

Mai 2021

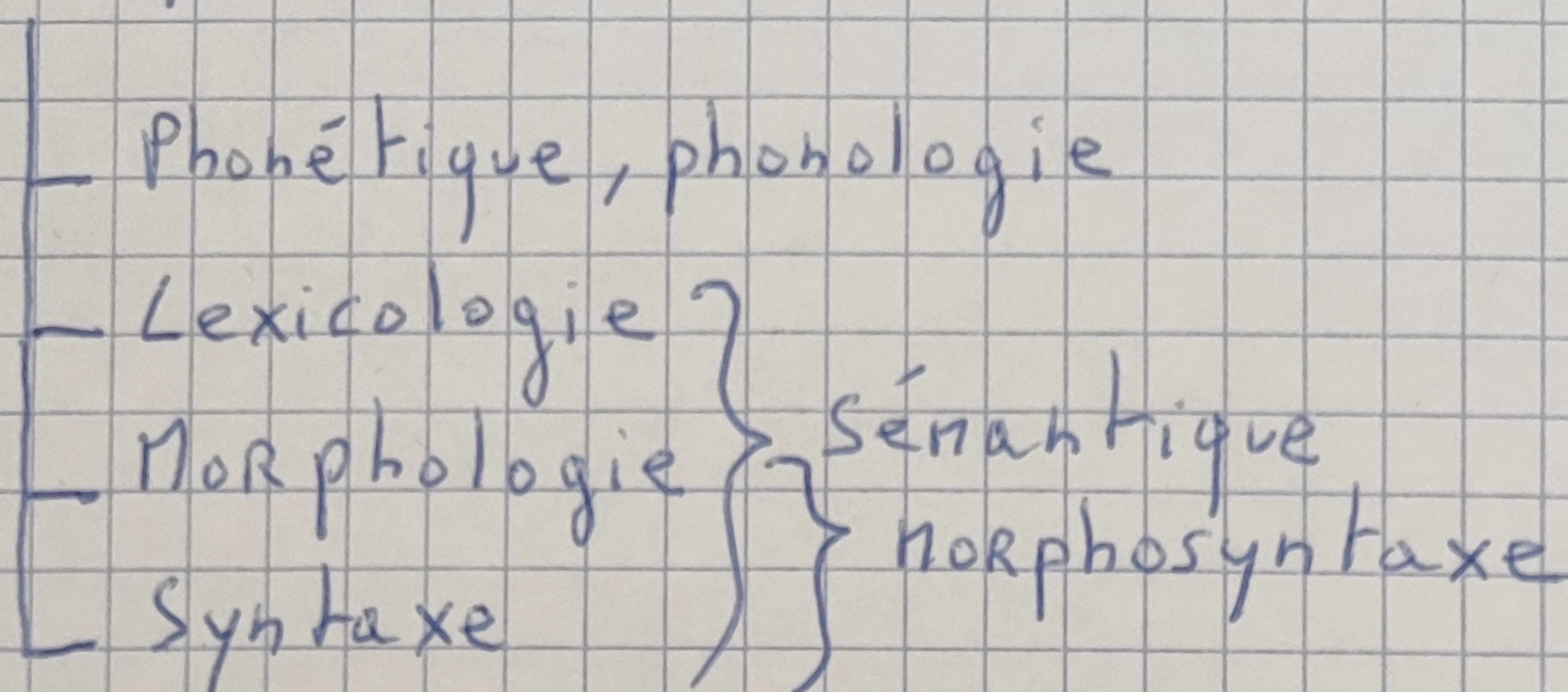
Anthony Le Goff

Etude Linguistique

A L'ORIGINE L'INVENTION DU LANGAGE NARKANTA

Par TRIVIAL

Linguistique



* Lexicologie : étude appliquée des dictionnaires

↳ Lexique : ensemble des mots, dictionnaires

* Le morphème est l'unité de base dans la construction d'un mot en morphologie.

Systèmes Formels

Utilisation des
Formules

Valeurs de
vérité

Règles
d'écriture

Alphabet
Symboles

Domaine Linguistique

Pragmatique

Sémantique

Syntaxe (construction de la
phrase, règles structurelles)

Morphologie

Règle : less is more

Développer un univers de fiction, Inventer une culture.

Inventer un alphabet

Inventer un dictionnaire

Utiliser des références croisées de langue.

ex: patronus (sorte d'animal totem protecteur)

analyser le quenya (l'elfique)

