood*; *Joseth Smallwood*; *Myles Smallwood*; *Theomar Smallwood*; *Thoren Smallwood*; *Catelyn Stark*; *Robb Stark*; *Bywin Strong*; *Harwin Strong*; *Larys Strong*; *Lucamore Strong*; *Lyonel Strong*; *Simon Strong*; *Swampy Meg*; *Tansy* (innkeep); *Tansy* (orphan); *Damon Teague*; *Hollis Teague*; *Humfrey I Teague*; *Humfrey II Teague*; *Theo Teague*; *Torrence Teague*; *Tyler Teague*; *Alyn Terrick*; *Tom of Sevenstreams*; *Jordan Towers*; *Maegor Towers*; *Walton Towers*; *Tuffleberry*; *Axel Tully*; *Brynden Tully*; *Celia Tully*; *Edmure Tully*; *Edmure Tully* (father of *Axel*); *Edmyn Tully*; *Elmo Tully*; *Elston Tully*; *Grover Tully*; *Hoster Tully*; *Kermit Tully*; *Lord Tully* (father of *Hoster*); *Lord Tully* (successor of *Medgar*); *Lysa Arryn*; *Medgar Tully*; *Minisa Tully*; *Oscar Tully*; *Prentys Tully*; *Tommen Tully*; *Armistead Vance*;

	<p><i>Dafyn Vance ; Ellery Vance ; Emphyria Vance ; Hugo Vance ; Hugo Vance (lord) ; Tristan Vance ; Jon Vance ; Karyl Vance ; Kirth Vance ; Liane Vance ; Lord Vance ; Marianne Vance ; Norbert Vance ; Patrek Vance ; Rhialta Vance ; Robert Vance ; Ronald Vance ; Ronnel Vance ; Walder Vance ; Violet ; Damon Vypren ; Elyana Vypren ; Lucias Vypren ; Warren ; Wat (Night's Watch) ; Wat (orphan) ; Watty the Miller ; Tristifer Wayn ; Utherydes Wayn ; Weasel ; Weese ; Oswell Whent ; Sarya Whent ; Shella Whent ; Walter Whent ; Wynafrei Whent ; Wilbert ; Will ; Will (orphan) ; Willam ; Willum ; Oswald Wode ; Willis Wode ; Wyl the Whittler</i></p>
<p>Stormlands (225)</p>	<p><i>Anguy ; Togarion Bar Emmon ; Boremund Baratheon ; Borros Baratheon ; Borys Baratheon ; Cassandra Baratheon ; Davos Baratheon ; Elenda Baratheon ; Ellyn Baratheon ; Floris Baratheon ; Garon Baratheon ; Gowen Baratheon ; Jocelyn Baratheon ; Lyonel Baratheon ; Maris Baratheon ; Ormund Baratheon ; Orryn Baratheon ; Orys Baratheon ; Raymont Baratheon ; Renly Baratheon ; Robert I Baratheon ; Rogar Baratheon ; Ronnal Baratheon ; Royce Baratheon ; Stannis Baratheon ; Steffon Baratheon ; Bastard of Blackhaven ; Herbert Bolling ; Theo Bolling ; Walter Brownhill ; Brus Buckler ; Lady Buckler ; Lord Buckler ; Ralph Buckler ; Lord Cafferren ; Jon Cafferren ; Bryce Caron ; Bryen Caron ; Ellyn Caron ; Morton Caron ; Mylenda Caron ; Pearse Caron ; Royce Caron ; Criston Cole ; Alyn Connington ; Alynne Connington ; Armond Connington ; Jon Connington ; Kyle Connington ; Raymund Connington ; Ronald Connington ; Ronnet Connington ; Roy Connington ; Steffon Connington ; Dermot of the Rainwood ; Lord Dondarrion (father of Manfred) ; Beric Dondarrion ; Harmon Dondarrion ; Jena Dondarrion ; Lord Dondarrion (father of Simon) ; Manfred Dondarrion ; Simon Dondarrion ; Durran Godsgrief ; Durran Durrandon (The Third) ; Argella Durrandon ; Argilac Durrandon ; Arlan I Durrandon ; Arlan III Durrandon ; Arlan V Durrandon ; Arrec Durrandon ; Baldric I Durrandon ; Barron Durrandon ; Cleoden I Durrandon ; Durran Durrandon (Bronze-Axe) ; Durran Durrandon (the Dour) ; Durran Durrandon (the Fair) ; Durran Durrandon (the Ravenfriend) ; Durran Durrandon (the Young) ; Durran II Durrandon ; Durran X Durrandon ; Durran XI Durrandon ; Durran XXI Durrandon ; Durran XXIV Durrandon ; Durwald I Durrandon ; Erich Durrandon (Kin-Killer) ; Erich Durrandon (the Sailmaker) ; Erich VII Durrandon ; Maldon IV Durrandon ; Monfryd I Durrandon ; Monfryd V Durrandon ; Morden II Durrandon ; Ormund III Durrandon ; Qarlton II Durrandon ; Qarlton III Durrandon ; Elenei ; Sebastion Errol ; Shyra Errol ; Estermont (cousin of Robert) ; Aemon Estermont ; Alyn Estermont ; Andrew Estermont ; Cassana Estermont ; Eldon Estermont ; Gunthor Estermont ; Lomas Estermont ; Lord Fell ; Harwood Fell ; Lady Fell ; Silveraxe Fell ; Thurgood Fell ; Willis Fell ; Fletcher Dick ; Philip Foote ; Galladon of Morne ; Glaive ; Goddess of the wind ; Goodwin ; Gerald Gower ; Lord Grandison ; Harlan Grandison ; Hugh Grandison ; Lorent Grandison ; Narbert Grandison ; Green Queen ; Harbert ; Bonifer Hasty ; Harys Horpe ; Richard Horpe ; Jeyne Poore ; Jommy ; Joffrey Lonmouth ; Richard Lonmouth ; Luceon of Tarth ; Lun the Last ; Josua Massey ; Justin Massey (Milk-Eye) ; Triston Massey ; Jon Mertyns ; Mary Mertyns ; Michael Mertyns ; Damon Morrigen ; Dickon Morrigen ; Gyles Morrigen ; Grance Morrigen ; Guyard Morrigen ; Lester Morrigen ; Richard Morrigen ; Jack Musgood ; Donal Noye ; Robin Peasebury ; Lord Penrose ; Aelinor Penrose ; Cortmay Penrose ; Jocelyn Penrose ; Jon Penrose ; Joy Penrose ; Laena Penrose ; Lucinda Penrose ; Robin Penrose ; Ronnel Penrose ; Roelle ; Corwin Rogers ; Harrold Rogers ; Allard Seaworth ; Davos Seaworth ; Devan Seaworth ; Maric Seaworth ; Marya Seaworth ; Matthos Seaworth ; Stannis Seaworth ; Steffon Seaworth ; Arstan Selmy ; Barristan Selmy ; Lyonel Selmy ; Ravella Smallwood ; Alesander Staedmon ; Cedrik Storm ;</i></p>

	<p><i>Edric Storm ; Rolland Storm ; Ronald Storm ; Ronard Storm ; Stormbreaker ; Surly lad ; Balon Swann ; Byron Swann ; Clifford Swann ; Coreenna Swann ; Cyrenna Swann ; Denys Swann ; Donnel Swann ; Gawen Swann ; Gulian Swann ; Jeyne Swann ; Johanna Swann ; Manfred Swann ; Lord Sweet ; Maekar I Targaryen ; Tarth triplets ; Alysanne Tarth ; Arianne Tarth ; Brienne of Tarth ; Bryndemere Tarth ; Cameron Tarth ; Edwyn Tarth ; Endrew Tarth ; Galladon Tarth ; Quentyn Tarth ; Selwyn Tarth ; Simon Toyne ; Terrence Toyne ; Meryn Trant ; Humfrey Wagstaff ; Addam Whitehead ; Casper Wylde ; Coryanne Wylde ; Criston Wylde ; Gawen Wylde ; Gladden Wylde ; Jasper Wylde ; Jon Wylde ; Morgan Wylde ; Ormund Wylde ; Rickard Wylde ; Tyana Wylde ; Willem Wylde</i></p>
<p>Vale (210)</p>	<p><i>Alayne Baelish ; Aemma Arryn ; Alester II Arryn ; Alys Arryn ; Alys Arryn (wife of Rhaegel) ; Alyssa Arryn ; Amanda Arryn ; Arnold Arryn ; Artys I Arryn ; Darnold Arryn ; Denys Arryn ; Donnel Arryn ; Elbert Arryn ; Eldric Arryn ; Elys Arryn ; Hubert Arryn ; Hugh Arryn ; Hugo Arryn ; Isembard Arryn ; Jasper Arryn ; Jeyne Arryn ; Joffrey Arryn ; Jon Arryn ; Jonos Arryn ; Lord Arryn (father of Jeyne) ; Mathos II Arryn ; Osgood Arryn ; Osric V Arryn ; Oswell I Arryn ; Oswin Arryn ; Robert Arryn ; Robin Arryn ; Rodrik Arryn ; Roland I Arryn ; Roland II Arryn ; Ronnel Arryn (king) ; Ronnel Arryn (son of Jasper) ; Rowena Arryn ; Rymond Arryn ; Sharra Arryn ; Baelish (father of Petyr) ; Baelish (hedge knight) ; Petyr Baelish ; Becca ; Benedar Belmore ; Marwyn Belmore ; Godric Borrell ; Lord Borrell (father of Godric) ; Edmund Breakstone ; Jon Brightstone ; Bryen ; Calor ; Carrot ; Chella ; Cheyk ; Cissy ; Ben Coldwater ; Royce Coldwater ; Conn ; Coratt ; Corwyn Corbray ; Corwyn Corbray (lord) ; Gawen Corbray ; Gwayne Corbray ; Jaime Corbray ; Lady Corbray ; Leowyn Corbray ; Quenton Corbray ; Lord Corbray (father of Lyonel) ; Lucas Corbray ; Lyn Corbray ; Lyonel Corbray ; Qarl Corbray ; Qyle Corbray ; Crawn ; Symond Crayne ; Dacks ; Dolf ; Godric Donnerly ; Uthor Donnerly ; Vardis Egen ; Lord Elesham ; Galt ; Gella ; Gerold Grafton ; Gyles Grafton ; Marq Grafton ; Gretchel ; Griffin King ; Grisel ; Gunthor son of Gurn ; Gurn ; Hammer of the Hills ; Deana Hardyng ; Harrold Hardyng ; Humfrey Hardyng ; Holger ; Hugh of the Vale ; Alec Hunter ; Eon Hunter ; Eustace Hunter ; Gilwood Hunter ; Harlan Hunter ; Janyce Hunter ; Teora Hunter ; Jaggot ; Kella ; Oswell Kettleblack ; Knight of Ninestars (First Blackfyre Rebellion) ; Lark ; Ossifer Lipps ; Rolland Longthorpe ; Lucos ; Jon Lynderly ; Lymond Lynderly ; Terrance Lynderly ; Maddy ; Mallow ; Maris (septa) ; Mela ; Casso Mogat ; Maladon Moore ; Mandon Moore ; Perianne Moore ; Mord ; Ossy ; Owen (knight) ; Dunstan Pryor ; Adrian Redfort ; Creighton Redfort ; Horton Redfort ; Jasper Redfort ; Jessamyn Redfort ; Jon Redfort ; Mychel Redfort ; Rolley of Sisterton ; Alayne Royce ; Albar Royce ; Allard Royce ; Alyssa Royce ; Andar Royce ; Benedict Royce ; Gunthor Royce ; Jeyne Royce ; Kyle Royce ; Lorra Royce ; Miranda Royce ; Nestor Royce ; Perra Royce ; Raymar Royce ; Rhea Royce ; Robar Royce ; Robar II Royce ; Ryella Royce ; Waymar Royce ; Willam Royce ; Yohn Royce ; Yorbert Royce ; Yorwyck VI Royce ; Ysilla Royce ; Lord Rutherford ; Saffron ; Shagga ; Dywen Shell ; Damon Shett ; Osgood III Shett ; Uther Shett ; Alys Stone ; Humfrey Stone ; Mya Stone ; Orson Stone ; Robert Stone ; Samwell Stone ; Tim Stone ; Marla Sunderland ; Steffon Sunderland ; Triston Sunderland ; Targon the Halfwild ; Gerold Templeton ; Jennis Templeton ; Luceon Templeton ; Symond Templeton ; Timett ; Timett (father) ; Andrew Tollett ; Eddison Tollett ; Jon Tollett ; Torgold Tollett ; Uthor Tollett ; Torrek ; Alesandor Torrent ; Ulf son of Umar ; Umar ; Umfred ; Arwen Upcliff ; Ursula Upcliff ; Victor the Valiant ; Edmund Waxley ; Anya Waynwood ; Carolei Waynwood ; Donnel Waynwood ; Elys Waynwood ; Jasper Waynwood ; Marsella Waynwood ; Morton Waynwood ; Roland Waynwood ; Wallace Waynwood ; Wyl Waynwood ; Winged Knight ; Henrietta</i></p>

