Prise en main des variations linguistiques dans Prophecy

- Conseils et mécanismes d'interprétation -

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.

Cette aide de jeu a pour but d'aider à prendre en main et à rendre les évolutions de langage depuis la Langue Draconique, racine pure du langage. En effet, la pratique de la langue draconique pure n'est que l'apanage des Prodiges et des Érudits. Les autres habitants de Kor en parlent une forme plus ou moins proche de l'originale, ce qui rend les premiers contacts un peu difficiles lorsque l'on arrive dans des terres reculées, et clairement impossible lorsqu'il s'agit des babillages des Corrompus.

Néanmoins, les Voyageurs étant les spécialistes de la géographie et des cultures isolées, ils ont développé une technique qui leur permet de comprendre le sens général de n'importe quelle phrase prononcée dans un langage inconnu (en termes de jeu, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre un SR de 10). « À la croisée des chemins » (p128 LdB 2nd) est d'ailleurs sous-employée par les meneurs de jeu ou les joueurs alors que c'est un moyen de faire vivre cet élément du monde de Prophecy.

Voici quelques éléments pour que le meneur de jeu complique un peu la tâche des personnages avec des éléments de langage et permette aux Voyageurs de jouer un autre rôle que le pisteur/archer.

1 Les degrés de langage

1.1 La langue originelle

C'est la langue originelle des dragons, les intonations et les accents y jouent un rôle très important puisqu'ils participent à sa richesse. Pour vous faire une idée, pensez au cinq tonalités possibles pour une même syllabe en chinois. La sonorité peut être neutre (sans intonation particulière), haute et plate (forte et constante), montante (commence faiblement et augmente), descendante (commence fortement et diminue) ou descendante puis montante (commence fortement, diminue puis remonte).

La création de mots est assez simple puisqu'elle part de mots racines auxquels il faut appliquer des déclinaisons en suffixe ou adjoindre des mots afin de préciser le sens. Pensez au latin pour vous aider.

Par contre, la syntaxe peut être compliquée car elle retranscrit aussi l'humeur de celui qui prononce la phrase.

Seuls les Prodiges, les Érudits et les nobles parlent encore la langue draconique.

1.2 L'éloignement géographique, temporel ou la régression du langage

La déviation de la langue pure s'est faite dans un premier temps par une perte des accents et une diminution du vocabulaire.

Plus la langue s'éloigne de la langue originale et plus des particularités peuvent apparaître. Mais une personne parlant la langue draconique peut comprendre ces langues "régionales" alors que l'inverse n'est pas automatique et demande des efforts.

La seule limite étant la langue des Corrompus, faite de cris gutturaux et de grognements et qui ne semble pas être compréhensible par les étrangers.

Les dialectes, patois, argots et autres idiomes issus de la langue draconique ont pour seule logique d'avoir évolué en fonction de ceux qui les parlent. Leurs préoccupations, leur métier ou les particularités géographiques qui les entourent sont autant de sources d'évolution de la langue.

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.

La racine étant commune, il suffit de rester quelques temps au même endroit pour se faire aux particularités locales et arriver à se débrouiller sans trop de problèmes.

2 Rendre l'ambiance

Plusieurs moyens sont utilisables pour faire transparaître les disparités de langage et permettre de dépayser un peu les joueurs tout en rendant au Voyageur la place qui est la sienne : un éclaireur, un archer et, dans le cas qui nous intéresse, un habitué des cultures et particularités linguistiques des pays qu'il a visités.

2.1 Éléments de langage

Voici plusieurs possibilités d'appauvrissement du langage :

- la perte des accents : c'est un élément simple à faire et qui permet d'introduire des confusions entre deux termes dont seul l'accent permet de les différencier. Une faute commune qui illustre simplement cet élément est le "pomme" et "paume" que ne différencient pas les provençaux ;
- des accents locaux trop forts : c'est un peu le contraire de l'élément précédent. Un accent trop marqué et inadapté rend le discours difficilement compréhensible. Souvenez vous des accents plus ou moins chantants du sud de la France ou au contraire d'un Ch'ti, d'un habitant de la Beauce ou d'un écossais ;
- les mots utilisés différemment : le principe de la communication est que les mots signifient la même chose (ou quasiment) pour les deux interlocuteurs. Il suffit donc qu'ils soient utilisés avec des sens différents pour compliquer la communication. Le terme "gaver" ne signifie pas la même chose pour un bordelais (gaver = très) que pour un tourangeau (gaver = action de nourrir de force un animal et par extension quelque chose d'ennuyant ou de désagréable), par exemple ;
- la création de mots : c'est assez simple à comprendre, vous êtes face à un mot ou une expression qui n'est connue que localement et ne semble pas avoir de logique de construction ou de racine identifiable, donc indéchiffrable pour un étranger. Par exemple, l'expression « ça daille » veut dire « ça craint, ça fait chier » et ne parle qu'aux bordelais, ou l'expression américaine « a chinese landing » (= un atterrissage périlleux) demande une petite explication : « one wing low » (= une aile plus basse que l'autre) possède une sonorité qui a fait penser, à nos amis xénophobes américains, à du chinois ;
- la construction des phrases peut aussi être différente : les chinois ont une syntaxe qui place les mots dans la phrase en fonction de leur importance. Le célèbre « Plus rapide, tu dois » de maître Yoda est construit sur ce modèle (l'important c'est d'être rapide). En modifiant la syntaxe, vous pouvez complexifier la communication ;
- l'ajout d'éléments non-verbaux : une position, un geste, tout ce qui est non-verbal peut enrichir une discussion, mais il faut déjà le savoir et être suffisamment attentif pour y faire attention ;
- l'infantilisation du langage : à la manière de « Cloud Atlas » (et d'une certaine manière de l'américain), il est possible de rendre le langage confus et de simuler une régression avancée en parlant comme des enfants. Le « painkiller » américain, littéralement « tue-la-douleur » est un exemple de cela. Ou le créole avec ses expression imagée comme un « coupe caca » pour un string ou « faire boutique son cul » pour dire « se prostituer ».