Créer des catégories lexicales

- Paysage et nature

- La guerre

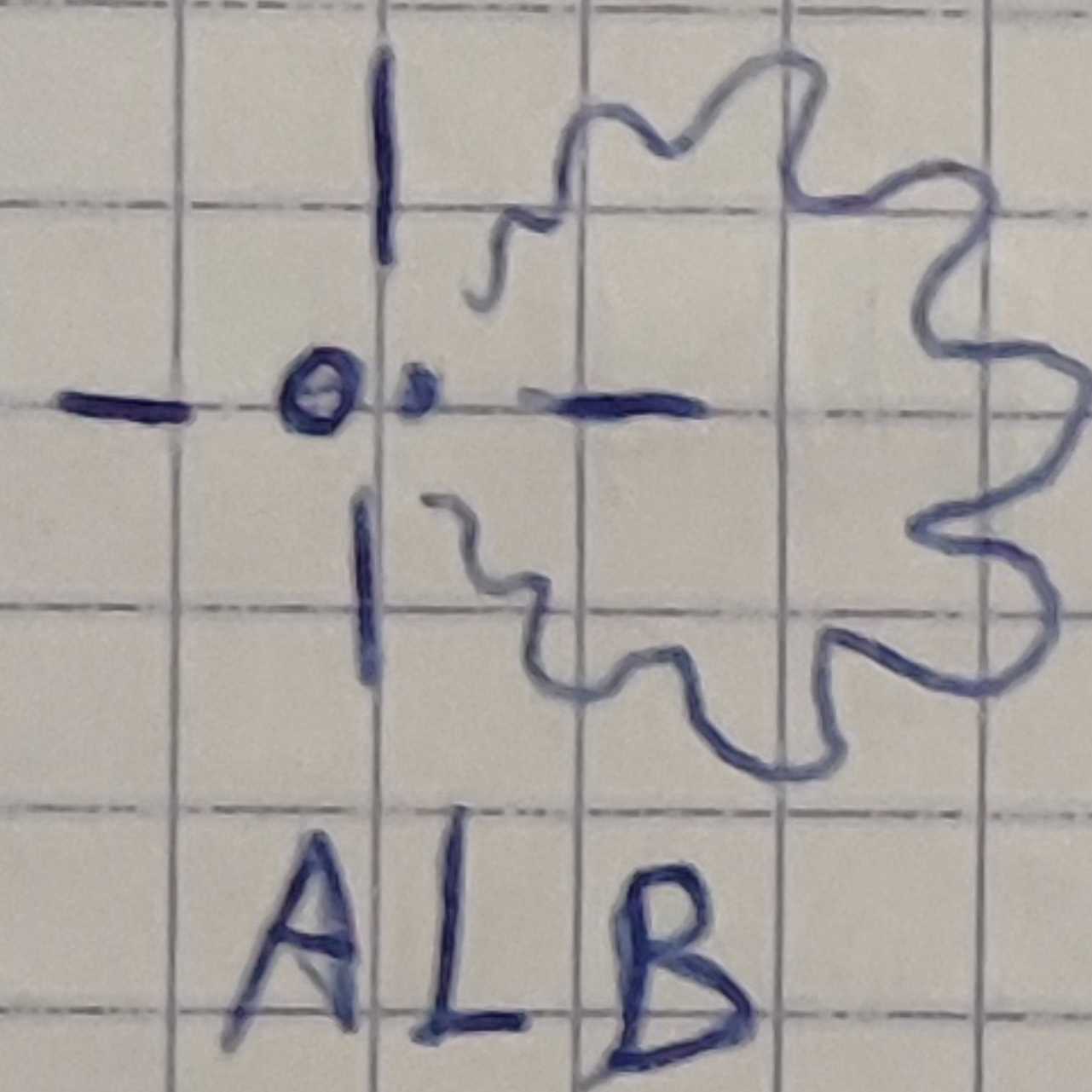
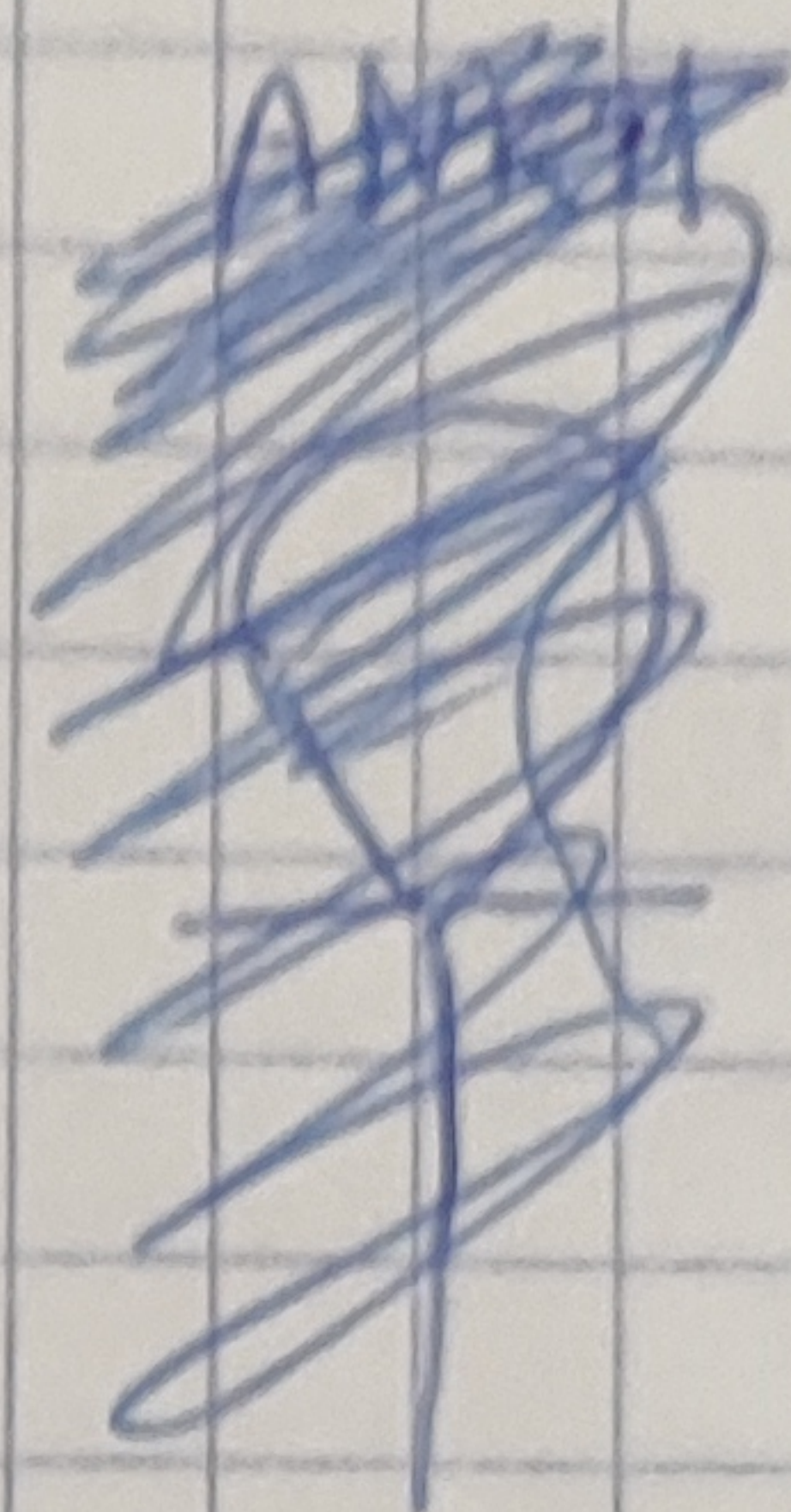
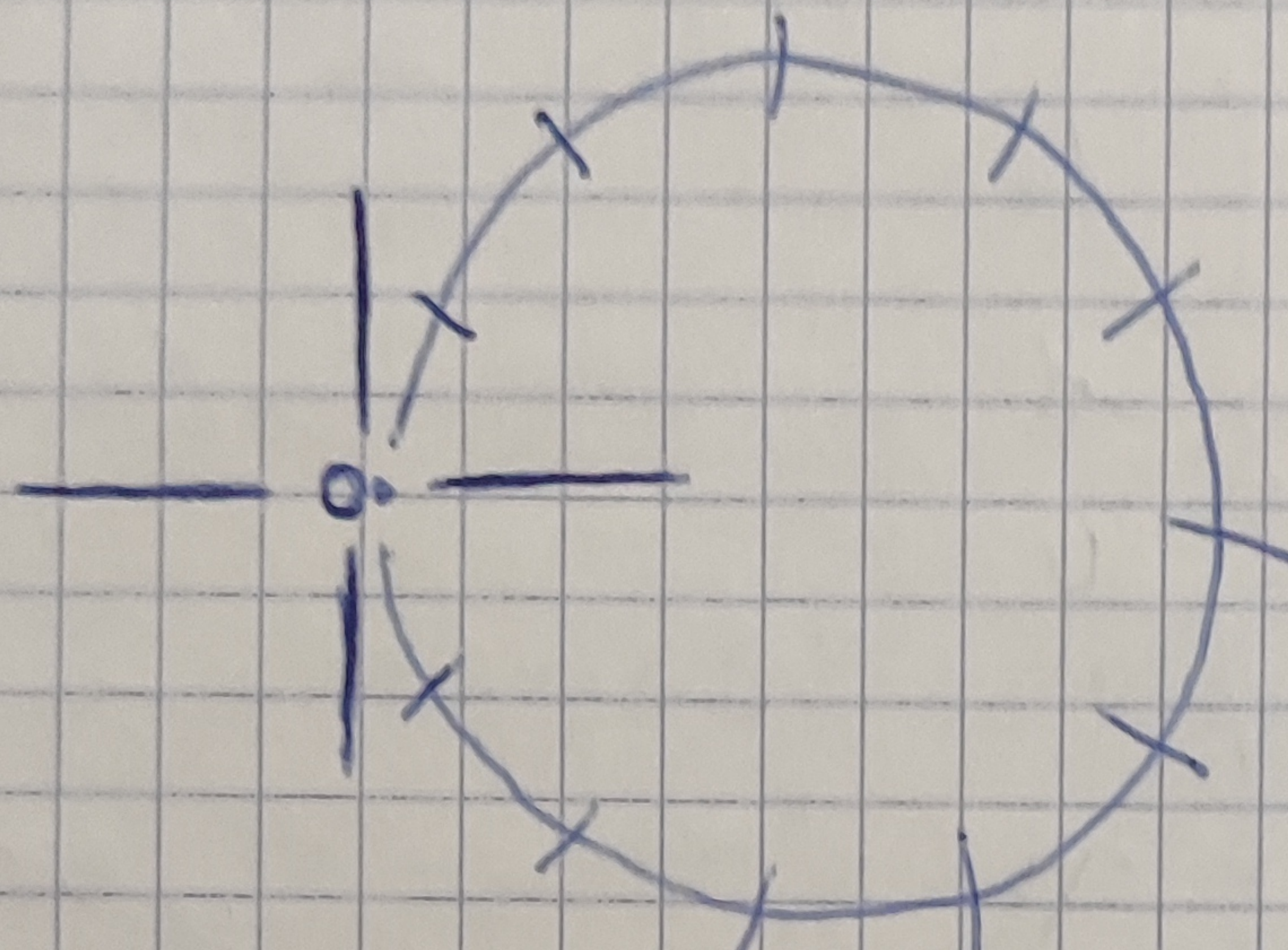
- La religion

