

L'Ilythiiri Zhaun'ol

{Diccionario Drow}

Usstan, Chaszmyr d'Mirindar, wun ussta Gakkler d'darl Yuliyus nindul zhaun'ol

{Yo, Chaszmyr de Mirindar, en mis momentos de estudio comencé este diccionario...}

A'quarthus a lil Mallaliss Aunrae d'Mirindar, Ilharess Qe'ellar's Mirindar

{Encomendado por la honorabilísima Aunrae de Mirindar, Matrona de la casa Mirindar}

Bel'laus wun zha'linth d'lil Malla Ilharess, Innelda Isher Lylyl

{Dedicado a la memoria de la Honorable Matrona, Innelda Isher Lylyl}

Xuil mzil fielthalen d'Rizzen d'Mirindar, ussta dalninuk

{Con muchas contribuciones de Rizzen de Mirindar, mi hermano}

TABLA DE CONTENIDO

- 1.- INTRODUCCIÓN
- 2.- NOTAS del USO
- 3.-GRAMÁTICA
 - Plural
 - Posesivos
 - Verbos
 - Adjetivos
 - Adverbios
 - Pronombres
- 4.-CASA NOBLE MIRINDAR
- 5.-OTRAS CASAS NOBLES
- 6.-CIUDADES DROW
- 7.-INSTITUTOS de la CIUDAD
- 8.-DEIDADES
- 9.-TÍTULOS
- 10.-RAZAS
- 11.-PALABRAS ESPECIALES
- 12.-COMÚN A DROW
- 13.-DROW A COMÚN
- 14.-DIRECCIONES

I. INTRODUCCIÓN

Muchas de las palabras Drow y frases que aparecen en esta obra son extractos de "Los drow de la suboscuridad" de Ed Greenwood, de TSR, Inc. Todas estas citas están registradas con Copyright, todo es propiedad de sus respectivos autores.

Donde sea aplicable, estas citas serán mostradas en letras mayúsculas. Las palabras y frases Drows restantes han sido desarrolladas por el Templo de Lloth ("TOL") con la inestimable ayuda de Chaszmyr de Mirindar.

II. NOTAS DE USO

Este diccionario ha sido preparado por Sorcere para el uso de los Drows en el trato con otras razas y como guía para otras razas en el apropiado trato con los Drows. Para facilitar el uso, la mayoría de este diccionario ha sido traducido al Común.

Cualquier Drow autorizado a comunicarse con otras razas debe de haber recibido entrenamiento en correcta conducta. Se aconseja a los No-Drows a prestar atención de éstas Notas de Uso.

Muchas sociedades Drow dan la bienvenida al comercio aprovechable y agradable de otras razas o sociedades. Sin embargo, los Drow son un pueblo muy orgulloso y rápidamente se ofenden --a menudo la ofensa es fatal-- a lo que ellos aprecien un mínimo de insulto o violación de su etiqueta.

Has sido advertido.

III. GRAMÁTICA

IIIa. PLURAL

En el drowico, la desinencia del plural se completa a través de "en" si acaba en consonante o "n" si acaba en vocal.

Ejemplos:

<u>Singular</u>	<u>Plural</u>
Jabbress {Señora}	Jabbressen {Señoras}
Velve {Hoja}	Velven {Hojas}

IIIb. CASO POSESIVO (Genitivo)

Fortuitamente, el caso posesivo en el idioma Drow es muy similar a la Lengua Común usada por la mayoría de las razas (igual que el inglés y su genitivo sajón). El caso posesivo se completa con "s" excepto si la palabra acaba en "s" donde se agrega " ' ".

Posesivo con "s"	Sarn lil inthen velg'larn's {Ten cuidado con los planes del asesino}
Posesivo con " ' "	Nindil zhah lil elgluth Valsharess' {Eso es el látigo de los Valsharess}

IIIc. VERBOS

Un verbo tiene formas diferentes dependiendo de su número (singular o plural); persona (primera, segunda, tercera); voz (activa, pasiva); tiempo (presente, pasado, futuro, presente perfecto, pasado perfecto, futuro perfecto); y modo (indicativo, imperativo, subjuntivo).

