YonSen et sa culture

1. Introduction

1.1. Les langages de YonSen

Il existe deux langages distincts à YonSen. L'un — que nous n'allons pas étudier ici — est le language « commun ». Le language parlé par la totalité des habitants du YonSen ; qui, pour des facilités de compréhension, sera lors des parties traduit dans la langue des joueurs, exception faite des situations ou il est entendu que l'un des partis ne comprend pas cette langue.

L'autre, celui qui nous intéresse, est un langage uniquement écrit et issu des origines immémoriales de YonSen.

Littéralement.

C'est-à-dire que ce langage est un vestige d'une civilisation dont tout est oublié si ce n'est que ce sont les ancêtres des habitants contemporains de YonSen, qui leur vouent une loyauté sans failles. Il s'agit donc — par vertu que nul ne se souvient d'un temps où il était parlé — d'un langage purement écrit et sans corrélation à la prononciation qui en a été ré-inventée de toutes pièces. Ainsi même si le sens exprimé par les glyphes existe et possède une prononciation dans le language courant, ça n'est pas pour autant la prononciation de ce glyphe. En YonSen, lire un text écrit s'apparente à — et est considéré comme — de la traduction plus que de la lecture. Il s'agit de l'interprétation communément admise, mais pas le sens originel ; et c'est une vérité que chaque habitant du YonSen connaît. On apprend aux enfants à reconnaître les concepts écrits, mais pas à lire.

En outre, ce langage écrit est très complexe, puisque consistant uniquement d'idéogrammes, et nécessite donc une grande érudition pour pouvoir être utilisé ; chose relativement rare dans le YonSen contemporain. Il existe donc une tradition orale beaucoup plus forte qu'en Tréorst, ou l'illétrisme est rare. Et les documents écrits sont réservés aux informations les plus primordiales uniquement.

1.2. YonSen et la spiritualité

Comme nous l'allons voir tout à l'heure, le langage écrit de YonSen — Langage, ci-après — est extrêmement centré sur la spiritualité. Il a été inventé par une civilisation une fois très avancée (par opposition à un langage qui serait né avec sa civilisation) et place au cœur de ses préoccupations un idéal spirituel karmique, qui se transmet donc à son peuple. Tout est donc à considérer par le prisme de cette spiritualité. Je ne parle volontairement pas de religion parce que je préfère laisser les détails libres d'interprétation, mais dans notre monde on pourrait comparer cette spiritualité à la religion bouddhiste. C'est-à-dire que toute chose — l'existence même de quelqu'un — se doit de tendre vers l'ascension. Il n'est pas d'existence qui en vaille la peine si elle ne sert pas à atteindre l'ascension ; pas d'acte qui en vaille la peine s'il ne sert pas à s'élever, ou élever ceux autour de soi, vers l'ascension.

C'est d'ailleurs certainement une des nombreuses raisons qui justifie la haine extrême qu'éprouve YonSen pour les calamités : non seulement responsables de la disparition de leurs ancêtres vénérés ; mais aussi coupables d'une existence vaine, seulement vouée à satisfaire leurs instincts primaires.

2. Le Langage

Comme nous l'avons évoqué tout à l'heure, le Langage est entièrement composé d'*idéogrammes* (que nous appelerons *glyphes*), qui peuvent être non seulement associés les uns aux autres pour combiner leurs sens, mais peuvent également reçevoir des ajouts qui vont altérer leur sens (*modificateurs*).

Les *glyphes*, quels que soient leurs compositions, modificateurs ou associations, doivent adopter une forme uniformellement carrée. Par là je ne veux pas dire que les *glyphes* eux-même doivent être carrés ou épouser un carré ; mais seulement que l'espace d'un carré doit être occupé par le glyphe. Cette particuliarité est issue du fait que cette civilisation a créé son langage après l'invention de l'imprimerie, et cette spécificité technique a été incorporée dans sa graphie.

Le Langage s'écrit de haut en bas et de droite à gauche (comme par exemple le Japonais traditionnel).

La graphie du langage est très influencée par son esthétique. Il est très important que le résultat final soit beau et harmonieux. Bien entendu, il s'agit là de concepts hautement subjectifs, mais comme vous pourrez le voir dans les examples qui suivent, cela signifie surtout que beaucoup d'exceptions peuvent être faites et beaucoup de liberté peuvent être prises dès l'ors qu'il s'agit d'associations ou de modifications des *glyphes*. Si vous en venez à créer vos propres *glyphes*, faites appel à votre esthétique personnelle et appuyez-vous sur les exemples déjà présents ; le plus important étant de respecter une consistance dans le résultat — puisque si l'esthétique était une considération primordiale au moment de la création du Langage, les *glyphes* furent créés une fois pour toutes, et leur écriture n'est désormais plus sujette à l'expressivité de chacun.

