



TRAITS LINGUISTIQUES

(Originellement publié dans *L'Écho Éthérique* n° 5.)

Un point important n'a pas été abordé dans le livre de règles de *Lore & Legacy* : la question des langages propres à chaque espèce.

Si on part du principe que les Francs-Lanciers parlent l'**ÉNÉLYS**, la langue commune, ce n'est pas forcément le cas de tous les Empyréens. L'énélys est surtout pratiqué à Patéra et dans les régions qui l'entourent, comme les territoires contestés et leurs cités-États. Dans des régions occupées par un unique peuple, il sera fréquent de rencontrer des personnages ne parlant que leur propre langue. Dans les cités lacustres dakti, par exemple, on parle avant tout le **DAKARE** à moins d'avoir régulièrement affaire à des marchands ou à des voyageurs.

Il est toutefois possible pour un humain d'apprendre la langue des ælfyns, ou pour un dakti d'apprendre celle des orcs. En termes de jeu, cela prend la forme de Traits Linguistiques.

GÉNÉRALITÉS

On considère que chaque personnage possède par défaut le Trait Linguistique correspondant à la langue de sa propre espèce, à la manière d'un Trait racial, ainsi que la connaissance de l'énélys. S'il souhaite apprendre une autre langue, il devra trouver un Mentor capable de la lui enseigner contre des Astres, selon les règles décrites page 198 du livre *Règles & Univers*.

Le Meneur de Jeu peut également décider qu'un Franc-Lancier aura appris la langue natale d'un de ses compagnons (ou de tout autre personnage récurrent) à force de le côtoyer. Le MJ peut alors « offrir » le Trait au personnage s'il estime que c'est justifié.

Exceptions et cas particuliers

L'énélys étant dérivé de l'**ENGLUNE**, le langage humain, tout personnage pratiquant le premier est également capable de comprendre le second et de s'exprimer dans cette langue. Les différences sont notables (accent, prononciation, expressions), mais pas insurmontables. À la discrétion du MJ, des malentendus restent néanmoins possibles. La même philosophie s'applique aux dialectes régionaux, patois et argots.

Les kérans, comme expliqué dans les pages précédentes, n'ont pas les cordes vocales adaptées pour parler dans le langage des autres espèces (et vice-versa). Ils n'ont toutefois aucun problème pour écouter et comprendre ce que racontent les autres personnages, à partir du moment où ils possèdent le Trait Linguistique idoine. Les kérans s'expriment généralement par des signes et des borborygmes plus ou moins faciles à interpréter par les représentants des autres peuples, ou par écrit. La plupart choisissent d'apprendre la **LANGUE DES SIGNES EMPYRÉENNE** afin de faciliter la communication – pour peu que leurs compagnons en aient fait de même.

Les désincarnés n'ont pas de langage propre, et ne parlent donc que l'énélys par défaut. En revanche, ils sont capables d'apprendre une nouvelle langue plus facilement que les autres espèces, le coût d'apprentissage du Trait Linguistique correspondant est donc réduit de moitié.



Ælsonoi

Coût : 4

Exemple d'écriture ælfyne :

[illegible]

(Police de caractères : Eirhavir)

Dakare

Coût : 4

Le personnage est capable de comprendre, parler et écrire le langage ancestral du peuple dakti, le dakare. Les dakti possèdent ce Trait Linguistique par défaut.

Exemple d'écriture dakti :

(Police de caractères : Lexography Daemonia)

Énélys

Coût : 1

La langue commune empyréenne, une version de l'englune parlé par les humains à la grammaire simplifiée afin d'être facile et rapide à apprendre par toutes les espèces.

L'énélys utilise les mêmes caractères que l'englune à l'écrit.





Coût : 2

Le personnage est capable de comprendre, parler et écrire le langage ancestral du peuple humain, l'englune. Les humains possèdent ce Trait Linguistique par défaut.

Exemple d'écriture humaine :

THE LAST GREAT EXPEDITION HAD REACHED SECTOR 33 AND BROUGHT BACK VALUABLE RELICS. THE QUILD HOPED TO BE ABLE TO REACH SECTOR 50 WITHIN THE NEXT TWO YEARS, AT WHICH POINT HALF OF THE ANCIENT CITY WOULD HAVE BEEN EXPLORED.

(Police de caractères : Urosial)

Kéraléo

Coût : 4

Le personnage est capable de comprendre, parler et écrire le langage ancestral du peuple kérane, le kéraléo. Les kéranes possèdent ce Trait Linguistique par défaut.

Restrictions : En dehors des kérans eux-mêmes, seuls les désincarnés sont capables de parler ce langage, les autres espèces ne possédant pas l'appareil phonatoire adapté pour en restituer toutes les nuances. Les kérans trouvent d'ailleurs grossier et même offensant lorsqu'un membre d'une autre espèce tente d'imiter leur langue.

Un personnage ælfyn, agamide, dakti, humain ou orc ayant acquis ce Trait linguistique sera donc capable de comprendre, lire et écrire le kéraléo, mais toute tentative de parler la langue ne fera que fâcher son interlocuteur.

Exemple d'écriture kérane :

[illegible]

(Police de caractères : Noxuat)

Langue des Signes Empyréenne

Coût : 2

La langue des signes empyréenne a été développée en parallèle à l'adoption de l'énéllys. Elle n'utilise que quatre doigts, afin d'être également utilisable par les agamides.

Elle est enseignée dans la plupart des hôtels de la Guilde des Francs-Lanciers et centres d'entraînement affiliés à l'organisation. On ne sait en effet jamais quand des aventuriers pourraient se trouver dans une situation où communiquer en silence s'avèrerait vital.





Mithakâ

Coût : 5

Le personnage est capable de comprendre, parler et écrire le langage ancestral du peuple agamide, le mithakâ. Les agamides possèdent ce Trait Linguistique par défaut.

Exemple d'écriture agamide :

(Police de caractères : Akahake)

Uyastar

Coût : 8

Le personnage est capable de comprendre, parler et écrire le langage ancestral du peuple astarite, l'uyastar.

Restrictions : Seuls les désincarnés sont capables d'apprendre ce Trait Linguistique à la création.

Exemple d'écriture astarite :

(Police de caractères : Aztechno)

Qasti

Coût : 5

Le personnage est capable de comprendre, parler et écrire le langage ancestral du peuple orc, le qasti. Les orcs possèdent ce Trait Linguistique par défaut.

Exemple d'écriture orque :

(Police de caractères : Nakaryon's Gifts)