- Verbes

- Outils

○	□	×	△
⌋	⌊	×	⌋
⌋	⌊	×	^

- * Créer une base de la forme
- * Dérivé la forme
- * Construire avec ark



=

La porte har Kantique

○ ○
Binary
system

— | —
|
star
Light

⌋
wave

- Phonologie, l'invention des sons

* Creation d'un derivé de l'arabe

- Les voyelles sont des accents sur les lettres
4 formes primaires $\Delta \square \times \circ$

base cryptique

~~cryptique~~

(5)

"a" arc

"e" ehe

"i" ine

"o" orb

"u" uba

~~Divinité~~

Divinité
en
Markanta.

alba = Eon

ARC
Lo bit arc

~~cryptique~~

"Zoha" $\rightarrow$ Lx

"Kerio" $\rightarrow$ Kd

"Dager" $\rightarrow$ Dd

"~~Okar~~" $\rightarrow$ ~~Ok~~ Ma

Meha

"~~Poin~~" $\rightarrow$ P~~a~~

* "Comini" $\rightarrow$ C / X

"Fibo" $\rightarrow$ F

"Weva" $\rightarrow$ W

* "Recta" $\rightarrow$ R

"~~Bri~~" $\rightarrow$ B

"Gor" $\rightarrow$ G / J

"Scen" $\rightarrow$ S

Qatar

Qatar

=

Langage

18 consonnes

ALPHABET (23)

IMPORTANT

Nota, le Qatar est une arabisation
tel que le Pinyin chinois pour les
claviers d'ordinateur.

Quant

"Quant" → Q/K

* A

"Heli" → H

* T

"Tetris" → T

Z

"Zine" → Z

N

"Nena" → N

V

"Vault" → V

Les nombres base 16

binaire {	0	□	0000	10 A	K	1010
	1	/	0001	11 B	4	1011
	2	┐	0010	12 C	▽	1100
	3	△	0011	13 D	✕	1101
	4	↗	0100	14 E	➤	1110
	5	↙	0101	15 F	↖	1111

6 ↱ 0110 Addition : ✕ ÔRP

7 ↘ 0111 Soustraction : ✓ ŪÂN

8 ↗ 1000 Multiplication : ˆ KÔG

9 ↘ 1001 Division : † XÔS

virgule flottante : L ZÔT

negatif : ˆ DÊV

puissance : < QÔS

RACINE CARRÉE : ■ MŪA

Baser sur les Formes, Faire des compositions

• - Δ □ ◇

•
•
•
•

①

°
°

⑤

U

②

/

)

/

∩

-

\

|

Nom des nombres

\

~

⌈

⊐

ENCUDRAS

/

BASMAINO

⌈

ASTINAGE

Δ

DEDIBACA

∫

SUSTHENE

⌈

FONTIHAS

⌈

CRISENOS

⌈

SAKAPAKA

⌈

PENTARUN

⌈

PEPTUPLE

⌈

DEFARAIT

4

ANODISUZ

⌈

CAFTA FOL

⌈

GALTAVES

⌈

HATASSEB

⌈

ASDALLAH

④

□

⌈

⌈

⌈

⌈

⌈

⌈

⌈

⌈

⌈

Nombres en Nar Kanta

< 16 nombres RÉMÔNDÉH

- * Génération du dictionnaire usuel standard (entropie) qui représente 600 mots courants du Français
- * basé sur des idéogrammes
- * Notion de glyphe (un élément principal: la ligne + Le marqueur de position)
- * La composition et la transmutation sont des variations temporelle du glyphe à partir du D.V.S
- * On étudie la brisure de la ligne.
- * Plus les lignes sont linéaires, alors c'est des primitives
- * Les règles d'écriture sont occultées définissant la clé secrète du prochain glyphe.
- * traitement automatique des langues, occultation, La machine n'arrive pas à prédire une suite de glyphe.
- * Favoriser la créativité lexicale et la néologie.