	<i>Woodhull</i>
Westerlands (285)	<p><i>Alan o' the Oak; Arron; Morgon Banefort; Quenten Banefort; Jon Bettley; Andros Brax; Cerissa Brax; Flement Brax; Jon Brax; Robert Brax; Robert Brax (son of Flement); Rupert Brax; Tytos Brax; Walder Brax; Briony; Benedict Broom; Alfred Broome; Ella Broome; Cadwyn; Caster; Chiswyck; Clegane (father of Gregor and Sandor); Clegane (founder); Gregor Clegane; Sandor Clegane; Gareth Clifton; Hugh Clifton; Humfrey Clifton; Corlos; Crake the Boarkiller; Amarei Crakehall; Aubrey Crakehall; Burton Crakehall; Clarent Crakehall; Lyle Crakehall; Melesa Crakehall; Merlon Crakehall; Roland Crakehall (Kingsguard); Roland Crakehall (lord); Shiera Crakehall; Sumner Crakehall; Tybolt Crakehall; Dake (guard); Joffrey Doggett; Dunaver; Dunsen; Eggon; Emrick; Regenard Estren; Rupert Falwell; Alysanne Farman; Androw Farman; Elissa Farman; Franklyn Farman; Gylbert Farman; Jeyne Farman; Lord Farman (father of Lysa); Lysa Farman; Marq Farman; Sebaston Farman; Philip Foote; Cleos Frey; Lyonel Frey; Tion Frey; Walder Frey (son of Emmon); Alyn Garner; Godwyn; Garth Greenfield; Myles Greenfield; Preston Greenfield; Melara Hetherspoon; Tybolt Hetherspoon; Addison Hill; Caspor Hill; Donnel Hill; Emory Hill; Horys Hill; Joy Hill; Lynora Hill; Robin Hill; Tyler Hill; Valarr Hill; Hoke; Hooded Man; Jace (Night's Watch); Antario Jast; Jodge; Jyck; Herrock Kenning; Terrence Kenning; Kennos of Kayce; Teora Kyndall; Lann the Clever; Cerelle Lannister (daughter of Jason); Cerelle Lannister (daughter of Tybolt); Cerenna Lannister; Cerion Lannister; Cersei Lannister; Damion Lannister; Damon Lannister (lord); Damon Lannister (son of Jason); Daven Lannister; Ella Lannister; Erwin Lannister; Genna Lannister; Gerion Lannister; Gerold Lannister; Gerold Lannister (king); Gerold II Lannister; Gerold III Lannister; Jaime Lannister; Janei Lannister; Jason Lannister; Jason Lannister (son of Gerold); Joanna Lannister; Jocasta Lannister; Joffrey Lannister; Johanna Lannister; Kevan Lannister; Lancel Lannister; Lancel I Lannister; Lancel IV Lannister; Lancel V Lannister; Lanna Lannister; Lelia Lannister; Loren I Lannister; Loreon Lannister (son of Jason); Loreon I Lannister; Loreon II Lannister; Loreon III Lannister; Loreon IV Lannister; Loreon V Lannister; Lucion Lannister; Lyman Lannister; Margot Lannister; Martyn Lannister; Myrielle Lannister; Norwin Lannister; Rosamund Lannister; Stafford Lannister; Theomore Lannister; Tion Lannister; Tommen I Lannister; Tommen II Lannister; Tya Lannister; Tybolt Lannister; Tybolt Lannister (king); Tygett Lannister; Tyland Lannister; Tymond Lannister; Tyrek Lannister; Tyrion Lannister; Tyrion II Lannister; Tyrion III Lannister; Tyshara Lannister; Tytos Lannister; Tywald Lannister; Tywell II Lannister; Tywin Lannister; Willem Lannister; Lewis Lanster; Alysanne Lefford; Humfrey Lefford; Leo Lefford; Leonella Lefford; Myranda Lefford; Lester; Amory Lorch; Lorent Lorch; Lyonel Lorch; Lord Toad; Lorimer the Belly; Lum; Jeyne Lydden; Lewys Lydden; Maggy the Frog; Addam Marbrand; Alyn Marbrand; Damon Marbrand; Darlessa Marbrand; Denys Marbrand; Jeyne Marbrand; Lorent Marbrand; Robin Moreland; Morrec; Lord Parren; Pate (novice); Pate the Plowman; Cedric Payne; Ilyn Payne; Podrick Payne; Josmyn Peckledon; Pilman; Pimply squire; Dennis Plumm; Harwyn Plumm; Maynard Plumm; Ossifer Plumm; Peter Plumm; Petyr Plumm; Philip Plumm; Viserys Plumm; Polliver; Forley Prester; Garrison Prester; Marla Prester; Puckens; Rafford; Alastor Reyne; Ellyn Reyne; Lord Reyne; Reynard Reyne; Robb Reyne; Robert Reyne; Roger Reyne; Rolder; Raynard Ruttiger; Melwyn Sarsfield; Alester Sarwyck; Dorna Sarwyck; Elyana Sarwyck; Gawen Sarwyck; Raynald Sarwyck; Ryman Sarwyck; Lord Serrett; Shitmouth; Shortear; Rolph Spicer; Samwell Spicer; Sybell Spicer; Alyn</i></p>

	<i>Stackspear ; Alys Stackspear ; Selmond Stackspear ; Steffon Stackspear ; Walder Stackspear ; Willam Stackspear ; Joss Stilwood ; Lord Swyft ; Dorna Swyft ; Harrold Swyft ; Harys Swyft ; Humfrey Swyft ; Joanna Swyft ; Jocelyn Swyft ; Shierle Swyft ; Steffon Swyft ; Adrian Tarbeck ; Alyn Tarbeck ; Cyrelle Tarbeck ; Last Lord Tarbeck ; Lord Tarbeck (son of Alyn) ; Rohanne Tarbeck ; Tion Tarbeck ; Walderan Tarbeck ; Aerea Targaryen ; Tess ; Tickler ; Tobbot ; Tregar ; Lucinda Tully ; Alys Turnberry ; Lambert Turnberry ; Tysha ; Tytos Lannister's first mistress ; Tytos Lannister's second mistress ; Lymond Vikary ; Vylarr ; Eleya Westerling ; Elys Westerling ; Gawen Westerling ; Harrold Westerling ; Jeyne Westerling ; Jeyne Westerling (wife of Maegor I) ; Ormond Westerling ; Raynald Westerling ; Roland Westerling ; Rollam Westerling ; Amory Westford ; Cerenna Westford ; Daven Westford ; Mors Westford ; Tya Westford ; Willit ; Othell Yarwyck ; Manfryd Yew</i>
--	---

D'origine des *îles d'Été* : 13 – *Alayaya, Black Balaq, Old Bill Bone, Chataya, Xhondo Dhoru, Kojja Mo, Quhuru Mo, Xhobar Qhoqua, Chatana Qo, Xanda Qo, Tal Toraq, Malthar Xaq, Jalabhar Xho.*

D'origine de *Naath* : 3 – *Marselen, Missandei, Mossador*

D'origine d'*Ibben* : 2 – *Assadora, Togg Joth*

D'origine des *Îles du Basilic* : *Corsair king, Tumco Lho, Shrouded Lord (His Grey Grace / the Prince of Sorrows)*

D'origine d'*Essos* :

Andalos (10)	<i>Togarion Bar Emmon ; Corwyn Corbray (lord) ; Drox the Corpse-Maker ; Gerold Grafton (king) ; Hugor of the Hill ; Hukko ; Lann the Clever ; Argos Sevenstar ; Swan maidens ; Vorian Vypren</i>
Asshai (2)	<i>Melisandre ; Quaithe</i>
Astapor (12)	<i>Cleon ; Cleon the Second ; Ghael ; Grazdan (fat one) ; Grazdan (spiked beard) ; Grazdan (tall one) ; Green Grace (Astapor) ; King Cutthroat ; Kraznys mo Nakloz ; Queen Whore ; Symon Stripeback ; Grazdan mo Ullhor</i>
Rhoyne (9)	<i>Druselka ; Garin the Great ; Garris the Grey ; Korra ; Nymeria ; Shrouded Lord ; Urho the Unwashed ; Yandry ; Ysilla</i>
Dothraki sea (40)	<i>Aggo ; Bharbo ; Caggo ; Cohollo ; Dhako ; Doshi ; Drogo ; Fogo ; Haggio ; Haro ; Horro ; Iggo ; Irri ; Jhaqo ; Jhiqui ; Jhogo ; Jommo ; Loso ; Mago ; Mengo ; Moro ; Moro (Century of Blood) ; Motho ; Ogo ; One-eyed crone ; Onqo ; Pono ; Qano ; Qotho ; Quaro ; Rakharo ; Rhogoro ; Rogo ; Rommo ; Scoro ; Temmo ; Zeggio ; Zekko ; Zhako ; Zollo</i>
Ghis (2)	<i>Gorghaen ; Grazdan the Great</i>
Yi Ti (24)	<i>Amethyst Empress ; Bathi Ma Lo ; Bloodstone Emperor ; Bu Gai ; Chai Duq ; Choq Choq ; God-on-Earth ; Har Loi ; Jade Emperor ; Jar Han ; Jar Har ; Jar Joq ; Lo Bu ; Lo Doq ; Lo Han ; Lo Tho ; Mengo Quen ; Onyx Emperor ; Opal Emperor ; Pearl Emperor ; Pol Qo ; Sorcerer lord ; Topaz Emperor ; Tourmaline Emperor</i>
Volantis	<i>Belicho ; Benerro ; Books ; Captain of the Adventure ; Gorys Edoryen ; Horonno ;</i>

(26)	<i>Malaquo Maegyr ; Methyso ; Moqorro ; Qavo Nogarys ; Doniphos Paenymion ; Patchface ; Alios Qhaedar ; Nysseos Qoheros ; Nymeria Sand ; Belicho Staegone ; Marqelo Tagaros ; Tessario ; Trianna ; Parquello Vaelaros ; Vhalaso ; Nyessos Vhassar ; Vogarro ; Colloquo Votar ; Widow of the waterfront ; Widow's sons</i>
Braavos (91)	<i>Alia of Braavos ; Allaquo ; Ferrego Antaryon ; Assadora ; Baelish (sellsword) ; Blushing Bethany ; Betharios of Braavos ; Big Brusco ; Blind Beqqo ; Bobono ; Braavosi daggerman ; Brea ; Brusco ; Cossomo the Conjuror ; Daena (mummer) ; Daughter of the Dusk ; Dellono ; Noho Dimittis ; Gyleno Dothare ; Gyloro Dothare ; Drunken Daughter ; Terrio Erastes ; Eustace (Braavos) ; Ezzelyno ; Fat fellow ; Phario Forel ; Syrio Forel ; Tormo Fregar ; Galeo ; Jaqen H'ghar ; Handsome man ; Izembaro ; Canker Jeyne ; Joss the Gloom ; Kindly man ; Lady Stork ; Lanna (Happy Port) ; Lordling ; Lotho Lornel ; Marro ; Meralyn ; Merling Queen ; Mero ; Moonshadow ; Myrmello ; Narbo ; Tycho Nestoris ; Nightingale ; Old man ; Orbelo ; Bellegere Otherys (courtesan) ; Balerion Otherys ; Bellegere Otherys ; Bellenora Otherys ; Bellonara Otherys ; Narha Otherys ; Plague face ; Poetess ; Pranelis ; Luco Prestayn ; Moredo Prestayn ; Pynto ; Qos ; Quence ; Quill ; Red Roggo ; Bessaro Reyaan ; S'vrone ; Sailor's Wife ; Sloey ; Snapper ; Squinter ; Starved man ; Stern face ; Tagganaro ; Talea ; Oro Tendyris ; Terro ; Denyo Terys ; Ternesio Terys ; Yorko Terys ; Third Sword ; Tomarro ; Torone ; Umma ; Veiled Lady ; Qarro Volentin ; Waif ; Wendeyne ; Yna ; Uthero Zalyne</i>
Lorath (2)	<i>Jaqen H'ghar ; Qarlon the Great</i>
Lys (35)	<i>Bambarro Bazanne ; Moreo Dagareon ; Doreah ; Girl bought to please the king ; Myrmadora Haen ; Torreo Haen ; Lynesse Hightower ; Sharako Lohar ; Lysono Maar ; Tigaro Moraqos ; Mysaria ; Tregar Ormollen ; Matteno Orthys ; Pereno Pendaerys ; Silvario Pendaerys ; Drako Rogare ; Drazenko Rogare ; Fredo Rogare ; Larra Rogare ; Lotho Rogare ; Lysandro Rogare ; Lysara Rogare ; Lysaro Rogare ; Marra Rogare ; Moredo Rogare ; Roggerio Rogare ; Saathos Saan ; Salladhor Saan ; Samarro Saan ; Sargoso Saan ; Khorane Sathmantes ; Serenei of Lys ; Serra ; Johanna Swann ; Varys</i>
Myr (8)	<i>Beans ; Black Trombo ; Craghas Drahar ; Morosh the Myrman ; Qos ; Serala of Myr ; Taena of Myr ; Thoros</i>
Norvos (4)	<i>Doro Golathis ; Areo Hotah ; Mellario ; Byan Votyris</i>
Pentos (11)	<i>Groleo ; Gessio Haratis ; Illyrio Mopatis ; Myrio Myrakis ; Myrio Myrakis's cousin ; Nevio Narratys ; Ordello ; Rego Draz ; Tattered Prince ; Tyanna of the Tower</i>
Qohor (2)	<i>Vargo Hoat ; Tobho Mott</i>
Tyrosh (10)	<i>Alequo Adarys ; Greenbeard ; Kiera of Tyrosh ; Daario Naharis ; Ollo Lophand ; Collio Quaynis ; Rohanne of Tyrosh ; Racallio Ryndoon ; Moreo Tumitis ; Roro Uhoris</i>
Leng (1)	<i>Khiara the Great</i>
Lhazar (4)	<i>Eroeh ; Mirri Maz Duur ; Red Lamb ; Rhaego</i>
Meereen (48)	<i>Barsena Blackhair ; Belaquo Bonebreaker ; Belwas ; Brindled Butcher ; Camarron of the Count ; Dhazzar ; Draqaz ; Elza ; Ezzara ; Galazza Galare ; Grazdan zo Galare ; Grazhar zo Galare ; Qezza Galare ; Azzak zo Ghazeen ; Goghor the Giant ; Harghaz ; Harpy ; Hazzea ; Hazzea's father ; Fearless Ithoke ; Jezzene ; Skahaz mo Kandaq ; Khrazz ; Larraq ; Tumco Lho ; Bhakaz zo Loraq ; Hazrak zo Loraq ; Hizdahr zo Loraq ; Marghaz zo Loraq ; Mazdhan zo Loraq ; Zharaq zo Loraq ; Marrigo ; Mezzara</i>

	<i>Merreq ; Miklaz ; Orlos the Catamite ; Kezmya Pahl ; Oznak zo Pahl ; Red Lamb ; Reznak mo Reznak ; Sandoq the Shadow ; Scarb ; Senerra She-Snake ; Spotted Cat ; Steelskin ; Tal Toraq ; Togosh ; Mollono Yos Dob ; Zahrina</i>
Qarth (11)	<i>Xaro Xhoan Daxos ; Wendello Qar Deeth ; Egon Emeros ; House of the Undying servitor ; Mathos Mallarawan ; Pyat Pree ; Quaithe ; Sallor the Bald ; Blind Sybassion the Eater of Eyes ; Urrathon Night-Walker ; Xandarro Xhore</i>
Sarnor (2)	<i>Mazor Alexi ; Huzhor Amai</i>
Valyria (6)	<i>Aurion ; Ayrmidon ; Jaenara Belaerys ; Aenar Targaryen ; Daenys Targaryen ; Gaemon Targaryen (son of Aenar)</i>
Yunkai (21)	<i>Ghazdor zo Ahlaq ; Beastmaster ; Charioteer ; Clanker Lords ; Gorzhak zo Eraz ; Grazdan mo Eraz ; Faezhar zo Faез ; Goat boy ; Malazza ; Morgo ; Paezhar zo Myraq ; Nurse ; Perfumed Hero ; Yezzan zo Qaggaz ; Chezdhar zo Rhaezn ; Grazdhan zo Rhaezn ; Maezon zo Rhaezn ; Scar ; Widow of the waterfront ; Yurkhaz zo Yunzak ; Morghaz zo Zherzyn</i>