NÚMERO: La forma singular se completa con "ar". La forma plural se queda como el infinitivo.

Singular	Plural
Lil sargtlin elggar {El guerrero mata}	Lil sargtlinen elgg {Los guerreros matan}
Uss jaluk elar {Un macho muere}	Draa jaluken el {Dos machos mueren}

PERSONA: Los verbos normalmente tienen una forma diferente únicamente en la tercera persona singular del tiempo presente (como en el inglés). La tercera persona del presente singular se completa con "e."

1ª Persona	2ª Persona	3ª Persona
Usstan belbau {Yo doy}	Dos belbau {Tu das}	Uk belbaue {Él da}
Usstan luth {Yo lanzo}	Dos luth {Tu lanzas}	Il luth {Ella lanza}

VOZ: Un verbo pasivo es una combinación del verbo auxiliar "ser" y el **participio pasivo (pasado)** del verbo que se conjuga

Voz activa	L'Yathrin harventhe ukt karliik {El Yathrin siega su cabeza}
Voz pasiva	Ukt karliik zhahus harventhus a'lil Yathrin {Su cabeza fue segada por el Yathrin}

TIEMPO: El tiempo **pasado** se completa con "us."
El tiempo **futuro** se completa con "are."

	Voz Activa	Voz Pasiva
Presente	Uk Phlithe {Él odia}	Uk zhah phlithus {Él es odiado}
Pasado	Usstan phlithus {Yo odié}	Usstan zhahus phlithus {Yo fui odiado}
Futuro	Dos phlithare {Tu estas odiando}	Dos inbal tlus phlithus {Tu estas siendo odiado}
Presente Perfecto	Dos inbal phlithus {Tu estas odiando}	Dos inbal tlus phlithus {Tu estas siendo odiado}
Pasado Perfecto	Il inbalus phlithus {Ella había odiado}	Il inbalus tlus phlithus {Ella había sido odiada}

Futuro	Usstan inbalare phlithus	Usstan inbalare zhal phlithus
Perfecto		
	{Yo habré odiado}	{Yo habré sido odiado}

MODOS: Expresa la actitud del hablante ante la acción. Esa actitud puede ser:

- **Objetiva** y neutral (**modo indicativo**)
- **Subjetiva**, con expresión de su punto de vista (**modo subjuntivo**)
- **Imperativa**, de mandato prohibición

- Las formas no personales del verbo: infinitivo, gerundio o participio se construyen de una manera bastante sencilla en el lenguaje drow.

- Infinitivo: El verbo normal sin ninguna desinencia ni terminación

ELGG

{matar}

- Gerundio: Se la añade a la terminación del infinitivo la terminación “-in”

ELGGIN

{matando}

- Participio: Como ya se ha mencionado más arriba, el participio se forma con la terminación “-us”.

ELGGUS

{matado}

III. ADJETIVOS

* **Adjetivos determinativos**

Estos son los adjetivos demostrativos, los posesivos, los numerales, los indefinidos, los interrogativos y los exclamativos.

• **Adjetivos demostrativos**

<u>Singular</u>	<u>Plural</u>
esta, este {nindol}	estas, estos {nindolen}
esa, ese {nindel}	esas, esos {nindelen}
aquella, aquel {nindali}	aquellas, aquellos {nindalien}

• **Adjetivos posesivos**

<u>Personas</u>	<u>Singular</u>	<u>Plural</u>
1ª Pers.	Ussta {mi, mis}	Udossta {nuestra, nuestro, nuestras, nuestros}
2ª Pers.	Dossta {tu, tus}	Itassta {vuestra, vuestro, vuestras, vuestros}

3ª Pers.	Ukt {su, sus [de él]}	Ninta {su, sus [de ellas, de ellos, tanto para el fem. y el masc. como para el neutro]}
	Ita {su, sus [de ella]}	
	Olt {su, sus [de ello]}	

- **Adjetivos numerales**

- **Números cardinales**

Común	Drowico
Uno (1)	Uss
Dos (2)	Draa
Tres (3)	Llar
Cuatro (4)	Sess
Cinco (5)	Farss
Seis (6)	Garss
Siete (7)	Lainid
Ocho (8)	Garuss
Nueve (9)	Yurss
Diez (10)	Uss'az

Los siguientes números compuestos de *decenas y unidades* (a partir del once) se expresan poniendo las unidades a continuación de las decenas separadas por un guión: Uss'az - Sess (14); Uss'az - Garuss (18).