- Pas de genre
- Pas de conjugaison, mais aspect nodaux
- Pas de nombre (singulier, pluriel)
- Langue tonal comme le chinois (ˈ ˆ - ˊ ˋ) 5 tons
(voir translittération)

[DICTIONNAIRE USUEL STANDARD] D.U.S

Représente les 600 mots les plus utilisés de la Langue Française. Soit 90% du langage courant, 95% = 3000 mots

Marqueur: " adjectif

• alchimie

= • nom

Librairie

o verbe

Français | Narkanta | Translittération

bleu "	MĀÁ	même L	LĪK
super C	M DĀŌ	pauvre 7"	MĪŪ
autre C	M ŪRŌ	possible "C	ZŌĪ
bizarre ("	VŪL	propre "	ŪŪ
difficile 7"	M ŌMX	rouge "7	CĒH
drôle "7	XŌL	sale)"	ŌSĒ
étrange ("	GŌĪ	simple C	JĒL
facile C	PŪX	tranquille ^	ĀYB
grave C	ĪTŪ	vide \	KĀV
impossible ^	RŌZ	triste V	RĀX
jeune L	VĀŌ	bonne 7"	CĪZ
juste ~	HĒŌ	foutre "C	VĪŌ
libre ~	ÉLF	doux L"	GĒT
malade D	ZŌĀ	faux "D	ŌZZ
jaune ^	NĪK		

gros	ㄣ	ISR	gentil	ㄣ	FYÚ
heureux	ㄣ	PŮD	grand	ㄣ	WID
mauvais	ㄣ	NŪH	haut	ㄣ	CEF
sérieux	ㄣ	RWÔ	humain	ㄣ	CŪK
vieux	ㄣ	ŌNÌ	important	ㄣ	NÔG
vrai	ㄣ	XĪR	joli	ㄣ	VÀJ
ancien	ㄣ	ÉKŪ	léger	ㄣ	PŪH
beau	ㄣ	FŌV	long	ㄣ	XÂN
blanc	ㄣ	VŪD	meilleur	ㄣ	ÀZK
certain	ㄣ	FÂV	mort	ㄣ	YIW
chaud	ㄣ	ŪYN	noir	ㄣ	GĪÍ
cher	ㄣ	ZEĪ	nouveau	ㄣ	ŪŌS
clair	ㄣ	GEY	pareil	ㄣ	WEA
content	ㄣ	WEY	petit	ㄣ	XAZ
dernier	ㄣ	ÍHĀ	plein	ㄣ	EKY
desolé	ㄣ	N'CÙ	premier	ㄣ	ŪGŪ
différent	ㄣ	ÍXŌ	prêt	ㄣ	XIG
droit	ㄣ	BŌD	prochain	ㄣ	ZÚK
entier	ㄣ	VUÌ	quoi	ㄣ	CĪZ
fort	ㄣ	PŪŪ	seul	ㄣ	JŪW
froid	ㄣ	GŪÀ	tout	ㄣ	SŌP

vert Y

TĀJ

vivant T

ILB

aide ^

ZÚGE

voix O

TĚGÈ

chef Γ

SŮD'M

affaire }.

YĒLÉ

enfant ^

ĀDTÍ

année O

DŮBŌ

garde T

ŌCPÁ

arme . T

ŪMĚ

gauche U

ZŮÁT

armée III

HŮĚB

geste U

BŌDÉ

attention . J

MĪMÝ

gosse Γ

CĀSÚ

balle C

LĀMÓ

Livre T

X'NŮÉ

boîte T

ĀTBÁ

merci U

SŌŮD

bouche →

KŌÚB

mort ^

FNĀD

carte A

DĚMÁ

ombre /

CĪŮT

cause S

PŌFÚ

part F

PŌTÍ

chambre P

FŌÚM

poche U

RĚMĚ

chance N

ONŮZ

professeur X

GÚMP

chose }.

GŌFÉ

tour T

KĚRÌ

classe ^

ÉPĚG

Fois <

PRŮF

confiance >

HĪAN

madame V

KŌDÁ

couleur)

BĚMŌ

paix H

ÈSÉS

cour =

ÁVFÀ

Cuisine	Λ	LĪÉX	Force	Σ	SÔÉM
Dame	n.	XEÛS	Forme	Λ.	TÉML
dent	H.	ÚRSE	guerre	Σ	LÚBÙ
droite	U	ĒMYÉ	gueule	Λ	OVÏY
école	-(	ÀPÉL	habitude	γ.	ÁGCÀ
envie	j	HÙOG	heure	ρ	TŪVÒ
épaule	Λ.	ZOÛH	histoire	α.	FLÌÛ
époque	Ω	PŌNÓ	idée	η	BĪRŪ
équipe	Π	CĪRĪ	image	i	KŌGE
erreur	⋮	TŌGĪ	impression	↑	ĪXEM
espèce	Σ	DRÛP	jambe	Ŵ	ÉSSÀ
face	Σ	ÓRŌÀ	joie	j	RŌVI
façon	Δ	ÍNRY	journee	Ω!	VŌÏŌ
faim	Π.	WŌLT	langue	Σ.	ÀWMÁ
Famille	Γ.	BOĪK	lettre	ΣΣ	RĀNN
Faute	◊	ZÁRŌ	Lèvre	Λ.	BÉCĪ
Femme	▽	PÉXÒ	Ligne	∇	CĒXĒ
Fenêtre	□	HIÀG	Lumière	Φ	ŪVEN
Fête	×	ROİZ	main	ρ	KŪTS
Fille	▽	DĀBĪ	maison	Δ	MŪIS
Fleur	⊙	SŌLM	manah	Π	PĪBE

manière	◻	V'MĀK	porte	◻	TÉTZ
marCHE	◉	NÔFĀ	présence	◻	FÔJS
merde	x.	ĀNŪY	prison	H.	JĀEĀ
mÈre	◻	SÔSE	question	◻	HAXÉ
minute	▲	FÔMĀ	raison	◻	PSY'K
Musique	◻	ĀSĪŌ	réponse	◉	XĪKE
nvit	◻	KŌFĀ	robe	◻	TIBĀ
odeur	◻	ESŌC	route	◻	AJŪZ
oreille	◻	BĒRŌ	salle	◻	TÉVĪ
parole	◻	MĪVŌ	scène	◻	KĪBĪ
partie	◻	BŪIZ	seconde	◻	LÉNĒ
peau	◻	MĪCÚ	sécurité	◻	LĀBĪ
peine	◻	ÚKES	semaine	◻	GĪZŌ
pensée	◻	HĪRĪ	situation	◻	DŪTŌ
personne	◻	LŌWĀ	sœur	◻	TÉLY
peur	◻	ÔZĀT	soirée	◻	COŪK
photo	◻	VĀPS	sorte	◻	TŪRY
pièce	◻	GŌŪĀ	suite	◻	JŪBY
piERRE	◻	CÚIN	table	◻	CĒÉL
place	◻	ALHĪ	terre	◻	KŌXA
police	◻	CĪDĪ	tête	◻	ZŌÓZ