Noms de bâtardise

Nom de bâtardise	Région géographique		Exemple
<i>Waters</i>	<i>les terres de la Couronne</i>	<i>the Crownlands</i>	Aurane Waters
<i>Snow</i>	<i>le Nord</i>	<i>the North</i>	Jon Snow
<i>Pyke / Pyk</i>	<i>les îles de Fer</i>	<i>Iron Islands</i>	Wex Pyke
<i>Rivers / Rivières</i>	<i>le Conflans</i>	<i>the Riverlands</i>	Brynden Rivers
<i>Stone / Roche</i>	<i>le Val d'Arryn</i>	<i>the Vale</i>	Mya Stone
<i>Hill</i>	<i>les terres de l'Ouest</i>	<i>the Westerlands</i>	Félicité Hill
<i>Flowers / Fleurs</i>	<i>le Bief</i>	<i>the Reach</i>	Robert Fleurs
<i>Storm</i>	<i>les terres de l'Orage</i>	<i>the Stormlands</i>	Edric Storm
<i>Sand</i>	<i>Dorne</i>	<i>Dorne</i>	Obara Sand

Dieux : *Drowned God (He Who Dwells Beneath the Waves) ; Faith of the Seven (the Father Above, the Mother above, the Warrior, the Smith, the Maiden (the Maid), the Crone, the Stranger) ; Many-Faced God (Him of Many Faces, the Black Goat, the Stranger, the Lion of Night) ; Old gods ; R'hllor (the Lord of Light, the Heart of Fire, the God of Flame and Shadow)*

GUIDE DE ZOONYMES

Dragons – 30 :

En VO	En VF
<i>Arrax</i>	Arrax
<i>Balerion (The Black Dread)</i>	Balerion (la Terreur noire)
<i>The Cannibal</i>	Le Cannibale
<i>Caraxes (The Blood Wurm)</i>	Caraxès (le Sanguinaire)
<i>Dreamfyre</i>	Songefeu
<i>Drogon</i>	Drogon
<i>Grey Ghost</i>	Gris Spectre
<i>Meleys (The Red Queen)</i>	Meleys (la Reine Rouge)
<i>Meraxes</i>	Meraxès
<i>Moondancer</i>	Danselune
<i>Morghul</i>	Morghul
<i>Morning</i>	Point du Jour
<i>Quicksilver</i>	Vif-Argent
<i>Rhaegal</i>	Rhaegal
<i>Seasmoke</i>	Fumée-des-Mers
<i>Sheepstealer</i>	Voleur-de-Moutons
<i>Shrykos</i>	Shraïkos
<i>Silverwing</i>	Aile-d'Argent
<i>Stormcloud</i>	Nuée d'Orage
<i>Sunfyre (The Golden)</i>	Feux-du-Soleyl (le Doré)
<i>Syrax</i>	Syrax
<i>Terrax</i>	Terrax
<i>Tessarion (The Blue Queen)</i>	Tessarion (la Reine Bleue)
<i>Tyraxes</i>	Tyraxes
<i>Vermax</i>	Vermax
<i>Vermithor (The Bronze Fury)</i>	Vermithor (la Furie d'airain)
<i>Vhagar</i>	Vhagar
<i>Viserion</i>	Viserion
<i>Nagga</i>	Nagga
<i>Urrax</i>	Urrax

Loups-garous, ou loups géants (« direwolves ») – 6 :

En VO	En VF
<i>Ghost</i>	<i>Fantôme</i>
<i>Grey Wind</i>	<i>Vent gris</i>
<i>Lady</i>	<i>Lady</i>
<i>Nymeria</i>	<i>Nymeria</i>
<i>Shaggydog</i>	<i>Broussaille</i>
<i>Summer</i>	<i>Été</i>

GUIDE DE TOPONYMES

Cours d'eau :

Mers (15)	<i>Bleeding Sea ; Hidden Sea ; Jade Sea ; Narrow sea ; Poison Sea ; Sea of Dorne ; Sea of Myrth ; Sea of Sighs ; Shivering Sea ; Shrinking Sea ; Silver Sea ; Smiling Sea ; Smoking Sea ; Summer Sea ; Sunset Sea</i>
Baies (20)	<i>Bite ; Bitterweed Bay ; Blackwater Bay ; Blazewater Bay ; Bay of Crabs ; Gulf of Grief ; Bay of Ice ; Ironman's Bay ; Leviathan Sound ; Lorath Bay ; Nagga's Cradle ; Parrot Bay ; Bay of Pentos ; Saltspear ; Bay of Seals ; Shipbreaker Bay ; Slaver's Bay ; Bay of Tusks ; Bay of Whales ; Whispering Sound</i>
Canaux (4)	<i>Black Canal ; Canal of Heroes ; Green Canal ; Long Canal</i>
Fords (6)	<i>Frozen Ford ; Mummer's Ford ; Ruby ford ; Stone Mill ; Swynford ; Widow's Ford</i>
Lacs (11)	<i>Castamere ; Corpse Lake ; Dagger Lake ; Deep Lake ; Gods Eye ; Leafy Lake ; Long Lake ; Red Lake ; Shrinking Sea ; Silver Shore ; Womb of the World</i>
Rivers (50)	<i>Acorn Water ; Antler River ; Ash (river) ; Big Willow ; Bitter River ; Blackwater Rush ; Blue Fork ; Blueburn ; Brimstone ; Broken Branch ; Chequy Water ; Cockleswent ; Darkwash ; Darry (river) ; Fever River ; Gods Eye river ; Green Fork ; Greenapple ; Greenblood ; Honeywine ; Last River ; Lhorulu ; Little Rhoyme ; Little Willow ; Maiden (river) ; Mander ; Milkwater ; Noyne ; Qhoyne ; Red Fork ; Rhoyme ; Rippledawn Rill ; Sarne ; Scourge ; Selhoru ; Skahazadhan ; Slayne ; Torentine ; Trident ; Tumblestone ; Upper Rhoyme ; Vaith (river) ; Volaena ; Weeping Water ; Wendwater ; White Knife ; Widow's Wash ; Worm ; Wyl (river) ; Zamoyos</i>
Straits (9)	<i>Cinnamon Straits ; Straits of Fair Isle ; Ghiscari Strait ; Gullet ; Indigo Straits ; Jade Gates ; Redwyne Straits ; Saffron Straits ; Straits of Tarth</i>

Caps: 3 – *Cape of Eagles ; Cape Kraken ; Cape Wrath*

Continents: 4 – *Essos ; Sothoryos ; Ulthos ; Westeros*

Élévations :

Falaises (3)	<i>Black Cliffs ; Flint Cliffs ; Grey Cliffs</i>
Collines (25)	<i>Aegon's High Hill ; Andalos ; Casterly Rock ; Dragonstone (hill) ; Fist of the First Men ; Ghost Hill ; Great Barrow ; Hardstone Hills ; High Heart ; Hill of Rhaenys ; Hills of Norvos ; Hollow hill ; Horn Hill ; Horseshoe Hills ; Howling Hill ; Howling Hills ; Lonely Hills ; Nagga's hill ; Paps ; Pendric Hills ; Sheepshead Hills ; Tally Hill ; Teats ; Velvet Hills ; Visenya's Hill</i>
Montagnes (23)	<i>Bone Mountains ; Dragonmont ; Dry Bones ; Forktop ; Fourteen Flames ; Frostfangs ; Giant's Lance ; Headman's Mount ; King's Mountain ; Krazaaj Zasqa ; Mother of Mountains ; Mountains of the Moon ; Mountains of the Morn ; Northern mountains ; Painted Mountains ; Red Mountains ; Shadow Lands</i>
Volcans (3)	<i>Dragonmont ; Fourteen Flames ; Marahai</i>

Déserts : 6 - *Cannibal Sands ; Dorne ; Great Sand Sea ; Grey Waste ; Lands of the Long Summer ; Red waste*

Forêtes : 18 - *Godswood of Winterfell ; Haunted forest ; Hornwood ; Kingdom of the Ifequevron ; Kingswood ; Lorgen's Wood ; Misty Wood ; Mossovy ; Forest of Qohor ; Rainwood ; Rosewood ; Snakewood ; Spiderwood ; Threepenny Wood ; Wat's Wood ; Whispering Wood ; White Wood ; Wolfswood*

Péninsules (10)	<i>Axe ; Basilisk Point ; Crackclaw Point ; Durran's Point ; Fingers ; Massey's Hook ; Sea Dragon Point ; Storrol'd's Point ; Valyrian peninsula ; Wyvern Point</i>
Îles et archipels (101)	<i>Aegon, Rhaenys, and Visenya (islands) ; Arbor ; Ax Isle ; Basilisk Isles ; Bastard's Cradle ; Battle Island ; Bear Island ; Blacktyde ; Bloodstone ; Bloody Isle ; Bones ; Braavos ; Claw Isle ; Doquu ; Dragonstone (island) ; Driftmark ; Elyria ; Estermont ; Fair Isle ; Far Ib ; Ghaen ; Ghaston Grey ; Great Moraq ; Great Wyk ; Greenshield ; Grey Gallows ; Greysshield ; Harlaw ; Horseshoe Rock ; Howling Mountain ; Ib ; Iron Islands ; Isle of Birds ; Isle of Cedars ; Isle of Elephants ; Isle of Faces ; Isle of Flies ; Isle of Love ; Isle of Pigs ; Isle of Ravens ; Isle of Tears ; Isle of the Gods ; Isle of Toads ; Isle of Whips ; Isle of Women ; Jhala ; Koj ; Leng ; Lesser Moraq ; Littlesister ; Lizard Head ; Lonely Light ; Longsister ; Lorassyon ; Lorath ; Lys ; Manticore Isles ; Marahai ; Mermaid's Palace ; Misty Isle ; Moluu ; Naath ; New Ghis ; Oakenshield ; Old Wyk ; Omboru ; Orkmont ; Paps ; Pebble ; Pyke (island) ; Qal ; Queenscrown ; Quiet Isle ; Red Deer Island ; Saltcliffe ; Sellagoro's Shield ; Shield Islands ; Singing Stones ; Skagos ; Skane ; Skull Island ; Southshield ; Stepstones ; Stone Head ; Stonecrab Cay ; Summer Isles ; Sweetsister ; Talon (island) ; Tarth ; Thousand Islands ; Three Exiles ; Three Sisters ; Torturer's Deep ; Tyrosh ; Ulos ; Ulthos ; Vahar ; Walano ; Witch Isle ; Xon ; Yaros</i>

Autres :

Prés (3)	<i>Ashford Meadow ; Bloody Meadow ; Rutting Meadow</i>
Vallées (14)	<i>Battle Valley ; Blackwood Vale ; Dry Deep ; Gorge ; Grassy Vale ; Great Sand Sea ; Merrydown Dell ; Milkwater ; Red Flower Vale ; Sweet Lotus Vale ; Thenn (valley) ; Vale of Arryn (valley) ; Vale of Shadows ; Whispering Wood</i>

Cités :

Chateaux (196)	<i>Acorn Hall ; Aegonfort ; Amberly ; Antlers ; Appleton ; Ashemark ; Ashford ; Atranta ; Bandallon ; Banefort ; Barrow Hall ; Bitterbridge ; Blackcrown ; Blackhaven ; Blackmont ; Blackpool ; Blacktyde Castle ; Breakwater ; Brightwater Keep ; Broad Arch ; Bronzegate ; Brownhollow ; Castamere ; Casterly Rock ; Castle Cerwyn ; Castlewood ; Cider Hall ; Coldmoat ; Coldwater Burn ; Cornfield ; Corpse Lake ; Crag ; Crakehall ; Crow Spike Keep ; Crow's Nest ; Darkdell ; Darry ; Deep Den ; Deepdown ; Deepwood Motte ; Dowlndelving ; Dragonpit ; Dragonstone ; Dreadfort ; Driftwood Hall ; Dun Fort ; Dunstonbury ; Dyre Den ; Evenfall Hall ; Eyrie ; Faircastle ; Fawnton ; Feastfires ; Felwood ; Flint's Finger ; Gallowsgrey ; Gates of the Moon ; Ghaston Grey ; Ghost Hill ; Godsgrace ; Golden Tooth ; Goldengrove ; Goldgrass ; Grandview ; Grassfield Keep ; Greenfield ; Greenstone ; Grey Garden ; Grey Glen ; Greywater Watch ; Griffin's Roost ; Grimston ; Gull Tower ; Hammerhal ; Hammerhorn ; Harlaw Hall ; Harrenhal ; Harridan Hill ; Harvest Hall ; Hayford ; Haystack Hall ; Heart's Home ; Hellgate Hall ; Hellholt ; High Hermitage ; High Tide ;</i>
-------------------	--