Cada *decena* se forma añadiéndole la desinencia 'az al final de la unidad correspondiente: Uss'az (10), Lainid'az (70), Draa'az (20), etc. En realidad lo que significa la desinencia es "el que es diez veces..."

De la misma forma que para las decenas, para las *centenas* se pone la desinencia 'iun: Uss'iun (100); Sess'iun (400), etc.

Para formar *números compuestos* en las centenas sería así: 405 (Sess'iun - Farss); 489 (Sess'iun - Garuss'az - Yurss); es decir: centenas - decenas - unidades.

- **Números ordinales**

Primero: Ust ; Segundo: Drada; Tercero: Llarnbuss; Cuarto: Sest; Quinto: Farst

Sexto: Garst; Séptimo: Lainidbuss; Octavo: Garust; Noveno: Yurst; Décimo: Ust'az

Con estas desinencias se pueden conseguir todos los números ordinales de la lengua drow, únicamente (a partir del diez) hay que poner la decena o centena en ordinal y los números siguientes en cardinal: Ej.: Ust'az - Lainid (decimoséptimo); Garst'az - Sess (sexagésimo cuarto);

Ust'iun - Llar'az - Garuss (centésimo trigésimo octavo).

* El comparativo y el superlativo

- Comparativos

- **Tan... como: Izil... izil** (se usa tanto para la afirmación como para la negación)

- **Más (o menos)... que: Mzild (o Lglid)... Thaga**

- Superlativos

- Superlativo absoluto: Se forma con la desinencia "**liss**". Así tenemos:

Ne'kalsa Ne'kalsaliss
[Inteligente] [Inteligentísimo]

- Superlativo Relativo: Sería en común: el más (o el menos)...de: Lil mzilst (o Lglist)... wun o del.

Además, el comparativo correspondiente a **más...** y al superlativo correspondiente a **el más...** suelen formarse añadiendo –ur y –url respectivamente a la forma del positivo.

Olath Olathur Olathurl
{Oscuro} {más Oscuro} {el más Oscuro}

IIIe. ADVERBIOS

Los adverbios, como los adjetivos, tienen tres formas: afirmativa, comparativa, y superlativa. La forma comparativa se forma con "ur" mientras que el superlativo se completa con "url."

Al Alur Alurl
{Bien} {Mejor} {el Mejor}

Muchos de los adverbios vienen derivados de los adjetivos. En común se les pone la desinencia –mente. En el lenguaje drow, el sufijo es indicado a través de “ne” (o “e” si acaba la palabra en “n”)

III. PRONOMBRES

- Pronombres Personales

PERSONA	NUMERO	SUJETO
1ª Persona	singular	Yo {usstan}
	plural	Nosotras (-os) {udos}
2ª Persona	singular	Tú, usted {dos}
	plural	Vosotras (-os), ustedes {dossen}
3ª Persona	singular	Ella, el {il} Ello {ol}
	plural	Ellas (-os) {nind}

- Pronombres Posesivos

PERSONA	NUMERO	DE UN POSEEDOR
1ª Persona	singular	Mía, mío {usst}
	plural	Mías, míos {ussten}
2ª Persona	singular	Tuya, tuyo {dosst}
	plural	Tuyas, tuyos {dossten}

3ª Persona	singular	Suya, suyo (de ella) {ilt} Suya, suyo (de el) {ukt}
	plural	Suyas, suyos (de ella) {ilten} Suyas, suyos (de el) {ukten}