vérité	ḃ.	ETÔT	appel	ḡ	TRÁZ
ville	ṽ.	ÁXÂM	arbre	ḡ	LÚHH
voiture	ṽ.	SHÁG	argent	ḡ	YÉHÀ
avis	ṽ.	CÚWŌ	avenir	ḡ	NÍME
bois	ḡ	NĀRŪ	avion	ḡ	EÌSE
bras	ḡ	MABÔ	bateau	ḡ	ÔCÔS
choix	ḡ	CÉSF	bébé	ḡ	ÍRLY
corps	ḡ	TÓCH	besoin	ḡ	KÌDÌ
cours	ḡ	BLÓS	bonheur	ḡ	YŌUC
gars	ḡ	RÓC'D	bonjour	ḡ	DŪRÍ
mois	ḡ	WŌRŌ	bord	ḡ	PLĀC
pays	ḡ	CÚOR	boulot	ḡ	NŪIR
prix	ḡ	SAÍP	bout	ḡ	PEÚC
propos	ḡ	VÁTT	bruit	ḡ	EMĪÍ
sens	ḡ	ÔPER	bureau	ḡ	KÉKŪ
temps	ḡ	CÈFÉ	café	ḡ	ZÉRÈ
travers	ḡ	LĀĀD	camp	ḡ	ÍLGE
vieux	ḡ	REŮZ	capitaine	ḡ	FĀET
accord	ḡ	NĒXÉ	chat	ḡ	WŪKE
agent	ḡ	PĀMB	chemin	ḡ	AGÔT
amour	ḡ	DŪLM	chéri	ḡ	ĀDRÉ

cheval 𐤀	FÀSÍ	endroit 𐤅	RÔL'J
cheveu 𐤁	RĀNE	ennemi 𐤆	NĀĪR
chien 𐤂	WILĪ	escalier 𐤇	RÉWÔ
ciel 𐤃	ĒMĀZ	esprit 𐤈	ÔRĀC
client 𐤄	ĀTĀR	état 𐤉	NĪFÔ
coeur 𐤅	ŪVAC	être 𐤊	CĪSŪ
coin 𐤆	LŪTT	exemple 𐤋	PÔR P
compte 𐤇	ZÚXE	Fait 𐤌	CÉTĪ
copain 𐤈	CĪLE	Fond 𐤍	SÔRÔ
côté 𐤉	DĀXÔ	frère 𐤎	VÔJÔ
coup 𐤊	ZÔCK	front 𐤏	TŪPĀ
courant 𐤋	BÔDŪ	garçon 𐤐	XĪLÔ
début 𐤌	ĀLĪV	général 𐤑	RĀWÉ
départ 𐤍	IŪST	genre 𐤒	ZÔLF
dieu 𐤎	ALBA ALBA	goût 𐤓	ZĒHD
docteur 𐤏	DĒNA	gouvernement 𐤔	BĒÉM
doigt 𐤐	CŪXÉ	grand 𐤕	MŪÉD
dollar		groupe 𐤖	EPÔT
doute 𐤗	HÔÍT	haut 𐤘	KÔRĪ
droit 𐤙	YŪĀL	homme 𐤚	ĀLZÔ
effet 𐤛	FÉJĒ	honneur 𐤛	WĀŌN

Instant	↗	CHÍX	nouveau	↘	AÏNT
intérêt	↗	RŌM'K	numéro	^	CRÉF
intérieur	≡	FIXŪ	oeil	)·)	LŌRL
jardin	⊙	DŌTÝ	oiseau	↙	BÉSY
jour	○/	RÉIZ	oncle	!K	RŪRY
journal	⌋	WÉKÀ	ordre	^	PIKE
lieu	≡	GÉXÈ	papa	h	GŪRI
long	↘	LYRY	papier	ω	GAXÀ
naître	4.	YKIF	parent	┌. ^	BŪAM
nari	└	ÉG-BÈ	passage	↗	ÔRÁQ
mariage	e.	MŪRX	passé	↘	BŌRR
matin	((.	NĒÀN	patron	└.	ÉDAB
médecin	∨	SĀMĀ	père	↓	PYĀN
nêtre	∨	USPÍ	petit	)·(	ÍNÍA
milieu	ib.	LŌPR	peuple	¶	TRÍF
million	Λ	THŪÚ	piéd	⊂X	PÉDÀ
moment	∩	IYŌN	plaisir	j┐	TŌBÉ
monsieur	·P	BŌYK	plan	π	VĪWÉ
mouvement	·)>	WŪJŌ	point	X	SĪFÁ
moyen	III.	C'KĪŌ	pouvoir	⊙	ĀKŪÍ
noir	4	BŪÉL	premier	┐	RĀŪD

présent	ㄣ	RÂMÒ	silence	ㄣ	JĚCĚ
président	ㄣ	CĪÉN	soir	ㄣ	ŪKÁT
prince	ㄣ	AKÉO	soldat	ㄣ	DŌLP
problème	ㄣ	CŌRD	soleil	(.)	MÂZÓ
quartier	ㄣ	ÂRTÚ	sourire	ㄣ	GÂJÁ
rapport	ㄣ	FÂSY	souvenir	ㄣ	HIBÚ
regard	ㄣ	HENÔ	sujet	ㄣ	NĪKÁ
reste	ㄣ	CÂGÁ	téléphone	ㄣ	FÂTÚ
retard	ㄣ	PŌZY	tout	ㄣ	ĪRÉR
retour	ㄣ	BŌEC	train	ㄣ	ĚBĀS
rêve	ㄣ	TŌWÒ	travail	(.)	KŌFÓ
revoir	ㄣ	LŌNĪ	trou	ㄣ	YŌLĪ
salut	ㄣ	JŌRP	truc	ㄣ	RÂHÁ
sang	ㄣ	ÂBIÔ	type	ㄣ	ŌŪZĪ
secret	ㄣ	GÂKÁ	vent	ㄣ	BŪVĚ
seigneur	ㄣ	ĚMÂT	ventre	ㄣ	ĀMŪS
sentiment	ㄣ	RŪNT	verre	ㄣ	RĚCĀ
service	ㄣ	CŪLŌ	village	ㄣ	PRÚJ
seul	ㄣ	YŌYĀ	Fils	ㄣ	JĀZĀ
siècle	ㄣ	DĪLĀ	gens	(.)	LŌNĪ
signe	ㄣ	KĀTÚ			