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.

2.2 Exemples de variantes locales

Cette partie propose des exemples de variations de langage qui permettent soit d'interpréter un personnage de ce peuple, soit de dépayser les joueurs.

2.2.1 Kern

La caste des Protecteurs a aussi déteint sur le langage. Quelques mots de jargon militaire sont passés dans le langage courant et les phrases sont simples et courtes et souvent au présent.

La hiérarchie est respectée dans la conversation (un « supérieur » informera un « inférieur » alors que celui-ci lui rendra des comptes). Cela n'en est pas au point des japonais (avec le -san et le -sama) mais nous n'en sommes pas loin.

Il est important de savoir que les excuses n'existent pas en tant que telles, et l'expression «au temps pour moi » rempli généralement ce rôle car présenter ses excuses (verbe intransitif, « s'excuser » n'est pas une expression correcte) peut être vu comme un signe de faiblesse.

2.2.2 L'Empire de Solyr

L'Empire comporte trois cités draconiques, dont l'une est le point de rencontre des voyageurs de toutes nationalités. L'afflux de visiteurs vers ces centres de pouvoir et de commerce a considérablement enrichi le vocabulaire des habitants de l'Empire, mais ils continuent à s'enorgueillir de la qualité de leur accent.

2.2.3 La Principauté de Marne

La Principauté est une version plus fruste de l'Empire de Solyr : la langue y est un peu moins riche, les accents plus ruraux. Cela s'accorde mieux avec ses habitants, descendants des pionniers qui ont conquis les marais.

2.2.4 Kali

Les terres de Kalimsshar sont caractérisées par deux éléments qui ont façonné la société et ses habitants : une violence omniprésente et un individualisme forcené. Cela se retrouve forcement dans les intonations et le vocabulaire utilisé. Les « moi, je », « à mon avis » sont très utilisés et font l'objet d'une certaine emphase.

La violence, quant à elle, est reflétée de plusieurs manières. La structure des phrases, courtes et cinglantes. La hiérarchie sociale, très importante pour éviter de s'aliéner un interlocuteur par manque de respect (de manière volontaire ou imaginaire), notamment vis-à-vis des morts-vivants. Mais aussi dans la manière d'exploiter les faiblesses et de s'imposer à l'autre. La seule limite à ce manque de retenue est la peur que le rapport de force ne s'inverse dans le futur.

2.2.5 L'Empire Nésora

L'intégration et l'utilisation d'éléments mécaniques et plus avancés technologiquement que dans le reste de Kor a introduit des termes plus « techniques » que même le peuple utilise. Il n'est pas rare que même un paysan utilise des termes d'agronomie et pas seulement d'agriculture.

2.2.6 Ysmir et Oforia

La cité des Érudits est un centre de savoir où se côtoient des habitants de tous horizons et en même

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.

temps, l'étude de la langue y est importante. La langue pure côtoie donc une richesse de vocabulaire hétéroclite. Mais une chose est certaine, les phrases sont souvent longues et alambiquées.

2.2.7 La Pomyrie

La pratique de la magie a conditionné aussi la manière de parler des sans-castes. Les Mages s'expriment parfaitement, leur diction est très précise et il leur arrive de détailler les syllabes. Les allitérations sont très fréquentes. De plus, ils possèdent beaucoup de vocabulaire pour décrire précisément les sentiments puisqu'ils sont des composantes de sort. Il arrive aux mages pomyriens de parler très vite tout en conservant leur clarté d'élocution.

2.2.8 Les terres galyrs

La langue galyr est très douce, assez lente et accompagnée de gestes. Cette composante non-verbale est quelque peu déroutante pour un étranger car elle véhicule des compléments d'information. Les phrases ne sont pas forcément complexes, mais sont enrichies par les détails apportées par une main ou un doigt.

Il est très mal poli d'interrompre un interlocuteur à moins de vouloir le provoquer.

De plus, les galyrs ont un vocabulaire très détaillé concernant les états de la neige et de la glace (à la manière des inuits) ou encore des forêts.