PERSONA	NUMERO	DE VARIOS POSEEDORES
1ª Persona	singular	Nuestra, nuestro {udosst}
	plural	Nuestras, nuestros {udossten}
2ª Persona	singular	Vuestro, vuestra {dosst}
	plural	Vuestros, vuestras {dossten}
3ª Persona	singular	Suya, suyo (de ella) {ilt} Suya, suyo (de el) {ukt}
	plural	De ellas, de ellos {nint}

IV. CASA NOBLE DE MIRINDAR



Glifo de la Casa Mirindar

En estos momentos esta noble casa se encuentra como decimotercera casa de Menzoberranzan. Nuestra honorabilísima Madre Matrona es AUNRAE De MIRINDAR. Esta casa esta formada por 18 nobles. Son once hembras y siete machos. Entre las hembras hay ocho sacerdotisas y tres Sumas sacerdotisas. Entre los machos se encuentran tres guerreros, cuatro hechiceros (este humilde escritor incluido) y un sólo sacerdote.

Nuestra fuerza de ataque no es muy poderosa, pero muchas casas nos comienzan a temer por nuestro "Arma Secreta". Tenemos un total de 200 soldados drow y 500 esclavos a nuestras ordenes.

Principales Personajes de la Casa Mirindar:

- Aunrae de Mirindar (Madre Matrona) – Sacerdotisa de Nivel 13
- Ginafae de Mirindar (1ª Hija de la Casa) – Suma Sacerdotisa de Nivel 11
- Rauva de Mirindar (2ª Hija de la Casa) – Suma Sacerdotisa de Nivel 10
- Qilue de Mirindar (3ª Hija de la Casa) – Suma Sacerdotisa de Nivel 10
- Ryld de Mirindar (Maestro de Armas) – Guerrero de Nivel 15
- Lyme de Mirindar (Primer Hechicero de la Casa) – Hechicero de Nivel 12
- Rizzen de Mirindar (Hijo Primogénito de la Casa) – Guerrero de Nivel 8
- Chaszmyr de Mirindar (Hijo adoptado de la Casa) – Hechicero de Nivel 8

V. NOMBRES DE CASAS NOBLES CONOCIDAS

Aleanrahel	Aleval	Arabani	Arkhenheld
Auvryndar	Barrison'del'armgo	Claddath	Despana
De Vir	Do'Urden	Eilservs	Everhate
Fey-Branche	Freth	Godeep	Helviiryn
Hlaund	Hun'ett	Kenafin	Kilsek
Maerret	Melarn	Mylyl	Noquar
Ousstyl	Teken'duis	Tormtor	Zauviir

VI. CIUDADES DROW

Abaethaggar	Abburth	Baereghel
Charrvhel'raugaust	Chaulssin	Ched Nasad
Cheth Rhinn	Erelhei-Cinlu	Eryndlyn
Faneadar	Guallidurth	Haundrauth
Ithilaughym	Llurth Dreier	Luihaule
Maerimydra	Menzoberranzan	Orlytlar
Rilauven	Sshamath	Sshanntynlan
Szithlin	T'lindhet	Tyrybblyn
Ulultur	Undraeth	V'elddrinnsshar
Waethe Hlammachar	Yuethindrynn	

VII. INSTITUTOS de la CIUDAD

ARACH -TINILITH	Templo de Lloth y academia para Yathrin
El'lar D'Ssinssrigg	Casa de Placer
SORCERE	Academia de Hechicería
MELEE - MAGTHERE	Academia de Guerreros
Vel'Xundussa Magthere	Instituto drow de seguridad real ("VDVM")

VIII. RELIGIÓN DROW

Dios/a	Sobrenombre	Alineamiento	Función
<u>EILISTRAEE</u>	La Doncella Oscura	Caótica Buena	Diosa del Drow bueno - enemiga de Lloth
<u>GHAUNADAUR</u>	El que esta al acecho	Caótico Malv.	Dios de las criaturas de la Suboscuridad (Dios elemental mayor)
<u>LLOTH</u>	La Reina de las Arañas	Caótica Malv.	Diosa de los Drow
<u>VHAERUN</u>	El Dios Enmascarado de la Noche	Caótico Malv.	Dios del latrocinio y de la consecución de las metas, intereses y poder drow en el mundo de la superficie.