	<i>Highgarden ; Highpoint ; Hightower ; Hoare Castle ; Hollard castle ; Holyhall ; Honeyholt ; Horn Hill ; Hornvale ; Hornwood ; Iron Holt ; Ironoaks ; Ironrath ; Ivy Hall ; Karhold ; Kayce ; Kingsgrave ; Kingshouse ; Last Hearth ; Lemonwood ; Longbow Hall ; Longtable ; Lord Hewett's castle ; Lordsport ; Lord Lychester's keep ; Maegor's Holdfast ; Maidenpool ; Mistwood ; Moat Cailin ; Mormont Keep ; Morne ; New Barrel ; New Castle ; Newkeep ; Nightsong ; Ninestars ; Old Anchor ; Old Oak ; Oldcastle ; Oldstones ; Parchments ; Pebbleton ; Pinkmaiden Castle ; Poddingfield ; Pyke ; Rain House ; Ramsgate ; Raventree Hall ; Red Keep ; Red Lake ; Redfort ; Rillwater Crossing ; Ring ; Risley Glade ; Riverrun ; Riverspring ; Rook's Rest ; Rosby ; Runestone ; Salt Shore ; Sandstone ; Sarsfield ; Seagard ; Sealskin Point ; Sharp Point ; Shatterstone ; Silverhill ; Skyreach ; Snakewood ; Solar ; Spottswood ; Standfast ; Starfall ; Starpike ; Stinkwater ; Stokeworth ; Stone Hedge ; Stonedance ; Stonehelm ; Storm's End ; Strongsong ; Summerhall ; Sunhouse ; Sunspear ; Sweetport Sound ; Tarbeck Hall ; Ten Towers ; Three Towers ; Tor ; Torrhen's Square ; Tower of Glimmering ; Tumbleton ; Twins ; Uplands ; Vaith ; Volmark ; Vulture's Roost ; Wayfarer's Rest ; Weeping Town ; Whispers ; Whitegrove ; Whitewalls ; Wickenden ; Widow's Watch ; Willow Wood ; Winterfell ; Wolf's Den ; Wyl (castle) ; Wyndhall ; Yronwood</i>
Villages (28)	<i>Blackbuckle ; Brandybottom ; Brindlewood ; Buckle ; Cairns ; Claypool ; Clegane's Keep ; Crossed Elms ; Donnelwood ; Dorsk ; Fieldstone ; Hag's Mire ; Honeytree ; Lambswold ; Little Dorsk ; Lordsport ; Mole's Town ; Mousedown Mill ; Oxcross ; Pebbleton ; Pennytree ; Queenscrown ; Ramsford ; Riverbend ; Rosby ; Sallydance ; Sevenstreams ; Whitetree</i>
Villes (132)	<i>Astapor ; Ghardaq ; Gorgai ; Port Yhos ; Qarkash ; Qarth ; Adakhakileki ; Aquos Dhaen ; Ar Noy ; Bhorash ; Chroyane ; Draconys ; Ghoyan Drohe ; Ghozai ; Gogossos ; Gorosh ; Hornoth ; Krazaaj Has ; Kyth ; Mhysa Faer ; Ny Sar ; Old Ghis ; Oros ; Rathylar ; Rhyos ; Sar Mell ; Sarhoy ; Si Qo ; Stygai ; Tyria ; Vaes Aresak ; Vaes Athjikhari ; Vaes Diaf ; Vaes Efe ; Vaes Gorqoyi ; Vaes Graddakh ; Vaes Jini ; Vaes Khadokh ; Vaes Khewo ; Vaes Leisi ; Vaes Leqse ; Vaes Mejhah ; Vaes Orvik ; Vaes Qosar ; Vaes Shirosi ; Vaes Tolorro ; Valyria ; Velos ; Vojjor Samvi ; Yalli Qamayi ; Yeen ; Zamettar ; Gorosh ; Hazdahn Mo ; Krazaaj Has ; Meereen ; New Ghis ; Old Ghis ; Vaes Diaf ; Vaes Efe ; Vaes Mejhah ; Yunkai ; Zamettar ; Asabhad ; Asshai ; Astapor ; Bayasabhad ; Carcosa ; Cities of the Bloodless Men ; City of the Winged Men ; Ebonhead ; Elyria ; Faros ; Gulltown ; Hesh ; Jinqi ; K'Dath ; Kayakayanaya ; King's Landing ; Kosrak ; Lannisport ; Leng Ma ; Leng Yi ; Lhazosh ; Lotus Point ; Lyber ; Mantarys ; Meereen ; Morosh ; Myr ; Nefer ; New Ghis ; Oldtown ; Pentos ; Port Moraq ; Port of Ibben ; Qarth ; Saath ; Shamyriana ; Si Qo ; Tiqui ; Tolos ; Trader Town ; Turrani ; Vaes Dothrak ; Vahar ; White Harbor ; Yin ; Yunkai ; Zabhad ; Ib Nor ; Ib Sar ; New Ibbish ; Port of Ibben ; Vaes Aresak ; Hornoth ; Saath ; Vaes Athjikhari ; Yalli Qamayi</i>
Rues (37)	<i>Plaza of Pride (Astapor) ; Plaza of Punishment (Astapor) ; Plaza of Purification (Meereen) ; Castle Stair ; Cobbler's Square ; Coppersmith's Wynd ; Eel Alley ; Fishmonger's Square (Volantis) ; Fishfoot Yard ; Fishmonger's Square ; Gods' Way ; Hook ; King's Way ; Muddy Way ; Pig Alley ; Pigrun Alley ; Pisswater Bend ; Plaza of Pride ; Plaza of Punishment ; Plaza of Purification ; Ragpicker's Wynd ; Reeking Lane ; River Row ; Shadowblack Lane ; Shepherd's Way ; Sowbelly Row ; Street of Flies ; Street of Flour ; Street of Looms ; Street of Seeds ; Street of Silk ; Street of Silver ; Street of Steel ; Street of the Sisters ; Thieves Market ; Warlock's Way ; Weasel Alley</i>
Ports (52)	<i>Asshai ; Astapor ; Braavos ; Casterly Rock ; Chequy Port ; Dragonstone ; Duskendale ; Eastwatch-by-the-Sea ; Ghozai ; Gulltown ; Hardhome ; Hull ; King's Landing ; Lannisport ; Last Lament ; Lorath ; Lord Hewett's Town ; Lordsport ; Lys ; Maidenpool ; Meereen ; Myr ; Nefer ; New Ghis ; Oldtown ; Pentos ; Planky Town ; Port</i>

	<i>Moraq ; Port of Ibben ; Port Plunder ; Port Yhos ; Purple Harbor ; Port of Qarth ; Ragman's Harbor ; Ryamsport ; Saath ; Saltpans ; Sarhoy ; Seagard ; Sisterton ; Spicetown ; Starfish Harbor ; Tall Trees Town ; Tolos ; Tyrosh ; Vaes Aresak ; Vaes Graddakh ; Vinetown ; Volantis ; Weeping Town ; White Harbor ; Yunkai</i>
Cités (51)	<i>Ashford ; Barrowton ; Bitterbridge ; Bonetown ; Cuy ; Duskenale ; Fairmarket ; Gods Eye town ; Grassy Vale ; Hardhome ; Harrentown ; Hellholt ; Hull ; Kayce ; Last Lament ; Longtown ; Lord Harroway's Town ; Lord Hewett's Town ; Lordsport ; Maidenpool ; Middleton ; Moontown ; Mudgrave ; Mummer's Ford ; New Ibbish ; Nutten ; Planky Town ; Port Yhos ; Qarkash ; Riverspring ; Ryamsport ; Saltpans ; Seagard ; Selhorys ; Sisterton ; Spicetown ; Starfish Harbor ; Stoney Sept ; Tall Trees Town ; Tumbler's Falls ; Tumbleton ; Vaes Leisi ; Vaes Shirosi ; Vaith ; Valysar ; Vinetown ; Volon Therys ; Weeping Town ; Wendish Town ; Wickenden ; Winter town</i>

CARTE D'ESSOS



GUIDE D'OBJETS INANIMÉS

Structures bâties par l'homme:

Routes (20)	<i>Boneway ; Causeway ; Demon road ; Duskendale road ; Giant's Stair ; Godsway ; Goldroad ; Gorne's Way ; High road ; Kingsroad ; Ocean Road ; Prince's Pass ; River road ; Rosby road ; Roseroad ; Sand Road ; Silk Road ; Skirling Pass ; Steel Road ; Stone Road ;</i>
Strongholds (21)	<i>Holdfast ; Arsenal ; Barrowton ; Bloody Gate ; Breakstone Hill ; Briarwhite ; Duskendale ; Fist of the First Men ; Five Forts ; Misty Isle ; Sandship ; Shandystone ; Sherrer ; Sky ; Snow (waycastle) ; Sow's Horn ; Stone ; Stoney Sept ; Titan of Braavos ; Wendish Town ; White Harbor</i>
Tours (39)	<i>Bell Tower ; Bleeding Tower ; Booming Tower ; Broken tower ; Children's Tower ; Drearfort ; Drunkard's Tower ; First Keep ; Gatehouse Tower ; Hardin's Tower ; Hightower ; King's Tower ; Kingspyre Tower ; Lance (tower) ; Library Tower ; Lord Commander's Tower ; Maiden's Tower ; Moon Tower ; Night Lamp ; Palestone Sword ; Queenscrown ; Sea Dragon Tower ; Sea Tower ; Shadow Tower ; Spear Tower ; Stone Drum ; Tower of Dread ; Tower of Ghosts ; Tower of Glimmering ; Tower of joy ; Tower of the Hand ; Tower of the Sun ; Tumbledown Tower ; Wailing Tower ; Water Tower ; Wheel Tower ; White Sword Tower ; Widow's Tower ; Windwurm</i>
Ponts (12)	<i>Bitterbridge ; Bowshot Bridge ; Bridge of Dream ; Bridge of Skulls ; Fairmarket ; Long Bridge ; Old Stone Bridge ; Pyke ; Sherrer ; Silver Bridge ; Twins ; Wendwater Bridge</i>
phares (4)	<i>Hightower ; Night Lamp ; Sharp Point ; Titan of Braavos</i>
Palais (13)	<i>Eyrie ; Hall of a Thousand Thrones ; Highgarden ; House of the Undying ; Mouse House ; Old Palace ; Palace of Sorrow ; Palace of Truth ; Palace With a Thousand Rooms ; Pearl Palace ; Sealord's Palace ; Summerhall ; Water Gardens</i>
Prisons (5)	<i>Black cells ; Ghaston Grey ; Ice cell ; Sky cells ; Wolf's Den</i>
Pyramides (5)	<i>Great Pyramid ; Great Pyramid of Ghis ; Pyramid of Hazkar ; Pyramid of Uhlez ; Pyramid of Yherizan</i>
Fontaines (2)	<i>Fountain of the Drunken God ; Moon Pool</i>
portes (14)	<i>Black Gate ; Bloody Gate ; Dragon Gate ; Gates of Fate ; Gallows Gate ; Gate of the Gods ; Horse Gate of Vaes Dothrak ; Hunter's Gate ; Iron Gate ; King's Gate ; Lion Gate ; River Gate ; Sunrise Gate</i>
Moulins (9)	<i>Acorn Water ; Burning Mill ; Burning septy ; Crone's Mill ; Grindcorn Mill ; Lord's Mill ; Mousedown Mill ; Stone Mill ; Weeping Water</i>
Sculptures (53)	<i>Alyssa Arryn ; Bakkalon ; Black Goat ; Melissa Blackwood ; Chainmaker ; Crone (the Seven) ; Father (the Seven) ; Lymond Hightower ; Hooded Wayfarer ; Horonno ; Horse god ; Lion of Night ; Maiden (the Seven) ; Merling King (god) ; Moon-Pale Maiden ; Illyrio Mopatis ; Mother (the Seven) ; Smith (the Seven) ; Artos Stark ; Benjen Stark (Bitter) ; Benjen Stark (Sweet) ; Brandon Stark ; Brandon Stark (Bad) ; Brandon Stark (Burner) ; Brandon Stark (Shipwright) ; Cregan Stark ; Eddard Stark ; Edderion Stark ; Edrick Stark ; Edwyle Stark ; Edwyn Stark ; Eyron Stark ; Jon Stark ; Jonos Stark ; Jorah Stark ; Lyanna Stark ; Rickard Stark ; Rickard Stark (king) ; Rodrik Stark ; Theon Stark ; Torrhen Stark ; Walton Stark ; Willam Stark ; Stone Cow of Faros ; Stranger (the Seven) ; Alysanne Targaryen ; Baelor I Targaryen ; Daeron I Targaryen ; Titan of Braavos ; Toad Stone ; Trios ; Warrior</i>

	(the Seven) ; Weeping Lady of Lys
--	-----------------------------------

Objets :

Armes (20)	<i>Blackfyre ; Brightroar ; Dark Sister ; Dawn ; Hearteater ; Heartsbane ; Ice ; Just Maid ; Lady Forlorn ; Lamentation (sword) ; Lightbringer ; Lion's Tooth ; Longclaw ; Needle ; Nightfall ; Oathkeeper ; Orphan-Maker ; Red Rain ; Vigilance ; Widow's Wail ; Lady Lu ; The Whore ; Horn of Winter (Horn of Joramun)</i>
Navires (176)	<i>Adventure ; Ardent Friend ; Banded Lizard ; Black Betha ; Blackbird ; Bold Laughter ; Bold Marilda ; Bold Voyager ; Bold Wind ; Bountiful Harvest ; Brave Joffrey ; Brave Magister ; Brazen Monkey ; Cat (galley) ; Cersei's dromonds ; Cobblecat ; Courageous ; Dagger ; Dagon's Feast ; Devotion ; Dog's Nose ; Dolphin ; Dragonsbane ; Elephant (ship) ; Esgred (ship) ; Faithful ; Fear ; Fingerdancer ; Foamdrinker ; Forlorn Hope ; Fury ; Gay Abandon ; Ghiscari Dawn ; Ghost (ship) ; Goddess ; Godsgrace (ship) ; Golden Rose ; Golden Storm ; Goodheart ; Great Kraken ; Grief ; Gulltown Girl ; Hag's Teeth ; Hardhand ; Harridan ; Headless Jeyne ; Honor of Oldtown ; Horn of Plenty ; Horned Honor ; Huntress ; Indigo Star ; Iron Kiss ; Iron Lady ; Iron Vengeance ; Iron Wind ; Iron Wing ; Joso's Prank ; King Joffrey's Valor ; King Robert's Hammer ; Kingfisher ; Kingslander ; Kite ; Kraken's Kiss ; Lady Bright ; Lady Harra ; Lady Joanna ; Lady Lyanna ; Lady Marya ; Lady of Myr ; Lady of Silk ; Lady of the Tower ; Lady Olenna ; Lady's Shame ; Lamentation (ship) ; Lance ; Laughing Lion ; Laughing Lord ; Leviathan (ship) ; Lioness ; Lionstar ; Lispering Lady ; Lord Dagon ; Lord Quellan ; Lord Renly ; Lord Steffon ; Lord Tywin ; Lord Vickon ; Loyal Man ; Mad Prendos (galley) ; Maiden's Bane ; Maiden's Fancy ; Melantine ; Merling King ; Mermaid's Daughter ; Mermaid's Kiss ; Merry Midwife ; Moonrunner ; Mouse ; Myraham ; Narraqqa ; Nessaria ; Nightflyer ; North Star ; Nymeria (ship) ; Old Mother's Son ; Oledo ; Peregrine ; Piety ; Prayer ; Prince Aemon ; Princess Daena ; Princess Myrcella ; Princess Rhaenys ; Pureborn Princess ; Queen Alysanne ; Queen Cersei ; Queen Margaery ; Queen Rhaenys ; Ragged Jenna ; Ramshead ; Ravenfeeder ; Reaper's Wind ; Red Claw ; Red Raven (ship) ; Red Tide ; River Arrow ; Saathos Saan (ship) ; Saduleon ; Salty Wench ; Sceptre ; Sea Bitch ; Sea Demon ; Sea Song ; Seaflower ; Seastrider ; Seaswift ; Selaesori Qhoran ; Seven Skulls ; Seventh Son ; Shade ; Shark ; Shayala's Dance ; Ship (playhouse) ; Shy Maid ; Silence ; Silken Spirit ; Silverfin ; Sparrowhawk ; Spearshaker ; Stag of the Sea ; Storm Crow ; Storm Dancer ; Summer Sun ; Summer's Dream ; Sun Chaser ; Swan ship ; Sweet Cersei ; Swift Sword ; Swiftfin ; Swordfish ; Talon ; Thrall's Bane ; Thunderer ; Treasure ; Triarch's Daughter ; Trident Three ; Warhammer ; Warrior Wench ; White Hart ; White Widow ; Wildwind ; Willing Maiden ; Wind Witch ; Wise Woman ; Woe ; Wraith</i>
Trônes (5)	<i>Driftwood Throne ; Griffin Seat ; Iron Throne ; Oakenseat ; Seastone Chair</i>