abandonner	↳ MĀSŌH arriver	◌ VĪĀNÙ
accepter	↳ CRŪRO asseoir	↳ MŪRPÉ
accompagner	↳ AĪMET assurer	◌ PŌZAS
acheter	↳ BETTŪ attaquer	↳ HŌRŌS
adorer	↳ RŌTĀR atteindre	↳ PĪGRŌ
agir	↳ TŪSAĪ attendre	↳ ÓVRĒS
aider	↳ DĪNKĒ avancer	↳ FĀWRÉ
aimer	↳ BĀNEL avoir	↳ JŌŮŌL
ajouter	↳ ĀDŪBÉ baisser	↳ ĀLTĪS
aller	↳ ĒLCĒN balancer	↳ DĀMŪĀ
amener	↳ GŌUZY boire	↳ ĒLĀKS
amuser	↳ CĪTĀÉ bourger	↳ BŌERÚ
annoncer	↳ MĀDĒS brûler	↳ TĒRRB
apercevoir	↳ YĀGĪT cacher	↳ TĀSĀL
apparaître	↳ MŌJDŪ calmer	↳ RŌTSI
appeler	↳ YĪRCĀ casser	↳ PĪGĒC
apporter	↳ TĀNBÉ cesser	↳ FĀHĀN
apprendre	↳ PRŌŪZ changer	↳ FRĪSÓ
approcher	↳ ŪRĒKŌ chanter	↳ FĀREF
arranger	↳ TŌBĒL charger	↳ KĒSĒO
arrêter	↳ ŪRŌŌS chercher	↳ ÉGŪĒT

choisir	İ	SİLCE	DETESTER	İ	GNIÁG
commencer	ᵛ	SŪBAÉ	DETRUIRE	ᵛ	ÁLIDÉ
comprendre	ᵛ	MOŪFÁ	DEVENIR	ᵛ	BLÁŪN
compter	ᵛ	FRŌVÓ	DEVINER	ᵛ	ÁVĀRÀ
conduire	ᵛ	LĪSAN	DEVOIR	ᵛ	DRĀMŌ
connaître	ᵛ	WÓŪVÉ	DIRE	ᵛ	HĀYĒM
continuer	ᵛ	ÓVŌRS	DISPARAITRE	ᵛ	TÉNŌH
coucher	ᵛ	ÁŪDEZ	DONNER	ᵛ	SÍPÀQ
couper	ᵛ	KĀŌN'L	DORMIR	ᵛ	ÁLBŌW
courir	ᵛ	ÁRHĒC	ECHAPPER	ᵛ	KĪĀNC
couvrir	ᵛ	LÁRTĪ	ECOUTER	ᵛ	CĪFFY
craindre	ᵛ	RÓZŌY	ECRIRE	ᵛ	HŪDDY
crier	ᵛ	DĪSTÉ	ELOIGNER	ᵛ	KŌXÉS
croire	ᵛ	BĒLĒB	EMBRASSER	ᵛ	XERTŪ
danser	ᵛ	PĒPĒT	EMMENER	ᵛ	BOGEB
decider	ᵛ	FLYÁV	EMPECHER	ᵛ	SÉNPÀ
decouvrir	ᵛ	CŌTÁQ	EMPORTER	ᵛ	NÁCRŌ
degager	ᵛ	KÁDÀR	ENLEVER	ᵛ	ŌBĪŌS
demande	ᵛ	PĀLŌC	ENTENDRE	ᵛ	T'VĪMA
descendre	ᵛ	ÉWĀNT	ENTRER	ᵛ	FÉRŪF
desoler	ᵛ	GRŌST	ENVOYER	ᵛ	TÁRĀW

ESPERER	↳°	ENGÉY	INQUIETER	°↓	SŪZÓS
ESSAYER	↳°	RÁYEŪ	INSTALLER	↳°	RĚSSY
ETRE	↳°	TAKĚM	INTERESSER	↳°	EMĚSSÀ
ÉVITER	↳°	BERCÔ	INVITER	↳°	ANĚNÀ
EXCUSER	↳°	CWÂSS	JETER	↳°	NŌYÀZ
EXISTER	↳°	HALTĚ	JOUER	↳°	TYPĚS
EXPLIQUER	↳°	NĚGĚR	JURER	↳°	FĀRLÉ
FAIRE	↳°	CÔPVĀ	LACHER	↳°	ÁXTRÀ
FALLOIR	↳°	VÓDKÔ	LAISSER	↳°	ÁRTJÀN
FERNER	↳°	CRĚYÉ	LANCER	↳°	BĚSEH
FILER	↳°	CLĀNV	LEVER	↳°	JĀÍDÀ
FINIR	↳°	FUENÁ	LIRE	↳°	FĀTÍN
FOUTRE	↳°	MÔNEZ	MAINTENIR	↳°	NĚGŌN
FRAPPER	↳°	ELQUÉ	MANGER	↳°	DĚWĀV
GAGNER	↳°	DŌRMÚ	MANQUER	↳°	NICRA
GARDER	↳°	AĚRET	MARCHER	↳°	DĚŌL'R
GLISSER	↳°	RELVĚ	MARIER	↳°	FĚLĚH
HABITER	↳°	MĚNĚT	MENER	↳°	SARCÔ
IGNORER	↳°	ĚRCĀY	MENTIR	↳°	ÚNCĚL
IMAGINER	↳°	BLĚNÉ	NETTRE	↳°	MĀNSY
IMPORTER	↳°	ÓBŌNÀ	MONTER	↳°	FĚRDŪ

