



Le Vieil Ecrit

Descriptif

Le Vieil Ecrit est une langue morte, qui ne subsiste pratiquement plus aujourd'hui dans le Haut Royaume que sous sa forme écrite. On dit que c'était la langue parlée dans le Haut Royaume du Premier Age du Monde, l'équivalent de l'actuel Haut Parler. MaisonOrélys l'employait encore couramment au début du Second Age, quand elle commença à réapprendre aux hommes les rudiments du savoir. Le Vieil Ecrit devint alors la langue des lettrés et des nobles, alors que le Haut Parler était la langue du peuple. Avec la disparition de MaisonOrélys, le Vieil Ecrit fut peu à peu supplanté par le Haut Parler, qui est aujourd'hui utilisé indifféremment, sous sa forme parlée ou sous sa forme écrite, par toutes les classes de la société. Nombre de textes anciens demeurent cependant rédigés en Vieil Ecrit, et celui-ci est encore souvent utilisé par les sages et les érudits pour leurs propres travaux.

Simulation

Pour des raisons de jouabilité, le Vieil Ecrit est représenté dans le jeu par un simple alphabet codé. Il ne faut cependant jamais oublier qu'il s'agit en réalité d'une langue à part entière, avec son alphabet, mais aussi avec son vocabulaire et ses règles de grammaire. Son apprentissage demande donc de nombreux mois d'étude (pensez au latin...). Pour simuler au mieux cela, il est impératif que vous respectiez les règles suivantes:

- 1 - Le code ne doit être possédé que par les joueurs dont le personnage dispose de la compétence Vieil Ecrit. Si ce n'est pas votre cas, et si cette feuille vous parvient par hasard, soyez beau joueur, ne la lisez pas et n'utilisez pas la clé du code. Si votre personnage possède Vieil Ecrit, ne transmettez ou ne montrez le code à personne. La valeur de votre compétence durant le jeu n'est d'ailleurs fonction que de sa rareté, et vous n'avez donc pas intérêt à ce qu'il se répande trop...
- 2 - Quand vous utiliserez votre code au cours du jeu pour déchiffrer un texte, faites-le discrètement, car vous êtes censé être capable de traduire le Vieil Ecrit sans avoir recours à aucun document. Isolez-vous dans un coin tranquille, et éloignez les membres de votre équipe qui ne sont pas aussi érudits que vous. Vous donnerez ainsi de votre personnage une image très valorisante de lettré un peu mystérieux, et vous éviterez du même coup que l'on remarque trop les inévitables "ficelles" de la simulation. Et quoiqu'il arrive, rappelez-vous que le code ne doit être vu que de ceux qui en ont le droit: il est hors de question de faire des traductions collectives, en sortant le code devant tout le monde et en faisant participer toute l'équipe au déchiffrement...

Le code

Le Vieil Ecrit se lit en colonnes, de haut en bas et de droite à gauche. Les ponctuations sont toutes représentées par des espaces entre les caractères.

A	᠒	F	᠒	M et N	≡	U	᠒
B	᠒	G et J	᠒	O	᠒	V et W	᠒
C, K et Q	᠒	H	᠒	P	᠒	X	᠒
D et T	᠒	I et Y	᠒	R	᠒	Z	᠒
E	᠒	L	᠒	S	᠒		