2.2.9 Les Lacs Sanglants

Les belgoriens ont un langage râpeux, rude avec beaucoup de sonorités claquantes. La violence de ce peuple transparaît dans leur dialecte. Les conversations ont lieu de manière assez rapprochée et il est important de bien regarder son interlocuteur dans les yeux pour assurer son statut de proie ou de prédateur.

Baisser le regard est un signe de faiblesse face à un égal et il ne fait pas bon ressembler à la proie d'un belgorien. D'un autre côté, c'est un signe de respect envers un supérieur alors que soutenir son regard est un signe de défi. Cette distinction est en général comprise un peu tard par les étrangers, qui finissent saignés dans les lacs du même nom.

2.2.10 L'empire Zûl

Les Zûls sont des gens fiers qui suivent les préceptes de Kroryn. Ils ont tout un vocabulaire pour décrire les clans et les interactions entre eux ou en leur sein. L'expression « épargner sa salive » est doublement vérifiée pour ce peuple du désert. Les phrases sont courtes et l'efficacité est recherchée, à la fois dans un but de clarté toute militaire mais aussi pour éviter de se déshydrater.

Ils possèdent aussi beaucoup de vocabulaire pour désigner le sable, les dunes et les possibles pièges qu'elles renferment.

2.2.11 La Forêt Mère

Les habitants ont un vocabulaire très développé pour parler de la chasse, de la forêt et de ses dangers. Par contre, les subtilités sociales des citadins ne leurs sont pas familières du tout.

Ils utilisent fréquemment des expressions imagées à base d'animaux : "endurant comme un Eyrok", "rapide comme une Mante" ou "con comme un Snenirr".

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.

2.2.12 Jaspor

Les jasporiens sont connus pour l'utilisation de mots à double sens qui leur permet de tourner une conversation à leur avantage ou en utilisant des glissements de sens. Lorsqu'un mot peut avoir plusieurs nuances ou être interprété, il devient une arme qui sera utilisée pour forcer la main, embobiner ou mettre en difficulté un interlocuteur.

Ils passent souvent d'une expression imagée à une expression au premier degré (ou inversement) pour déstabiliser un négociateur moins aguerri.

2.2.13 Le Royaume des Fleurs

L'ambiance pacifique du Royaume des Fleurs est responsable de la perte du vocabulaire "de survie" que les habitants de la Forêt Mère utilisent communément. Mais il s'est enrichi d'une énorme quantité de termes floraux et de nuances de couleurs.

2.2.14 Les Marches Alyzées

Les Marches Alyzées ont un climat et une géographie qui peuvent varier du tout au tout au détour d'un vallon. Les environnements spécifiques de chaque petite enclave ont marqué les corps et le langage, et c'est un patchwork linguistique qui compose donc les Marches.

2.2.15 La Cité de Griff

La population de Griff est assez hétéroclite puisque la cité libre attire des aventuriers de tous horizons à la recherche d'une certaine indépendance ; elle parle donc une langue bariolée par les origines disparates de ses membres.

3 Mécanique de Jeu

Voici un rappel des quelques mécanismes de jeu qui peuvent influer ou utiliser des éléments de langage (accent, diction, etc.) et des propositions pour en ajouter.

3.1 Les mécanismes existants.

3.1.1 Désavantages

Édenté (LdB 2nd p.84) : ce Désavantage d'Ancien permet de rendre en terme de jeu les problèmes d'élocution. N'oubliez pas de l'interpréter en mâchouillant les mots.

3.1.2 Privilèges

Linguistique (LdB 2nd p.111 et 128) : ce Privilège d'Érudit et de Voyageur permet d'avoir suffisamment côtoyé de variantes de la langue pure pour ne pas avoir besoin de passer plusieurs jours à s'adapter aux variantes locales.

Style (LdB 2nd p.116) : ce Privilège de Mage permet de lancer des sorts d'une manière non conventionnelle. Il est donc possible de le personnaliser par la diction parfaite du personnage et le remplacement de certaines Clés par des Clés vocales.

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.

3.1.3 Nouveau Privilège

Langue Pure (4) : ce Privilège d'Érudits et de Prodiges est une version avancée de Linguistique. Si l'Érudit possède déjà Linguistique, alors ce Privilège devient Langue Pure (2) et lui coûte donc moins cher à l'achat. Le personnage parle donc la langue des dragons, ce qui lui permet de se faire comprendre et de comprendre parfaitement les autres peuples (hors Corrompus). De plus, cela lui octroie un bonus de +2 pour toute action sociale avec les fidèles des dragons (ce qui représente la majorité des habitants de Kor).

3.1.4 Nouveaux Désavantages.

Fort accent (1) : -1 sur les jets de Communication.
Langue dégénérée (3) : -3 sur les jets de Communication et impossibilité d'obtenir une Clé parfaite pour les sorts ayant une composante verbale.

3.1.5 Nouvel Avantage

Voix cristalline (3) : +2 pour les contes et le chant, utilisable pour obtenir un bonus de Clé pour tout les sorts ayant une composante verbale.

Willy MANGIN - Raven's Blades - Tous droits réservés.