GUIDE D'OBJETS COMPLEXES

Organisations:

Organisations militaires (6)	<i>Kingsguard ; Rainbow Guard ; Faith militant ; Poor Fellows ; Warrior's Sons ; Night's Watch</i>
Organisations commerciales (4)	<i>Iron Bank of Braavos ; Guild of Spicers ; Thirteen ; Tourmaline Brotherhood</i>
Compagnies mercenaires (5)	<i>Golden Company ; Brave Companions ; Second Sons ; Stormcrows ; Windblown</i>
Groupes de hors-la-loi et assassins (5)	<i>Brotherhood without banners ; Kingswood Brotherhood ; Antler Men ; Faceless Men ; Sorrowful Men</i>
Organisations scientifiques	<i>Citadel ; Maesters ; Alchemists' Guild</i>

Établissements publics:

Bordels (18)	<i>Blue Pearl ; Cattery ; Happy Port ; House of Kisses ; Lazy Eel ; Mermaid (pillow house) ; Mermaid's Daughter ; Mole's Town brothel ; Mother's (brothel) ; Otter Gimpknee's inn ; Peach ; Perfumed Garden ; Pussywillows ; Quill and Tankard ; Satin Palace ; Ship (playhouse) ; Blue Lantern ; Gate (playhouse)</i>
Auberges (17)	<i>Black Bargeman ; Merchant's House ; Moroggo's ; Outcast Inn ; Sailmender's ; Bawdy Badger ; Bloody Caltrops ; Broken Anvil ; Broken Shield ; Checkered Hazard ; Drunken Dornishman ; Hogs Head ; Inn of the Kneeling Man ; Loon ; Old Stone Bridge ; Seven Swords ; Smoking Log</i>
Édifices sacrés (35)	<i>Gardens of Gelenei ; Holy Refuge ; House of Black and White ; Jonquil's Pool ; Motherhouse ; Motherhouse of Maris ; Patternmaker's Maze ; Quiet Isle ; Red temple ; Sept ; Septry ; Stones of the Silent God ; Temple of Memory ; Temple of the Graces ; Temple of the Lord of Light ; Temple of the Lord of Light (Braavos) ; Temple of the Moonsingers ; Temple of Trios ; Great Sept of Baelor ; Highgarden ; Lord's Sept ; Sept of Remembrance ; Septry ; Burning septry ; Peasedale ; Quiet Isle ; Royal sept ; Sailor's Sept ; Sept-Beyond-the-Sea ; Seven Shrines ; Sept of the Snows ; Starry Sept ; Red temple ; Temple of the Lord of Light ; Temple of the Lord of Light (Braavos)</i>

GUIDE D'ÉVÈNEMENTS HISTORIQUES

<p>Batailles (148)</p>	<p><i>Battle at Acorn Hall ; Aemond's march on Harrenhal ; Invasion of the Arbor ; Taking of Ashemark ; Battle of Ashford ; Fall of Astapor ; Siege of Astapor ; Battle for the Dawn ; Battle in the ice ; Battle of the Bells ; Battle of Bitter River ; Sack of Bitterbridge ; Battle at Black Bog ; Battle of the Blackwater ; Battle by the Bloody Pool ; Battle of the Borderland ; Fight at the Bridge of Skulls ; Battle of Bronzegate ; Battle of the Burning Mill ; Butcher's Ball ; Battle under the walls of Riverrun ; Taking of Rain House ; Rape of the Three Sisters ; Siege of Raventree ; Fall of Raventree Hall ; Liberation of Raventree Hall ; Battle at the Red Fork ; Battle of the Redgrass Field ; Battle of the Reeds ; Siege of Riverrun ; Battle at Rook's Rest ; Retaking of Rook's Rest ; Yielding of Rosby ; Battle of the Camps ; Capture of Torrhen's Square ; Attack on Castle Black ; Battle beneath the Wall ; Storming of the Crag ; Battle of Crookwater ; Taking of Crow's Nest ; Capture of Darry ; Recapture of Darry ; Sack of Darry ; Siege of Darry ; Fight by Deepwood Motte ; Taking of Deepwood Motte ; Assault on Dragonstone ; Siege of Dragonstone ; Fall of Dragonstone ; Battle at Duskendale ; Sack of Duskendale ; Sea battle off Fair Isle ; Battle at Fairmarket ; Field of Crows ; Field of Fire ; Fight above Shipbreaker Bay ; Fight at the Fist ; Battle of the Fords ; Fighting at the fords of the Trident ; Battle Above the Gods Eye ; Battle Beneath the Gods Eye ; Seizure of westerlands gold mines ; Battle in the hills below the Golden Tooth ; Battle at the Great Fork ; Battle on the Green Fork ; Taking of Greenstone ; Taking of Griffin's Roost ; Battle of the Gullet ; Battle in the waters off Gulltown ; Taking of Gulltown ; Assault on Harrenhal ; Capture of Harrenhal ; Fall of Harrenhal ; Yielding of Harrenhal ; Burning of Harrenhal ; Battle at the Horns of Hazzat ; Battle of the Honeywine ; Fighting in the Hornwood ; Battle in the Howling Hills ; Sack of King's Landing ; Fall of King's Landing ; Battle of the Kingsroad ; Battle by the Lakeshore ; Burning of the Lannister fleet ; Last Storm ; Battle at Long Lake ; Siege of Longtable ; Fall of Maidenpool ; First sack of Maidenpool ; Second sack of Maidenpool ; Taking of Maidenpool ; Third sack of Maidenpool ; Battle at the Mander ; Second siege of Meereen ; Siege of Meereen ; Fall of Mistwood ; Fall of Moat Cailin ; Siege of Moat Cailin ; Battle at the Mummer's Ford ; Battle of Oxcross ; Burning of Pinkmaiden Castle ; Burning of Jeyne Poore ; Siege of Pyke ; Three Thousand of Qohor ; Raid on Saltpans ; Siege of Seagard ; Storming of Seagard ; Battle at the burning septy ; Battle of the Seven Stars ; Taking of the Shields ; Battle of Six Kings ; Battle on the river Slayne ; Burning of Sow's Horn ; Fighting at Sow's Horn ; Storming of Starpike ; Submission of Stokeworth ; Burning of Stone Hedge ; Liberation of Stone Hedge ; Taking of Stone Hedge ; Battle at Stonebridge ; Harrying of the Stony Shore ; Siege of Storm's End ; Siege of Storm's End ; Siege of Storm's End ; Fighting at Bitterbridge ; Battle of Summerfield ; Battles at Summerhall ; Invasion of Tarth ; Third Battle of the Boneway ; Fight at Torrhen's Square ; Combat at the tower of joy ; Battle of the Trident ; First Battle of Tumbleton ; Second Battle of Tumbleton ; Vulture Hunt ; Wailing Willows ; War for the dawn ; Battle of the Weeping Water ; Ambush on the Wendwater ; Battle of Wendwater Bridge ; Raiding along the westerlands coast ; Battle on the Whispering Sound ; Battle in the Whispering Wood ; Battle at Winterfell ; Capture of Winterfell ; Sack of Winterfell ; Battle near Yunkai ; Battle of Three Armies</i></p>
<p>Révoltes (7)</p>	<p><i>Blackfyre Rebellion ; Greyjoy's Rebellion ; Robert's Rebellion ; Fair Isle rebellion ; Peake Uprising ; Reyne-Tarbeck revolt ; Sistersmen's Rebellion</i></p>

<p>Tournois (21)</p>	<p><i>Tourney at King's Landing on the anniversary of the king's coronation ; Anniversary Tourney ; Tourney at Ashford Meadow ; Melee at Bitterbridge ; Tourney for the completion of the Dragonpit ; Tourney of the Field of Roses ; Hand's tourney ; Tourney at Harrenhal ; Tourney on King Joffrey's name day ; Tourney on Prince Joffrey's name day ; Tourney at Lannisport ; Mêlée at Last Hearth ; Tourney at Duskindale in honor of Lord Darklyn's wedding ; Master of the games ; Tourney at Maidenpool ; Tourney at Old Oak ; Tourney at Storm's End ; Tournament in honor of Viserys's birth ; Tourney for King Viserys I's accession ; War for the White Cloaks ; Wedding tourney at Whitewalls</i></p>
<p>Guerres (47)</p>	<p><i>War Across the Water ; Aegon's Conquest ; Coming of the Andals ; First Blackfyre Rebellion ; Second Blackfyre Rebellion ; Third Blackfyre Rebellion ; Fourth Blackfyre Rebellion ; Century of Blood ; Conflict beyond the Wall ; Conquest of Dorne ; Dance of the Dragons ; Daughters' War ; Fair Isle rebellion ; Faith Militant uprising ; First Dornish War ; First Turtle War ; Fisherman's War ; Fourth Dornish War ; Ghiscari wars ; Greyjoy's Rebellion ; Invasion of the Iron Islands ; Long Night ; Myrish Bloodbath ; War of the Ninepenny Kings ; Nymeria's War ; Peake Uprising ; Reyne-Tarbeck revolt ; Rhoynish Wars ; Robert's Rebellion ; Salt War ; Second Dornish War ; Second Spice War ; Second Turtle War ; Sistermen's Rebellion ; Spice War ; War for the Stepstones ; Targaryen campaign in Slaver's Bay ; Third Dornish War ; Third Turtle War ; Thousand Years War ; War for the dawn ; War of the First Men and the children of the forest ; War of the Five Kings ; War of Three Princes ; War on Dagger Lake ; Wars of Conquest ; War of the Wolves</i></p>
<p>Périodes majeures (10)</p>	<p><i>Dawn Age (Dawn of Days ; dawn centuries) Age of heroes Age of the Hundred Kingdoms(Hundred Kingdoms of the Heroes) Coming of the Andals Age of Valyria The Seven Kingdoms Targaryen Dynasty The Fall of the Dragons King Robert's Reign A Song of Ice and Fire</i></p>
<p>Lois (13)</p>	<p><i>The Pact of the Isle of Faces (Pact of Ice and Fire.) the "King's Peace" The "rule of six" the "rule of thumb" King Maegor's laws, or "Maegor's laws" Queen Alysanne's laws Widow's Law Abolishment of the right to the first night Trials of the Crown Trials of the Faith Trial by combat Crime of the Free folk crossing the Wall Right of pit and gallows</i></p>

GUIDE D'APPELLATIFS

Arbres (12)	<i>goldenheart ; heart tree ; ironwood ; nightwood ; sandbeggar ; sentinel ; soldier pine ; talking trees ; three singers ; tree of crowns ; weirwood ; ygg</i>
Plantes (34)	<i>blood-bloom ; coldsnaps ; daggerleaf ; devilgrass ; dragon pepper ; dragon's breath ; fireplum ; firepod ; frostfires ; ghost grass ; ghostskin ; goldencup ; harpy's gold ; hranna ; kingscopper ; moonbloom ; pennyroyal ; pinchfire ; piper's grass ; poison kisses ; prickly ben ; smokeberry ; sourleaf ; spiceflower ; sting-me-not ; waspwillow ; winter rose ; wormtree</i>
Transport (7)	<i>hathay ; oxcart ; giant ice spiders ; sand steed ; snow bear ; wheelhouse ; wayn</i>
Matériaux et substances (7)	<i>bloodstone (gemstone) ; black stone ; dragonbone ; dragonglass ; dragonstone (material) ; electrum ; firemilk</i>
Armes (2)	<i>wildfire ; bastard sword</i>
Boissons (18)	<i>fermented milk ; hippocras ; milk of the poppy ; Myrish fire ; Tyroshi pear brandy ; nahsa ; tansy/moon tea ; apple wine ; green-apple wine ; arbor gold ; arbor red ; dornish red ; dreamwine ; honeyed wine ; strongwine ; summerwine ; wine of courage ; shade-of-the-evening</i>
Produits d'alimentation (6)	<i>honeyfingers - from tyrosh ; wintercake - from norvos ; sister's stew ; blood oranges ; dornish plums ; weirwood paste</i>
Mammifères (12)	<i>aurochs ; direwolf ; little Valyrian (lemur) ; mammoth ; pouch tiger (thylacine) ; shadowcat ; unicorn ; treecat ; wildcat ; zorse ; rounsey ; stot</i>
Oiseaux (5)	<i>lizard-lion ; phantom tortoise ; walking lizard ; raven ; white raven</i>
Insectes (3)	<i>bloodfly ; manticore (insect) ; giant ice spiders</i>
Animaux marins (4)	<i>whiskerfish ; kraken ; leviathan (giant whale) ; old man of the river (giant turtle)</i>
Réptiles (4)	<i>dragon ; firewurm ; wyvern ; bonesnapper</i>
Animaux des mythes (8)	<i>chimera ; cockatrice ; ghouls ; giant ice spider ; griffin ; hellhound ; sea dragon ; thing that came in the night</i>
Êtres sensibles (14)	<i>children of the forest ; deep ones ; grumkin ; Ifequevron ; jhogwin ; merlings ; old ones ; others ; rock goblins ; shrykes ; snarks ; squishers ; tiger-men ; walrus-men ;</i>
Poisons (9)	<i>demon's dance ; greycap ; manticore venom ; nightshade ; strangler ; sweetsleep ; tears of Lys ; widow's blood ; wolfsbane</i>
Vêtements (3)	<i>tokar ; shadowskin ; sealskin clout ;</i>
Outils (4)	<i>dragon (engine) ; turtle (engine) ; hellhorn (dragonhorn / dragonbinder) ; warhorn ; waterskin</i>
Monnai (8)	<i>Dragon ; Moon ; Stag ; Star ; Groat ; Halfgroat ; Penny ; Halfpenny</i>
Foi (9)	<i>septa ; septon ; sept ; heart tree ; red priest ; drowned men ; red god ; red temple ; faceless man ; no one ; grace</i>
Titres et occupations (16)	<i>Warden ; Castellan ; Maester ; Septons and septas ; Khal and khaleesi ; Magister ; Sealord ; Pureborn of Qarth ; Archon ; Triarch ; Hand of the King ; Lord Commander ; small council ; wood dancer ; turncloak ; kingsmoot ; master of coin ; master of laws ; master of ships ; master of wisperers ;</i>
Magie (16)	<i>skinchanger ; beastling ; warg ; shapechanger ; greenseer ; greensight ; three-eyed</i>