MONTRE	Σ ₀	PÉDVÌ	POUWER	6-	MÉHTÌ
NOURIR	W ₀₁	Ū'ÚZĂM	POUVOIR	Ķ	RĀPHÌ
NAITRE	↖ ₀	R'JÉMÁ	PRÉFÉRER	Σ ₀ ↗	MĀYĠĂ
OBLIGER	↘ ₀	ÉKŪMB	PRENDRE	1L ₀	RŌBĀV
OCCUPER	T ₀	NĒDCĀ	PRÉPARER	6 ₀ ↗	SĒRGĂ
OFFRIR	Λ ₀	FÚSĚS	PRÉSENTER	1L ₀	ŪSTŌW
OSER	11 ₀	CŌWK'F	PRÉVENIR	6 ₀ ↗	CĪTHŌ
oublier	^ ₀	ABĠŌD	PRIER	↖ ₀	DĀTÉM
ouvrir	1 ₀	DŌŪĪT	PROMETTRE	11 ₀ ↗	FĀVLĀ
paraître	6 ₀	ĀZŌWK	PROPOSER	↘ ₀	VĀBLĀ
parler	1 ₀ ⌈	GĪTŪV	PROTEGER	ĵ ₀	LĀCĪS
partir	0 ₀ ↗	ŌĀLCĀ	QUITTER	6 ₀ ↗	CĀDĀT
passer	1L ₀	MĪLĀÉ	RACONTER	7 ₀	BĀTRĀ
payer	↗ ₀	NĀNS'Ū	RAPPENER	6 ₀ ↗	LĀLĀK
penser	Σ ₀	ŌĠĪŌZ	RAPPELER	↘ ₀	CĒPPÉ
perdre	1 ₀	FLŪWŸ	RECEVOIR	6 ₀ ↗	SĒRCŸ
PERMETTRE	↘ ₀	ŌLTÉB	RECONNAÎTRE	↗ ₀	CŌKĒD
PLAIRE	7 ₀	KŪCDÉ	RÉFLECHIR	7 ₀	BĪKŪM
PLEURER	Σ ₀ ↗	ŌŸTCĀ	REFUSER	2 ₀	LĒWĪS
PORTER	1 ₀ ⌈	HŪVTŌ	REGARDER	Σ ₀	RĒNĀC
POSER	6 ₀ ⌈	ÉCĒFŸ	REJOINDRE	Σ ₀ ↗	SŌNĀR

REMARQUER	𐤊𐤍	INDÍT	RIRE	𐤌𐤍	ĀHÁMK
REMETTRE	𐤊𐤍	DRÁVĀ	RISQUER	𐤌𐤍	ÒBDĀR
REMONTER	𐤊𐤍	LŌŌTĀ	ROULER	𐤌𐤍	V'KĪTV
RENCONTRER	𐤊𐤍	SĒRĀN	SAUTER	𐤌𐤍	SÒPÓR
RENDRE	𐤊𐤍	LĪNHĀ	SAUVER	𐤌𐤍	ĀSTÍQ
RENTRE	𐤊𐤍	FĪSĀS	SAVOIR	𐤌𐤍	ÔVĒRĀ
RÉPÉTER	𐤊𐤍	ĪLLŌR	SEMBLER	𐤌𐤍	PĀTÓT
RÉPONDRE	𐤊𐤍	CĀLTĒ	SENTIR	𐤌𐤍	WŪVĀT
REPOSER	𐤊𐤍	RĀGĒT	SÉPARER	𐤌𐤍	ZÉKÚÍ
REPRENDRE	𐤊𐤍	PĀVLŌ	SERRER	𐤌𐤍	HŌDMĀ
RESSEMBLER	𐤊𐤍	PŌPĪS	SERVIR	𐤌𐤍	GŌVŌÉ
RESTER	𐤊𐤍	HŪPĒR	SORTIR	𐤌𐤍	ŪĪLHŌ
RETENIR	𐤊𐤍	FĀNNŪ	SOUFFRIR	𐤌𐤍	ŠĪTŌN
RETIRER	𐤊𐤍	PŌKĒT	SOURIRE	𐤌𐤍	VĀLĒK
RETOURNER	𐤊𐤍	ĀNĒTĒ	SOUVENIR	𐤌𐤍	ÒMŪĀH
RETROUVER	𐤊𐤍	TĀLĀŌ	SUFFIRE	𐤌𐤍	ŪDŪĀL
RÉUSSIR	𐤊𐤍	VĀRBĒ	SUIVRE	𐤌𐤍	ĪFŌCŪ
RÉVEILLER	𐤊𐤍	TĒRŌN	TAIRE	𐤌𐤍	ZĀKHŪ
REVENIR	𐤊𐤍	ĒLĀCĒ	TENDRE	𐤌𐤍	TŌBNŌ
RÊVER	𐤊𐤍	ĒVRĒN	TENIR	𐤌𐤍	LĪZKĀ
REVOIR	𐤊𐤍	VĒBŌZ	TENTER	𐤌𐤍	GĒNŌD

TERRIVER	𐌹𐌺𐌴	QUATĀ	ALCHIMIE	20
TIRER	𐌹𐌺𐌴	WĒKĀQ	ETHER	YĀRBRĀ 𐌹𐌺𐌴
TOMBER	𐌹𐌺𐌴	BŪFTÚ	EAU	MĀRLŌM 𐌹𐌺𐌴
TOUCHER	𐌹𐌺𐌴	CĀHĀÍ	FEU	LŪDÉRÉ 𐌹𐌺𐌴
TOURNER	𐌹𐌺𐌴	CĪTKÓ	AIR	RĀHĪTĀ 𐌹𐌺𐌴
TRAĪNER	𐌹𐌺𐌴	ĀULĪV	TERRE	NĒPKĀS 𐌹𐌺𐌴
TRAITER	𐌹𐌺𐌴	PSYLD	CREATION	MĒELÉR 𐌹𐌺𐌴
TRAVAILLER	𐌹𐌺𐌴	DĀVĀG	ATOME	KĒTĀLÉ 𐌹𐌺𐌴
TRAVERSER	𐌹𐌺𐌴	ĀTXMÍ	GAZ	VĀNRĀT 𐌹𐌺𐌴
TROMPER	𐌹𐌺𐌴	SLĪKĀ	LIQUIDE	TĪVĀVÉ 𐌹𐌺𐌴
TROUVER	𐌹𐌺𐌴	ŌLGĪM	SOLIDE	FĀDŌNC 𐌹𐌺𐌴
TUER	𐌹𐌺𐌴	DĪMFÚ	PLASMA	ŌPĒRÉN 𐌹𐌺𐌴
UTILISER	𐌹𐌺𐌴	V'NĀHÉ	LEVITATION	SYCŌRÉ 𐌹𐌺𐌴
VALOIR	𐌹𐌺𐌴	ŌZŌFÚ	METAL	RŪRĀLÍ 𐌹𐌺𐌴
VENDRE	𐌹𐌺𐌴	NĀRCÍ	CRISTAL	MŌRFĀC 𐌹𐌺𐌴
VENIR	𐌹𐌺𐌴	ĒQŌFÉ	ANNEAU	CĀLĀDÉ 𐌹𐌺𐌴
VIVRE	𐌹𐌺𐌴	CŪGRĀ	SEL	RĒNŌTÚ 𐌹𐌺𐌴
VOIR	𐌹𐌺𐌴	NĪĀJB	OR	HĀPDŌN 𐌹𐌺𐌴
VOLER	𐌹𐌺𐌴	TŪTŌK	MERCURE	DĀHLĀÍ 𐌹𐌺𐌴
VOULOIR	𐌹𐌺𐌴	ĀOXĀN	SOUFRE	DĪACRŌ 𐌹𐌺𐌴
			ATHANOR	HĀFFRÉ 𐌹𐌺𐌴