2.1. Les *glyphes*

Puisqu'il s'agit d'idéogrammes il existe un nombre virtuellement infini de *glyphes*. En revanche, comme il s'agit également d'un langage mort et que les habitants du YonSen sont très traditionnalistes, il est extrêmement rare que de nouveaux *glyphes* soient ajoutés au Langage ; ce qui leur donne un nombre total théoriquement plus limité.

Bien entendu, cela ne veut pas dire que vous, en tant que créateur dans l'univers de Ravenous, ne devez pas ajouter de nouveaux *glyphes*, seulement que les concepts modernes vont le plus souvent être exprimés avec des combinaisons de *glyphes* déjà existant dans le Langage, et que par conséquent, mieux vaut que vous ajoutiez des *glyphes* anciens dans la diégèse — qui sont éventuellement utilisés combinés pour exprimer quelque chose de novateur — plutôt qu'un *glyphe* tout fait qui exprimerait ce même concept.

Voir ci-après la liste des glyphes existants ainsi que leur signification. TODO: ref a l'endroit ou il sera

2.2. Les associations

Comme on l'a évoqué plus avant, il est possible d'associer deux (ou plus) *glyphes* pour en créer un qui exprimera un sens nouveau. Nous n'allons évidemment pas en faire une liste exhaustive, mais en voici quelques exemples pour vous aiguiller. À noter que s'il est théoriquement possible d'atteindre le même sens avec des combinaisons différentes, il est important d'en choisir une seule écriture et de n'utiliser que celle-ci. De plus, ce nouveau glyphe doit lui aussi satisfaire une forme carée.

2.3. Les *modificateurs*

Venant altérer le sens du *glyphe* originel, il existe sept modificateurs qui, comme leur nom le suggère, modifient le concept exprimé.

2.3.1. Le *composant*

Modificateur très spécial, le *composant* n'apporte aucun sens supplémentaire au glyphe, mais sert à en associer visuellement certaines parties. Il peut aussi servir à occuper l'espace d'un élément itératif à venir, comme dans le contexte des chiffres (TODO: ref chiffres)

Examples : TODO: images de *glyphes* utilisant le composant y compris les deux qui s'écrivent toujours avec.

2.3.2. Les *encoches*

Une encoche est un trait, souvent court, qui peut être oblique, horizontal ou vertical et le plus souvent disposé symmétriquement dans le *glyphe*. Il est important que ce trait ne fasse contact avec aucun autre trait du *glyphe*.

Le nombre des *encoches* est lié au sens exprimé, et il est impossible d'avoir plusieurs « sets » d'*encoches* dans un même *glyphe*.

Une encoche exprime une qualité « apersonnelle ». Quelque chose ayant attrait au « non-soi ».
Trois encoches à l'inverse, exprime une qualité « personnelle », quelque chose d'intrinsèque et d'indissociable du sujet.
Deux encoches exprime une qualité « positive » au sujet. Attention : positive dans un sens karmique uniquement, ce qui est souvent très différent de ce à quoi on pense spontanément en évoquant « positif ».
Quatre encoches à l'inverse, exprime une qualité karmique « négative », répréhensible, ou plus précisément « indue ».

Examples : glyphes utilisant des *encoches*, leur breakdown et les sens.

2.3.3. Les *signes*

Il est possible d'ajouter un ou deux *signes* à un *glyphe* qui sont eux — même si c'est rare — compatibles avec les *encoches* (car ils n'en sont pas), malgré leur ressemblance.

Un signe est un trait, souvent court, qui sera forcément horizontal, souvent symmétrique et presque toujours en contact avec un des traits du *glyphe*.

Un signe exprime un sujet individuel. Il peut exprimer une notion d'appartenance.
Deux signes exprime un sujet pluriel. Il ajoute une notion de communauté, de diversité, de pluralité.

Examples : glyphes utilisant des signes, breakdown, sens.

2.4. Chiffres et nombres

Le système numérique du Langage est complet, bien qu'assez peu instinctif pour nous. Pour le comprendre, il faut avant tout se souvenir du concept qui l'entoure.