	<i>crow ; maegi ; bloodmagic ; spellsinger ; aeromancer ; firemage ; dragon dreams ; last kiss ; shadowbinder ; shadow assassin</i>
Société (6)	<i>smallfolk ; thrall ; free folk ; lordling ; wildling ; salt wife ; rock wife ; name day ; freeborn</i>
Maladies (25)	<i>Bronze pate ; Brownleg ; Burst belly ; Crabs in the belly ; Dancing plague ; Butterfly fever ; Childbed fever ; Deadeye fever ; Green fever ; Greywater fever ; Spotted fever ; Summer fever ; Bloody flux (pale mare) ; Gout ; Greyscale ; Pox ; Pus-eye ; Redspots ; Sailor's bane ; Shaking sickness ; Sourgut ; Sweating sickness ; Sweetrot ; Wormbone ; Yellowgum</i>
Locutions figées (23)	<i>a goodness from the Drowned God a Lannister always pays his debts a man / woman grown a moon's turn a summer child dark wings, dark words Gods be good in one's name day gown It is known Like nipples on a breastplate Make water Mummer's farce naked as his/her name day others take you paying "the iron price" put on / wear the black send a raven Seven hells! Sun-and-stars to wake the dragon wearing their name day suits Winter is coming Words are wind</i>

GUIDE DE LANGUES FICTIVES

Langues mentionnées dans le cycle de romans « A Song of Ice and Fire

Langue	Région et locuteurs	Description
<i>Old Tongue</i> (<i>Vieille Langue</i>)	langue archaïque parlée par les Premiers Hommes est encore utilisée par les géants et certains sauvages	un alphabet runique gutturale et abrupte sans être néanmoins dénuée d'une certaine musicalité
<i>Common Tongue</i> (<i>Langue Commune</i>)	langue traditionnelle ouestrienne, langue de commerce sur Essos	aussi appelé l'ouestrien l'anglais standard, contient les accents régionaux
<i>High Valyrian</i> (<i>Haut Valyrien</i>)	l'ancienne langue des Possessions de Valyria parlée encore par les familles d'origine Valyrien	langue quasiment morte écriture idéogrammatique, composée des glyphes
<i>Dothraki</i>	utilisée par le peuple des Dothrakis	un langage grossier et dur
<i>Old Ghiscari</i> (<i>Vieux Ghiscari</i>)	les Ghiscaris dans l'ancien Empire ghiscari	une langue morte les glyphes du ghiscari sont toujours en usage dans le Pays de Ghis une langue rude et dure à parler pour un Oestrien, nécessitant d'avoir une abeille dans le nez d'après Tyrion Lannister
<i>Asshai'i</i>	dans Asshai-lès-l'Ombre	langue de la sorcellerie « stridente » et « hurlante »
<i>Lhazareen</i> / <i>Lhazarene</i>	Lhazar	décrit comme chantant appartient à la même famille que Dothraki, selon D. Peterson (Proto-Plains)
<i>Summer Tongue</i> (<i>Langue d'Été</i>)	parlée par les insulaires des îles d'Été	on ne connaît pas qu'un certain nombre de patronymes – ils sont très courts, de deux ou trois lettres les autres traits possibles : le manque de pronoms, le marqueur aspectuel imperfectif, la structure de phrase OSV ; peut être une langue des cliques (vu la graphie « xh »)
<i>The trade talk</i> (<i>Langue du commerce</i>)	utilisée par les marins dans les cités libres	un langage argotique et pratique qui emprunte des mots et expressions issus d'une douzaine de langues différentes a un son guttural
<i>Ibbenese language</i>	à Ibben et au nord d'Essos	langue gutturale et grognante
<i>Rhoynar</i> (<i>Rhoynais</i>)	les anciens Rhoynais les orphelins de la Sang-vert	cette langue, bien qu'interdite par Mors II, continue d'être utilisée et explique le fort accent des Dorniens du sud
<i>the True Tongue</i> (<i>Vraie Langue</i>)	les enfants de la forêt certains corbeaux	une langue exclusivement orale un seul vocable : <i>woh dak nag gran</i> – le peuple écureuil
<i>The Others' language</i> / <i>Skroth</i>	les Autres	ressemble le craquement d'un lac pris dans les glaces
<i>Braavosi</i>	Braavos	un dialecte dérivé du haut valyrien

<i>(Braavien)</i>		ceux qui parlent le haut valyrien ne comprennent pas directement la langue de Braavos
<i>Tyroshi</i>	la cité libre de Tyrosh	un dialecte dérivé du haut valyrien
<i>Language of Myr Myrien</i>	la cité libre de Myr	un dialecte dérivé du haut valyrien le seul vocable : baqq – haricots

Dothraki

Terme	Traduction anglaise	Traduction française	Signification
Adakhakileki	The Cannibals	Les cannibals	Une cité détruite d'origine inconnue.
Haesh Rakhi	Lamb Men	Hommes-agneaux	Le nom donné par les Dothraki aux habitants de Lhazareen
Jaqqa rhan	La traduction exacte est inconnue		Décrit comme « the mercy men » (« les hommes de miséricorde »)
Khalakka dothrae	The prince is riding	le Prince chevauche	Pour décrire la grossesse, inconnu si c'est le standard ou une métaphore
Khalakka dothrae mr'anha	A prince rides inside me	le Prince chevauche	
Krazaaj Has	Sharp Mountains	Montagnes Pointues	Une ville de Ghis, actuellement détruite. Le nom réfère aux pyramides
Krazaaj Zasqa	White Mountains	Montagnes Blanches	« the Bone Mountains »
Khal Rhae Mhar	The Sorefoot King	Roi Claudiquant, boiteux	
Khal Rhaggat	The Cart King	Roi de Carriole	
Rakh	A boy	Mâle	
Rakh haj	a strong boy	Mâle solide / vigoureux	
Rhaesh Andahlil	The land of the Andals	Territoire, pays des Andals	Westeros
Shierak qiyal	Bleeding star	Étoile sanglante	
Vaes Aresak	City of Cowards	Ville des Lâches	une ville de l'Ib, originalement appelée Ibbish
Vaes Athjikhari	City of Sickness	Ville de la Maladie	une ville de Sarnor, actuellement détruite, appelée « Sallosh » ou « City of Scholars »
Vaes Diaf	City of the Skull	Ville du Crâne	actuellement la ruine, anciennement la ville appelée « Hazdahn Mo »
Vaes Efe	City of Shackles	Ville des chaînes	une cité de Ghis, actuellement détruite
Vaes	City of Filth	Ville de la Saleté	anciennement « Sarys »

Graddakhla			de Sarnor, maintenant détruit
Vaes Jini	City of Goats	Ville des chèvres	ancien Yinishar
Vaes Gorqoyi	City of the Blood Charge	Ville de la Charge sanglante	Mardosh = City of Soldiers
Vaes Khadokh	City of Corpses	Ville des Cadavres	ancienne colonie appelée « Essaria »
Vaes Khewo	City of Worms	Ville des Vers	ruines de Sarnath
Vaes Leisi	City of Ghosts	Ville des Fantômes	ancienne cité du royaume d'Ifequevron
Vaes Leqse	City of Rats	Ville des Rats	anciennement Gornath de Sarnor
Vaes Mejhah	City of Whores	Ville des Putes	une cité de Ghis
Vaes Orvik	City of the Whip	Ville des Lâches (?)	une cité de Qarth, le nom réfère à un grand nombre d'esclaves obtenu lors de la destruction de cette ville
Vaes Qosar	City of Spiders	Ville des araignées	ancien Qolahn de Quarth
Vaes Shirosi	City of Scorpions	Ville des Scorpions	une cité de Qarth détruite
Vaes Tolorro	City of Bones	Ville d'os	une cité abandonnée
Vojjor Samvi	The Broken Gods		Kasath de Sarnor, actuellement détruit. Anciennement appelé « City of Caravans »
Yalli Qamayi	Wailing Children	le lieu des enfants en pleurs	Sathar de Sarnor, actuellement détruit
Ifequevrons	wood walkers	Ceux qui marchent dans les bois	
Jhogwins	stone giants	Géants de pierre	
Ai	yes	oui	
Arakh	sword	sabre	
Dosh khaleen	La traduction exacte est inconnue		probablement signifie « assemblée » ou « conseil » des khals

Haut valyrien

Expression	Traduction VO	Traduction VF	Signification
valar morghulis	all men must die	tout homme doit mourir	une forme de salutation
valar dohaeris	all men must serve	tous les hommes doivent servir	
dracarys	dragonfire	feu-dragon	
inconnue	frozen fire	feu gelé	dragonglass / obsidien
Valonqar	little brother	petit frère	
maegi	wise	sage	(pas certainement)

Noms propres	
Prénoms Targaryen	Aegon ; Aelor ; Aelora ; Aelyx ; Aemon ; Aemond ; Aenar ; Aenys ; Aerea ; Aerion ; Aeryn ; Aerys ; Alysanne ; Ayrmidon ; Baela ; Baelon ; Baelor ; Daella ; Daemion ; Daemon ; Daena ; Daenerys ; Daenora ; Daenys ; Daeron ; Elaena ; Gael ; Gaemon ; Helaena ; Jaehaera ; Jaehaerys ; Maegelle ; Maegon ; Maegor ; Maekar ; Maelys ; Naerys ; Rhae ; Rhaegar ; Rhaegel ; Rhaella ; Rhaelle ; Rhaena ; Rhaenyra ; Rhaenys ; Rhalla ; Saera ; Shaena ; Shaera ; Vaegon ; Vaella ; Valarr ; Valerion ; Visenya ; Viserra ; Viserys
Prénoms Velaryon	Aethan ; Corlys ; Daenaera ; Jacaerys ; Laena ; Laenor ; Lucerys ; Monterys ; Vaemond ; Valaena
Anciennes colonies	Lorath ; Lys ; Myr ; Norvos ; Pentos ; Qohor ; Tyrosh ; Volantis
Villes voisines	Selhorys ; Valysar ; Volon Therys ; Elyria ; Mantarys ; Oros ; Tolos ; Tyria ; Velos

ANNEXE K

**TABLEAU DE CORRESPONDANCE DES TOMES DU « TRÔNE DE FER »
À LA VERSION ORIGINALE**

A Song of Ice and Fire	Le Trône de fer			
A Game of Thrones	<i>Le Trône de fer</i>		<i>Le Donjon rouge</i>	
A Clash of Kings	<i>La Bataille des rois</i>	<i>L'Ombre maléfique</i>		<i>L'Invincible Forteresse</i>
A Storm of Swords	<i>Les Brigands</i>	<i>L'Épée de feu</i>	<i>Les Noces pourpres</i>	<i>La Loi du régicide</i>
A Feast for Crows	<i>Le Chaos</i>		<i>Les Sables de Dorne</i>	<i>Un festin pour les corbeaux</i>
A Dance with Dragons	<i>Le bûcher d'un roi</i>	<i>Les dragons de Meereen</i>		<i>Une danse avec les dragons</i>
The Winds of Winter	les deux romans sont en train d'être écrits			
A Dream of Spring				

ANNEXE L

TABLEAU DE CORRÉSPONDANCE DES NOMS DE MAISONS VO-VF

Maisons :

Région	Nom de la maison en VO	Nom de la maison en VF
Crownlands (Terres de la Couronne)	<i>Baratheon of King's Landing</i>	<i>Baratheon de Port-Réal</i>
	<i>Blackfyre</i>	<i>Feunoyr</i>
	<i>Blount</i>	<i>Blount</i>
	<i>Buckwell of the Antlers</i>	<i>Buckwell des Epois</i>
	<i>Byrch</i>	<i>Boulleau</i>
	<i>Bywater</i>	<i>Prédeaux</i>
	<i>Cargyll</i>	<i>Cargyll</i>
	<i>Chelsted</i>	<i>Chelsted</i>
	<i>Chyttering</i>	<i>Chyttering</i>
	<i>Cressey</i>	<i>Cressey</i>
	<i>Dargood</i>	<i>Sombrebon</i>
	<i>Darke</i>	<i>Sombre</i>
	<i>Darklyn of Duskindale</i>	<i>Sombrelyn de Sombreval</i>
	<i>Darkwood</i>	<i>Sombrebois</i>
	<i>Edgerton</i>	<i>Edgerton</i>
	<i>Farring</i>	<i>Farring</i>
	<i>Follard</i>	<i>Follard</i>
	<i>Gaunt</i>	<i>Gaunt</i>
	<i>Harte</i>	<i>Harte</i>
	<i>Hayford of Hayford</i>	<i>Fengué de Fengué</i>
	<i>Hogg of Sow's Horn</i>	<i>Verraz de Cornetruie</i>
	<i>Hollard</i>	<i>Hollard</i>
	<i>Kettleblack</i>	<i>Potaunoir</i>
	<i>Langward</i>	<i>Langward</i>
	<i>Longwaters</i>	<i>Longzeaux</i>
	<i>Mallery</i>	<i>Mallery</i>
	<i>Manning</i>	<i>Manning</i>
	<i>Massey of Stonedance</i>	<i>Massey de Danse-des-Pierres</i>
	<i>Pyle</i>	<i>Pyle</i>
	<i>Rambton</i>	<i>Rambton</i>
	<i>Rollingford</i>	<i>Rollingford</i>
	<i>Rosby of Rosby</i>	<i>Rosby de Rosby</i>
	<i>Rykker of Duskindale</i>	<i>Rykker de Sombreval</i>
	<i>Staunton of Rook's Rest</i>	<i>Staunton de Repos-des-Freux</i>
	<i>Stokeworth of Stokeworth</i>	<i>Castelfoyer de Castelfoyer</i>
	<i>Targaryen of King's Landing</i>	<i>Targaryen de Port-Réal</i>
	<i>Thorne</i>	<i>Thorne</i>
	<i>Wendwater</i>	<i>Wendwater</i>
	<i>Boggs</i>	<i>Tourbier</i>
	<i>Brune of Brownhollow</i>	<i>Brune de Combebrune</i>
<i>Brune of the Dyre Den</i>	<i>Brune de Repayre Patybulayre</i>	
<i>Cave</i>	<i>Grotte</i>	
<i>Crabb of the Whispers</i>	<i>Crabbe de Pointe-Vive</i>	
<i>Hardy</i>	<i>Hardy</i>	
<i>Pyne</i>	<i>Pynède</i>	
<i>Bar Emmon of Sharp Point</i>	<i>Bar Emmon de Pointe-Vive</i>	