Sujet 6

je	tá	+
tu	de	h
il/elle	Né	h
nous	wà	»
vous	mô	h
ils/elles	pà	←

Structure:

Sujet + verbe + complément

Conjonction de Coordination 7

mais	Lò	π
ou	Rā	∩
et	Nā	Y
donc	Ya	∠
or	mé	h
ni	dā	↑
car	Fū	∨

Marqueur de temps 2

Futur : nî } ~~h~~

Passé : Kā } ~~h~~

Nota: Marqueur après le verbe

Autres marqueurs

questionnement: Lé ↑

Affirmation: Nū ↑

Explication: dō »

Négation: nī ∩

Quantification: ôp π

NOTA: Marqueur au début phrase
avant le sujet

Fin de phrase Bā °

Le NarKanta++

Langage de programmation basée sur le C++

~~Structure~~

Liste des terminaux:

et, ou, non, afficher, ;, =, +, -, *, /, (,), variable,
vrai, faux, {, }, [,].

Mot-clé supplémentaire (voir page 29)

~~break HĒK else XĪB switch HŌK bool CŪA~~

~~var PĒK for WĪD typedef KŪP catch MŪQ~~

~~continue PĪW if LĀF void SĪŪ delete SĪŌ~~

~~do AĪV sizeof ĀK while RŪD new CŪA~~

~~const ŪDĪ struct PĀS class ZĒF template VŪF~~

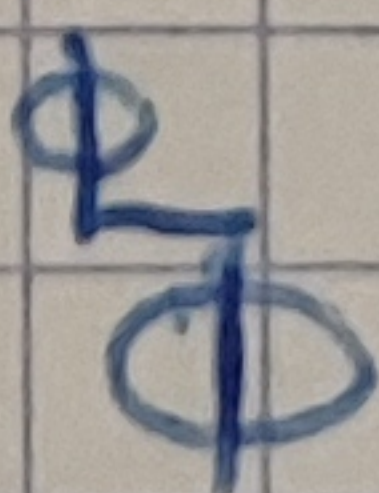
~~private ZŌD public XĒN protected TŌC try VĒM~~

~~throw TŌB elif GĀW~~

→ Voisseau Bēlphegór



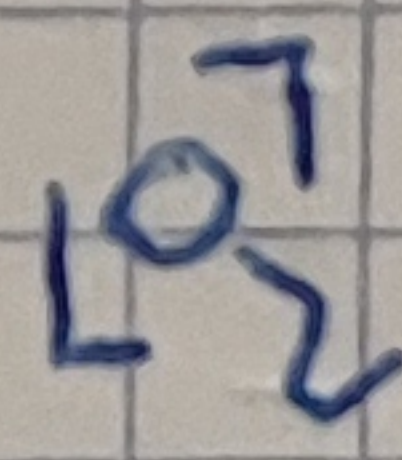
[Nota] → temple KŌR



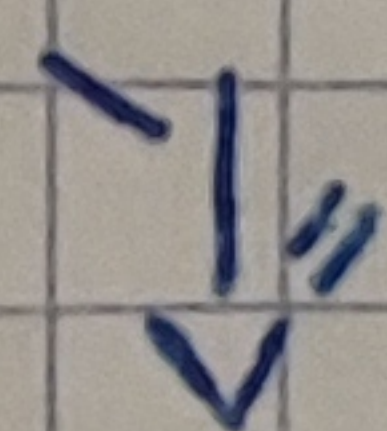
→ La Terre ÁRŪRà



→ Transmutation Shānbiān



→ Funéraire Kān



Liste des terminaux

10 12

Programmation-orienté-objet

ou Ra ↗
 et Nā Y
 non Neî T
 afficher PRè ▷
 ; PîM /
 = ÎRG ∞
 + ÔRP >
 - UAN ✓
 x KôG N
 / XÔS †
 (FîJ |
) MĒB |
 var PĒK ◊
 vrai ~~XXXX~~ XîR ⇒
 faux ~~XXXX~~ ÔZZ ")
 { RĒK [L
 } PîF] T
 [ÔDÀ [A
] ÉCÈ]

Class ↙ BIG
 Abstraction Δ SUT
 Encapsulation F YIN
 Heritage YH DOT
 Objet □o LOT
 Polymorphisme YR RIP
 Prototype X VER
 Constructeur G DOM
 Destructeur D ULR
 Attribut Σ YOG
 Méthode J ANT
 Interfaces J o IDR

break	WÌÒ	←
else	CÌC	↷
switch	DÌÁ	≈
bool	NÂM	⊕
for	ÔPÌ	⌈
if	SÊÌ	↻
void	NÊL	⊗
delete	LÓD	↘
do	PÊG	→
sizeof	ÂPS	⌈
while	PRÓ	⌈
new	LÊK	↘
const	RÓD	⊕
struct	MÛP	↘
class	BÌG	↘
template	YSO	∠
private	FÛS	6
public	ÍFK	5
protected	RÊG	π
try	G'DÔ	↘
throw	ÔBÂ	↘

elif TÁC 5

22 nots-clés

Programmation

For nest + géométrie 15

point	ÊVÓ	⊕
coordonnée	BÛÁ	[]
repère	RÊN	∧
croix	NÍO	÷
carré	GÚN	[]
cercle	DÌB	⊙
triangle	TÚM	△
ellipse	ÎRN	⟨ ⟩
arc	DÁÍ	∩
ligne	ÛYÛ	—
courbe	NÓS	~
cube	GÉN	⌈
cylindre	NÂG	⌈
plan	GÚT	∠
axe	MÊF	⊥

Prepositions spatiales 26

SUR	TUF	↑	à l'intérieur	LĀÉ	↙
SOUS	RĀL	↓	entre	GĒD	
dans	PĪF	↖	à côté	DŌL	↗
devant	ÚSH	↙	à travers	ŌLD	↘
derrière	ÔŪL	↘	chez	ŌXÁ	↖
entre	NŪV	↗	en dehors	ŠÁÚ	↑
gauche	WĒV	↙	vers	MSB	↘
droite	RĪD	↘			

haut	LĪY	↑
bas	GĀR	↓
autour	KŌT	↻
en face	RŶÁ	↗
loin	QĀP	↗
parmi	ŪSĀ	↖
contre	ŪGŪ	↖
au bord	LĪG	↖
près	TĀY	↑
au milieu	NŌP	↖
au-delà	FŌL	↗
hors	CĀF	↑

Prepositions 7

à	SKŶ	↗
au	GĪŪ	↘
avec	ZŪY	↗
depuis	GŪG	↗
durant	SĀG	↖
en	YCĀ	↗
par	GŪI	↖
par	HTK	