2.4.1. L'*ascension karmique*

L'usage premier du système numérique est *le chemin vers l'ascension*. C'est-à-dire une littérale énumération des concepts de l'existence, puis une évolution vers la non-existence, vers l'ascension karmique.

TODO: Wrath, Love, Companionship, Gluttony, Survival, 0/5, 1/5, 2/5, 3/5, 4/5, 5/5 (entourés).

Ici, le fait que ces chiffres soient entourés d'un cercle (+monk « moine ») signifie leur contexte karmique. De cette façon si 0/5 exprime le chiffre « 0 », 0/5 (entouré), exprime la paix intérieure, le fait de se défaire de la violence comme nécessité de survie mais l'embracer comme un Art véritable et une poursuite spirituelle. Il est d'ailleurs possible d'utiliser 0/5 (entouré) comme une allégorie à +hunt. Je vous invite à vous référer au dictionnaire à la fin de ce document pour toutes les définitions des *glyphes* ci-dessus ; la notion importante ici c'est que, entourés par +monk, ces *glyphes* ne sont non pas des chiffres, mais des vertus primordiales et essentielles à la spritualité YonSen.

2.4.2. Les énumérations

Le deuxième usage le plus fréquent des chiffres est dans un contexte d'énumération, comme celui du *chemin vers l'ascension*. C'est-à-dire un contexte dans lequel on connait, et il est important de communiquer, la valeur finale dès le début de l'énumération. Ainsi, les mêmes chiffres vont être écrits différemment selon s'il s'agit de « deux, sur un total de deux » ou « deux, sur un total de trois ». Il est également importer de noter que ces énumérations commencent systématiquement par zéro.

Énumération de deux éléments +0-1 +1-1
Énumération de trois éléments +0-2 +1-2 +2-2
Énumération de quatre éléments +0-3 +1-3 +2-3
Énumération de cinq éléments +0-4 +1-4 +2-4 +3-4 +4-4

Dans les textes religieux, il est également possible de trouver des énumérations qui, en lieu et place de chiffres, utilisent directement les *glyphes* de *l'ascension karmique* :
Énumération « karmique » +circle_wrath +circle_love +circle_companionship +circle_gluttony +circle_survival +circle_forbidden

Vous noterez ici le sixième élément +circle_forbidden, qui n'est pas présent dans *l'ascension karmique*. Le nombre six dans la spiritualité YonSen est un nombre maudit. On y réfère souvent comme le « nombre interdit » et il utilise le *glyphe* symbolisant l'interdit.

Ce système d'énumération peut ensuite être combiné pour exprimer les chiffres de 0 à 9. Mais là encore, les *glyphes* utilisés pour exprimer « deux, sur un total de six » seront différent de ceux utilisés pour exprimer « deux, sur un total de dix »

Énumération de sept éléments +0-6 +1-6 +2-6 +3-6 +4-6 +5-6 +6-6
Énumération de huit éléments +0-7 +1-7 +2-7 +3-7 +4-7 +5-7 +6-7 +7-7
Énumération de neuf éléments +0-8 +1-8 +2-8 +3-8 +4-8 +5-8 +6-8 +7-8 +8-8
Énumération de dix éléments +0-9 +1-9 +2-9 +3-9 +4-9 +5-9 +6-9 +7-9 +8-9 +9-9

Comme vous l'aurez sûrement observé, il n'existe pas ici d'énumération à six éléments. Celles-ci sont abhorrées, et il n'en existe presque aucune occurence. S'il est absolument nécéssaire d'y avoir recours, la voici :
Énumération de cinq plus un éléments +0-5 +1-5 +2-5 +3-5 +4-5 +5-5

2.4.3. Le compte

Enfin, le dernier usage est celui qui, pour nous, est le premier : c'est-à-dire un décompte. Dans ce contexte, le Langage utilise une base dix comme la nôtre et se compose ainsi :
Chiffres de 0 à 9 +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9

Pour créer des nombres, il suffit donc de écrire les uns à la suite des autres, de la même façon que nous le faison, exception faite bien sûr du sens de l'écriture.

3. Dictionnaire

TODO: tableau des *glyphes*

1. RACINES (sans aucun modificateur) et leurs sens. + les deux qui ne peuvent pas s'écrire sans le *composant* en leur mettant une petite footnote
2. associations
3. modificateurs