	<i>Baratheon of Dragonstone</i> <i>Celtigar of Claw Isle</i> <i>Sunglass of Sweetport Sound</i> <i>Velaryon of Driftmark</i> <i>Slynt of Harrenhal</i>	<i>Baratheon de Peyredragon</i> <i>Celtigar de Pince-Isle</i> <i>Solverre de Sweetport Sound</i> <i>Velaryon de Marée Haute</i> <i>Slynt de Harrenhal</i>
Dorne	<i>Allyrion of Godsgrace</i> <i>Blackmont of Blackmont</i> <i>Briar</i> <i>Brook</i> <i>Brownhill</i> <i>Dalt of Lemonwood</i> <i>Dayne of High Hermitage</i> <i>Dayne of Starfall</i> <i>Drinkwater</i> <i>Dryland of Hellgate Hall</i> <i>Fowler of Skyreach</i> <i>Gargalen of Salt Shore</i> <i>Holt</i> <i>Hull</i> <i>Jordayne of the Tor</i> <i>Ladybright</i> <i>Lake</i> <i>Manwoody of Tombe-du-Roy</i> <i>Martell of Sunspear</i> <i>Qorgyle of Sandstone</i> <i>Santagar of Spottswood</i> <i>Shell</i> <i>Toland of Ghost Hill</i> <i>Uller of the Hellholt</i> <i>Vaith of the Red Dunes</i> <i>Wade</i> <i>Wells</i> <i>Wyl of the Boneway</i> <i>Yronwood of Yronwood</i>	<i>Allyrion de la Gracedieu</i> <i>Noirmont de Noirmont</i> <i>Roncier</i> <i>Brook</i> <i>Montbrun</i> <i>Dalt de Boycitre</i> <i>Dayne de Haut Hermitage</i> <i>Dayne des Météores</i> <i>Boisleau</i> <i>l'Aride de Portedenfer</i> <i>Poulet de Touche-au-Ciel</i> <i>Gargalen de Salrivage</i> <i>Holt</i> <i>Carène</i> <i>Jordayne du Tor</i> <i>Labriaux</i> <i>Lacq</i> <i>Forrest de la Kingsgrave</i> <i>Martell de Lancehélon</i> <i>Qorgyle du Grès</i> <i>Santagar de Bois-moucheté</i> <i>Conquet</i> <i>Toland de Spectremont</i> <i>Uller de Denfert</i> <i>le Voi du Voi</i> <i>Wade</i> <i>Wells</i> <i>Wyl des Osseux</i> <i>Ferboys de Ferboys</i>
Îron Islands (Îles de Fer)	<i>Blacktyde of Blacktyde</i> <i>Botley of Lordsport</i> <i>Codd</i> <i>Drumm of Old Wyk</i> <i>Farwynd of Sealskin Point</i> <i>Farwynd of the Lonely Light</i> <i>Goodbrother of Corpse Lake</i> <i>Goodbrother of Crow Spike Keep</i> <i>Goodbrother of Dowlveling</i> <i>Goodbrother of Orkmont</i> <i>Goodbrother of Shatterstone</i> <i>Goodbrother of the Hammerhorn</i> <i>Greyiron of Orkmont</i> <i>Greyjoy of Pyke</i> <i>Harlaw of Harlaw Hall</i> <i>Harlaw of Harridan Hill</i> <i>Harlaw of the Ten Towers</i> <i>Harlaw of the Tower of Glimmering</i>	<i>Noirmarées de l'île de Noirmarées</i> <i>Botley de Lordsport</i> <i>Morru</i> <i>Timbal de l'île de Vieux</i> <i>Vendeloyne de Sealskin Point</i> <i>Vendeloyne de Lumière Isolée</i> <i>Bonfrère de Lac-au-cadavre</i> <i>Bonfrère de Pique-Corneille</i> <i>Bonfrère de Fouillade</i> <i>Bonfrère d'Orkmont</i> <i>Bonfrère de Shatterstone</i> <i>Bonfrère de Cormartel</i> <i>Greyfer de l'île d'Orkmont</i> <i>Greyjoy de l'île de Pyk</i> <i>Harloi de Château d'Harloi</i> <i>Harloi de Colline Mégère</i> <i>Harloi de Dix Tours</i> <i>Harloi de Tour des Moires</i>

	<p><i>Humble</i> <i>Ironmaker</i> <i>Kenning of Harlaw</i> <i>Merlyn of Pebbleton</i> <i>Myre of Harlaw</i> <i>Netley</i> <i>Orkwood of Orkmont</i> <i>Saltcliffe of Saltcliffe</i> <i>Sharp</i> <i>Shepherd</i> <i>Sparr of Great Wyk</i> <i>Stonehouse of Old Wyk</i> <i>Stonetree of Harlaw</i> <i>Sunderly of Saltcliffe</i> <i>Tawney of Orkmont</i> <i>Weaver</i> <i>Wynch of Iron Holt</i> <i>Hoare of Orkmont</i> <i>Andrik of Southshield</i> <i>Harlaw of Grey Garden</i> <i>Nute of Oakenshield</i> <i>Volmark of Volmark</i></p>	<p><i>Humble</i> <i>Forgefer</i> <i>Kenning de Harloi</i> <i>Merlyn de Pebbleton</i> <i>Myrès de l'île d'Harloi</i> <i>Lasenne</i> <i>Orquebois de l'île d'Orkmont</i> <i>Salfalaise de l'île de Salfalaise</i> <i>Aigu</i> <i>Berger</i> <i>Sparr de l'île de Grand Wyk</i> <i>Maisonpierre de l'île de Vieux Wyk</i> <i>Pindepierre de l'île d'Harloi</i> <i>Valleuse de l'île de Salfalaise</i> <i>Tawney de l'île d'Orkmont</i> <i>Tisserand</i> <i>Wynch de Holt de Fer</i> <i>Chenu de l'île d'Orkmont</i> <i>Andrik de Bouclier du Sud</i> <i>Harloi de Grisjardin</i> <i>Nutt de Bouclier de Chêne</i> <i>Volmark de l'île d'Harloi</i></p>
<p>North (Nord)</p>	<p><i>Bolton of the Dreadfort</i> <i>Bolton of Winterfell</i> <i>Cassel</i> <i>Cerwyn of Cerwyn Castle</i> <i>Condon</i> <i>Dustin of Barrowton</i> <i>Fisher of the Stony Shore</i> <i>Flint of Breakstone Hill</i> <i>Flint of Flint's Finger</i> <i>Flint of Widow's Watch</i> <i>Frost</i> <i>Glover of Deepwood Motte</i> <i>Greenwood</i> <i>Greystark of the Wolf's Den</i> <i>Holt</i> <i>Hornwood of Hornwood</i> <i>Ironsmith</i> <i>Karstark of Karhold</i> <i>Lightfoot</i> <i>Locke of Oldcastle</i> <i>Long</i> <i>Marsh</i> <i>Mollen</i> <i>Mormont of Bear Island</i> <i>Moss</i> <i>Overton</i> <i>Poole</i> <i>Redbeard</i> <i>Ryder of the Rills</i> <i>Ryswell of the Rills</i></p>	<p><i>Bolton de Fort-Terreur</i> <i>Bolton de Winterfell</i> <i>Cassel</i> <i>Cerwyn de Castel-Cerwyn</i> <i>Cardon</i> <i>Dustin de La Tertrée</i> <i>Pescheur des Roches</i> <i>Flint de Colline Rompierre</i> <i>Flint de Pouce-Flint</i> <i>Flint de La Veuve</i> <i>Frimas</i> <i>Glover de Motte-la-Forêt</i> <i>Verbois</i> <i>Greystark de l'Antre du Loup</i> <i>Holt</i> <i>Corbois de Corbois</i> <i>Ironsmith</i> <i>Karstark de Karhold</i> <i>Lightfoot</i> <i>Locke de Châteaueux</i> <i>Long</i> <i>Marsh</i> <i>Mollen</i> <i>Mormont de l'île-aux-Ours</i> <i>Moss</i> <i>Overton</i> <i>Poole</i> <i>Barberouge</i> <i>Cavalié des Rus</i> <i>Ryswell des Rus</i></p>

	<p> <i>Slate of Blackpool</i> <i>Stark of Winterfell</i> <i>Stout of Goldgrass</i> <i>Tallhart of Torrhen's Square</i> <i>Thenn</i> <i>Towers</i> <i>Umber of the Last Hearth</i> <i>Waterman</i> <i>Wells</i> <i>Woodfoot of Bear Island</i> <i>Woolfield</i> <i>Blackmyre</i> <i>Boggs</i> <i>Cray</i> <i>Fenn</i> <i>Greengood</i> <i>Peat</i> <i>Quagg</i> <i>Reed of Greywater Watch</i> <i>Burley</i> <i>Flint of the mountains</i> <i>Harclay</i> <i>Knott</i> <i>Liddle</i> <i>Norrey</i> <i>Wull</i> <i>Crowl of Deepdown</i> <i>Bole</i> <i>Branch</i> <i>Forrester</i> <i>Woods</i> <i>Manderly of White Harbor</i> </p>	<p> <i>Ardoise de Noirétang</i> <i>Stark de Winterfell</i> <i>Stout de Goldgrass</i> <i>Tallhart de Quart-Torrhen</i> <i>Thenn</i> <i>Tourelles</i> <i>Omble d'Âtre-lès-Confins</i> <i>Waterman</i> <i>Puits</i> <i>Piébois de l'île-aux-Ours</i> <i>Woolfield</i> <i>Noyrevase</i> <i>Tourbier</i> <i>Crevisse</i> <i>Saline</i> <i>Bonvert</i> <i>Tourbe</i> <i>Palus</i> <i>Reed de Fort-Griseaux</i> <i>Burley</i> <i>Flint des montagnes</i> <i>Harclay</i> <i>Knott</i> <i>Lideuil</i> <i>Norroit</i> <i>Wull</i> <i>Rhamp de Deepdown</i> <i>Souche</i> <i>Branche</i> <i>Forestier</i> <i>Bosc</i> <i>Manderly de Blancport</i> </p>
<p> Reach (Bief) </p>	<p> <i>Ambrose</i> <i>Appleton of Appleton</i> <i>Ashford of Ashford</i> <i>Ball</i> <i>Beesbury of Honeyholt</i> <i>Blackbar of Bandallon</i> <i>Bridges</i> <i>Bulwer of Blackcrown</i> <i>Bushy</i> <i>Caswell of Bitterbridge</i> <i>Cockshaw</i> <i>Conklyn</i> <i>Cordwayner of Hammerhal</i> <i>Costayne of the Three Towers</i> <i>Crane of Red Lake</i> <i>Cuy of Sunhouse</i> <i>Dunn</i> <i>Durwell</i> <i>Florent of Brightwater Keep</i> <i>Footly of Tumbleton</i> </p>	<p> <i>Ambrose</i> <i>Appleton d'Appleton</i> <i>Cendregué de Cendregué</i> <i>Boule</i> <i>des Essaims de Mielbois</i> <i>Nègrebar de Bandallon</i> <i>Bridges</i> <i>Bulwer de Noircouronne</i> <i>Brousse</i> <i>Caswell de Pont-l'Amer</i> <i>Chantecoq</i> <i>Conklyn</i> <i>Cordwayner de Hammerhal</i> <i>Costayne des Trois Tours</i> <i>Crane de Rougelac</i> <i>Cuy de Solfoyer</i> <i>Dunn</i> <i>Durwell</i> <i>Florent de Rubriant</i> <i>Piète de Chutebourg</i> </p>

<p> <i>Fossoway of Cider Hall</i> <i>Fossoway of New Barrel</i> <i>Gardener of Highgarden</i> <i>Graceford of Holyhall</i> <i>Graves</i> <i>Hastwyck</i> <i>Hightower of the Hightower</i> <i>Hunt</i> <i>Hutcheson</i> <i>Inchfield</i> <i>Kidwell of Ivy</i> <i>Hall</i> <i>Leygood</i> <i>Lowther</i> <i>Lyberr</i> <i>Meadows of Grassy Vale</i> <i>Merryweather of Longtable</i> <i>Middlebury</i> <i>Mullendore of Uplands</i> <i>Norcross</i> <i>Norridge</i> <i>Oakheart of Old Oak</i> <i>Oldflowers</i> <i>Orme</i> <i>Osgrey of Leafy Lake</i> <i>Osgrey of Standfast</i> <i>Peake of Starpike</i> <i>Pommingham</i> <i>Redding</i> <i>Redwyne of the Arbor</i> <i>Rhysling</i> <i>Risley of Risley Glade</i> <i>Rowan of Goldengrove</i> <i>Roxton of the Ring</i> <i>Shermer of Smithyton</i> <i>Sloane</i> <i>Stackhouse</i> <i>Tarly of Horn Hill</i> <i>Tyrell of Brightwater Keep</i> <i>Tyrell of Highgarden</i> <i>Uffering</i> <i>Varner</i> <i>Vyrwel of Darkdell</i> <i>Webber of Coldmoat</i> <i>Westbrook</i> <i>Willum</i> <i>Woodwright</i> <i>Wythers</i> <i>Yelshire</i> <i>Chester of Greenshield</i> <i>Grimm of Greyshield</i> <i>Hewett of Oakenshield</i> </p>	<p> <i>Fossovoie de Cidre</i> <i>Fossovoie de La Tonnelle</i> <i>Jardinier de Hautjardin</i> <i>Graceford de Holyhall</i> <i>Graves</i> <i>Piquemèche</i> <i>Hightower de Villevieille</i> <i>Hunt</i> <i>Hutcheson</i> <i>Milopin</i> <i>Kidwell de Ivy</i> <i>Hall</i> <i>Bonleu</i> <i>Lowther</i> <i>Lyberr</i> <i>de la Nouë d'Herbeval</i> <i>Merryweather de Longuetable</i> <i>Middlebury</i> <i>Mullendore de Hautesterres</i> <i>Norcroix</i> <i>Norridge</i> <i>du Rouvre de Vieux Rouvre</i> <i>Oldflowers</i> <i>Orme</i> <i>Osgris de Lacfeuillu</i> <i>Osgris de Piéferme</i> <i>Peake de Stellepique</i> <i>Pommingham</i> <i>Redding</i> <i>Redwyne de La Treille</i> <i>Rhysling</i> <i>Risley</i> <i>Rowan de Boisdoré</i> <i>Roxton du Ring</i> <i>Shermer de Smithyton</i> <i>Sloane</i> <i>Stackhouse</i> <i>Tarly de Corcolline</i> <i>Tyrell de Rubriant</i> <i>Tyrell de Hautjardin</i> <i>Uffering</i> <i>Varnier</i> <i>Vouyèvre de Darkdell</i> <i>Tyssier de Froide-Douve</i> <i>Westbrook</i> <i>Willum</i> <i>Le Charpentier</i> <i>Wythers</i> <i>Yelshire</i> <i>Chester de Bouclier Vert</i> <i>Grimm de Bouclier Gris</i> <i>Houëtt de Bouclier de Chêne</i> </p>
--	---

	<i>Serry of Southshield</i>	<i>Serry de Bouclier du Sud</i>
Riverlands (Conflans)	<i>Baelish of Harrenhal</i>	<i>Baelish de Harrenhal</i>
	<i>Bigglestone</i>	<i>Bigglestone</i>
	<i>Blanetree</i>	<i>Blanetree</i>
	<i>Bracken of Stone Hedge</i>	<i>Bracken de Haye-Pierre</i>
	<i>Butterwell of Whitewalls</i>	<i>Beurpuits de Murs-Blancs</i>
	<i>Chambers</i>	<i>Chambers</i>
	<i>Charlton</i>	<i>Charlton</i>
	<i>Cox of Saltpans</i>	<i>Cox de Salins</i>
	<i>Darry of Darry</i>	<i>Darry de Darry le-Château</i>
	<i>Deddings</i>	<i>Desdaings</i>
	<i>Erenford</i>	<i>Erongué</i>
	<i>Fisher of the Misty Isle</i>	<i>Pescheur de Brume-Isle</i>
	<i>Frey of Riverrun</i>	<i>Frey de Vivesaigues</i>
	<i>Frey of the Crossing</i>	<i>Frey de Les Jumeaux</i>
	<i>Goodbrook</i>	<i>Bonru</i>
	<i>Grell</i>	<i>Grell</i>
	<i>Grey</i>	<i>Gris</i>
	<i>Haigh</i>	<i>Foin</i>
	<i>Harrowway of Harrenhal</i>	<i>Herpivoie de Harrenhal</i>
	<i>Hawick of Saltpans</i>	<i>Hawick de Salins</i>
	<i>Heddle</i>	<i>Heddle</i>
	<i>Hook</i>	<i>Croche</i>
	<i>Justman</i>	<i>Lejuste</i>
	<i>Keath</i>	<i>Keath</i>
	<i>Lannister of Darry</i>	<i>Lannister de Darry-le Château</i>
	<i>Lolliston</i>	<i>Lolliston</i>
	<i>Lothston of Harrenhal</i>	<i>Lothston de Harrenhal</i>
	<i>Lychester</i>	<i>Lychester</i>
	<i>Mallister of Seagard</i>	<i>Mallister de Salvemer</i>
	<i>Mooton of Maidenpool</i>	<i>Mouton de Viergétang</i>
	<i>Mudd of Oldstones</i>	<i>d'Alluve de Vieilles-Pierres</i>
	<i>Nayland of Hag's Mire</i>	<i>Quenenny de Sorcefangier</i>
	<i>Nutt</i>	<i>Noyx</i>
	<i>Paege</i>	<i>Paege</i>
	<i>Pemford</i>	<i>Pemgué</i>
	<i>Perryn</i>	<i>Perryn</i>
	<i>Piper of Pinkmaiden</i>	<i>Piper de Château Rosières</i>
	<i>Qoherys of Harrenhal</i>	<i>Qoherys de Harrenhal</i>
	<i>Roote of Lord Harrowway's Town</i>	<i>Racin de Lord Herpivoie-Ville</i>
	<i>Shawney</i>	<i>Chauney</i>
	<i>Smallwood of Acorn Hall</i>	<i>Petibois de La Glandée</i>
<i>Strong of Harrenhal</i>	<i>Fort de Harrenhal</i>	
<i>Teague</i>	<i>Teague</i>	
<i>Terrick</i>	<i>Terrick</i>	
<i>Towers of Harrenhal</i>	<i>Tourelles de Harrenhal</i>	
<i>Tully of Riverrun</i>	<i>Tully de Vivesaigues</i>	
<i>Vance of Atranta</i>	<i>Vance d'Atranta</i>	
<i>Vance of Wayfarer's Rest</i>	<i>Vance de Bel Accueil</i>	
<i>Vypren</i>	<i>Vyprin</i>	
<i>Wayn</i>	<i>Van</i>	
<i>Whent of Harrenhal</i>	<i>Whent de Harrenhal</i>	

	<i>Wode</i> <i>Blackwood of Raventree Hall</i>	<i>Guède</i> <i>Nerbosc de Corneilla</i>
<i>Stormlands</i> <i>(Terres de l'Orage)</i>	<i>Baratheon of Storm's End</i> <i>Bolling</i> <i>Buckler of Bronzagate</i> <i>Cafferen of Fawnton</i> <i>Cole</i> <i>Connington of Griffin's Roost</i> <i>Durrandon</i> <i>Errol of Haystack Hall</i> <i>Estermont of Greenstone</i> <i>Fell of Felwood</i> <i>Gower</i> <i>Grandison of Grandview</i> <i>Hasty</i> <i>Herston</i> <i>Horpe</i> <i>Kellington</i> <i>Lonmouth</i> <i>Mertyns of Mistwood</i> <i>Morrigen of Crow's Nest</i> <i>Musgood</i> <i>Peasebury of Poddingfield</i> <i>Penrose of Parchments</i> <i>Rogers of Amberly</i> <i>Seaworth of Cape Wrath</i> <i>Swygert</i> <i>Tarth of Evenfall Hall</i> <i>Toyne</i> <i>Tudbury</i> <i>Wagstaff</i> <i>Wensington</i> <i>Whitehead of the Weeping Town</i> <i>Wylde of Rain House</i> <i>Caron of Nightsong</i> <i>Dondarrion of Blackhaven</i> <i>Foote of Nightsong</i> <i>Selmy of Harvest Hall</i> <i>Swann of Stonehelm</i>	<i>Baratheon d'Accalmie</i> <i>Boulin</i> <i>Buckler des Bronzes</i> <i>Cafferen de Bourgfaon</i> <i>Cole</i> <i>Connington de La Griffonnière</i> <i>Durrandon</i> <i>Errol du Fenil</i> <i>Estremont de Vertepierre</i> <i>Fell de Felbois</i> <i>Goüer</i> <i>Grandison de Grandview</i> <i>Hastif</i> <i>Herston</i> <i>Horpe</i> <i>Kellington</i> <i>Lonbec</i> <i>Mertyns de Bosquebrume</i> <i>Morrigen de Nid de Corbeaux</i> <i>Mossegonde</i> <i>Cossepois de Champoquet</i> <i>Penrose des Parchemins</i> <i>Rogers d'Amberly</i> <i>Mervault de Bois-la-Pluie</i> <i>Swygert</i> <i>Torth de La Vesprée</i> <i>Tignac</i> <i>Tudbury</i> <i>Frétilletrique</i> <i>Wensington</i> <i>Whitehead de Ville-en Pleurs</i> <i>Wylde de Castelpluie</i> <i>Caron de Séréna</i> <i>Dondarrion de Havrenoir</i> <i>Pièdre de Séréna</i> <i>Selmy des Eteules</i> <i>Swann de Pierheaume</i>
<i>Vale of Arryn</i> <i>(Val d'Arryn)</i>	<i>Arryn of Gulltown</i> <i>Arryn of the Eyrie</i> <i>Baelish of the Fingers</i> <i>Belmore of Strongsong</i> <i>Breakstone</i> <i>Brightstone</i> <i>Coldwater of Coldwater Burn</i> <i>Corbray of Heart's Home</i> <i>Donniger</i> <i>Egen</i> <i>Elesham of the Paps</i> <i>Grafton of Gulltown</i> <i>Hardyng</i>	<i>Arryn de Goëville</i> <i>Arryn des Eyrié</i> <i>Baelish des Quatre Doigts</i> <i>Belmore de Forchant</i> <i>Rompierre</i> <i>Clairpierre</i> <i>Froideseaux de Froideseaux</i> <i>Corbray de Cordial</i> <i>Donniger</i> <i>Egen</i> <i>Elesham sur Les Piz</i> <i>Grafton de Goëville</i> <i>Hardyng</i>

	<p><i>Hersy of Newkeep</i> <i>Hunter of Longbow Hall</i> <i>Lipps</i> <i>Lynderly of Snakewood</i> <i>Melcolm of Old Anchor</i> <i>Moore</i> <i>Pryor of Pebble</i> <i>Redfort of Redfort</i> <i>Royce of Runestone</i> <i>Royce of the Gates of the Moon</i> <i>Ruthermont</i> <i>Shell</i> <i>Shett of Gull</i> <i>Shett of Gulltown</i> <i>Templeton of Ninestars</i> <i>Tollett of the Grey Glen</i> <i>Upcliff of the Witch Isle</i> <i>Waxley of Wickenden</i> <i>Waynwood of Ironoaks</i> <i>Wydman</i> <i>Borrell of Sweetsister</i> <i>Longthorpe of Longsister</i> <i>Sunderland of the Three Sisters</i> <i>Torrent of Littlesister</i></p>	<p><i>Hersy de Newkeep</i> <i>Veneur de Longarc</i> <i>Lipps</i> <i>Lynderly de Guivrebois</i> <i>Melcolm de Vieux Havre</i> <i>Moore</i> <i>Pryor de Galet</i> <i>Rougefort des Rougefort</i> <i>Royce de Roches-aux-runes</i> <i>Royce des Portes de la Lune</i> <i>Montmarri</i> <i>Conque</i> <i>Shett de Gull</i> <i>Shett de Goëville</i> <i>Templeton de Neufétoiles</i> <i>Tallett de Grey Glen</i> <i>Descarpe sur l'île de la Sorcière</i> <i>Cirley de Combemèche</i> <i>Vanbois de Chênes-en-fer</i> <i>Wydman</i> <i>Borrell de Brisants</i> <i>Lonhameau de Longuesoeur</i> <i>Sunderland de Sortonne</i> <i>Torrent sur l'île de Petitesoeur</i></p>
<p>Westerlands (Terres de l'Ouest)</p>	<p><i>Algood</i> <i>Banefort of Banefort</i> <i>Bettley</i> <i>Brax of Hornvale</i> <i>Broom</i> <i>Casterly of Casterly Rock</i> <i>Clegane of Clegane's Keep</i> <i>Clifton</i> <i>Crakehall of Crakehall</i> <i>Doggett</i> <i>Drox</i> <i>Estren of Wyndhall</i> <i>Falwell</i> <i>Farman of Faircastle</i> <i>Ferren</i> <i>Foote</i> <i>Garner</i> <i>Greenfield of Greenfield</i> <i>Hamell</i> <i>Hawthorne</i> <i>Hetherspoon</i> <i>Jast</i> <i>Kenning of Kayce</i> <i>Kyndall Lannett</i> <i>Lannister of Casterly Rock</i> <i>Lannister of Lannisport</i> <i>Lanny Lantell</i> <i>Lefford of the Golden Tooth</i></p>	<p><i>Algood</i> <i>Fléaufort de Fléaufort</i> <i>Bettley</i> <i>Brax de Corval</i> <i>Geneste</i> <i>Castral de Castral Roc</i> <i>Clegane de Clegane's Keep</i> <i>Clifton</i> <i>Crakehall de Crakehall</i> <i>Doguette</i> <i>Drox</i> <i>Estren de Wyndhall</i> <i>Falwell</i> <i>Farman de Belcastel</i> <i>Ferren</i> <i>Pièdre</i> <i>Garner</i> <i>Verchamps de Verchamps</i> <i>Hamell</i> <i>Aubépin</i> <i>Cuillètre</i> <i>Jast</i> <i>Kenning de Kayce</i> <i>Kyndall Lannett</i> <i>Lannister de Castral Roc</i> <i>Lannister de Port-Lannis</i> <i>Lannys Lantell</i> <i>Lefford de la Dent d'Or</i></p>

	<p><i>Lorch</i> <i>Lydden of Deep Den</i> <i>Marbrand of Ashemark</i> <i>Moreland</i> <i>Myatt</i> <i>Parren</i> <i>Payne</i> <i>Peckledon</i> <i>Plumm</i> <i>Prester of Feastfires</i> <i>Reyne of Castamere</i> <i>Ruttiger</i> <i>Sarsfield of Sarsfield</i> <i>Serrett of Silverhill</i> <i>Spicer of Castamere</i> <i>Stackspear</i> <i>Swyft of Cornfield</i> <i>Tarbeck of Tarbeck Hall</i> <i>Turnberry</i> <i>Vikary</i> <i>Westerling of the Crag</i> <i>Yarwyck</i> <i>Yew</i></p>	<p><i>Lorch</i> <i>Lydden d'Antrecombe</i> <i>Marpheux de Cendremarc</i> <i>Moreland</i> <i>Myatt</i> <i>Parren</i> <i>Payne</i> <i>Dombecq</i> <i>Priinh</i> <i>Prestre de Feux-de-Joie</i> <i>Reyne de Castamere</i> <i>Rouxtigre</i> <i>Sarschamp de Sarschamp</i> <i>Serrett de Montargent</i> <i>Lépicier de Castamere</i> <i>Gerblance</i> <i>Swyft de Champmoisson</i> <i>Tarbeck de Château Tarbeck</i> <i>Tournebaie</i> <i>Vikair</i> <i>Ouestrelin de Falaise</i> <i>Yarwyck</i> <i>If</i></p>
Inconnu	<p><i>Belgrave</i> <i>Blackberry</i> <i>Farrow</i> <i>Goode</i> <i>Greenhill</i> <i>Leek</i> <i>Mandrake</i> <i>Penny</i> <i>Potter</i> <i>Sawyer</i> <i>Strickland</i> <i>Suggs</i></p>	<p><i>Belgrave</i> <i>Lamûre</i> <i>Portée</i> <i>Lebon</i> <i>Vermont</i> <i>Poireau</i> <i>Mandragore</i> <i>Penny</i> <i>Le Pottier</i> <i>Scyeur</i> <i>Paisselande</i> <i>Suggs</i></p>