orbdriin - máscara de araña
 orlenggin - altar de sacrificio
 orshal - cáliz de sacrificio
 orvelve - daga de araña de sacrificio
 qu'ilinsar - insignia de la Casa
 sithyrr - Ballesta de mano de los drows
 ulartae - vara de tentáculos maestra
 YOCHLOL - Criada de Lloth

XII. COMÚN A DROW

A

a – (prep.) ULU
 a nosotros - udossa
 a quien - vel'ussa
 a sí mismo - oltan
 a través de - naudal
 abajo - HARL
 abdomen - Jarelyy
 acerca de - BAUTH
 acuerdo - INTHIGG
 acuñación (sistema monetario) - BELAERN
 adicional – mziln
 adiestrar – asgha'ar
 adulador - s'lurpp
 adular - s'lurpp
 advertir - SARN
 arco - b'luthyrr
 agarrar - plynn
 agraciado - suliss'urn
 agradecer - bel'la
 agua - niar
 ahora - nin
 al lado de - tu'suul
 alabanza - bel'la
 alarma - KYONE
 alertamente - KYONE
 algo - folbol
 alguien - folkhel
 algunos - fol
 aliado - ABBAN
 allí - gaer
 alrededor de - BAUTH
 alto – daer'sa
 amar - ssinssrigg
 amante (hembra) - mrimm d'ssinss
 amante (varón) - mrann d'ssinss
 amargo - riknueth
 ambos - TUTH
 amigo - ABBIL
 amor - SSINSSRIGG
 amuleto - ilinsar
 anhelar - ssinrrigg
 antes de - p'los
 aparte - MAGLUST
 apertura - OBSUL
 aprender - ZHAUN

aprendiz - wanre
 apuñalar por la espalda - rath'elg
 aquellos/as - NINDYN
 aquí - ghil
 araña - ORBB
 argumento - QUA'LAELAY
 arma - sarol
 armadura - ky'ostal
 arrestar - ply'uss
 arriba - phor
 arrodillarse - harl'il'cik
 arrojar - LUTH
 artículo - BOL
 artículo mágico - FAERBOL
 artimaña, treta - GOLHYRR
 asaltar - THALACKZ'HIND
 matar, abatir, destruir - ELGG
 asesinato - ol'elghinn
 asesino - velg'larn
 atractivo - ssin'urn
 aunque - d'ril
 ayuda - xxizz
 azotar - elgluth

B

bajo - HARL
 banda - AKH
 bandeja - lintaguth
 barrera - KULGGEN
 batalla - THALACK
 baúl - mamulen
 belleza - ssin
 bello - ssin'urn
 bendecir - bel'la
 bien - al
 bloque - KULG
 brasero - linthre
 brazo - da're
 brillo - ssussun
 bruja, hechicera - elg'caress
 buen - bwael

C

cabeza - karliik
 cada - ril
 cada uno - weth
 caldero - linth'el
 caliente - sseren
 cáliz - shanaal
 calmar - HONGLATH
 camarada - ABBIL
 caminar - Z'HIN
 camino - COLBAUTH
 camino- COLBAUTH - COLBAUTH

capa - PIWAFWI
 captura - ply'uss
 cara - jindurn
 carne - siltrin
 carroña - IBLITH
 casa (noble) - QU'ELLAR
 casa (no-noble) - el'lar
 castigar - sarn'elgg
 cautela - kyona
 cautivo - kul'gobuss
 cauto - KYONE
 caverna - har'ol
 cerradura - mri'kul
 cerrar con llave - mri'kul
 ciudad - che'el
 cobarde - rath'arg
 cobardía - rath'argh
 codicia - SSINSSRIGG
 comandar - QUARTHEN
 comer - cal
 comenzar - Yuliy
 comida - CAHALLIN
 como - IZIL
 completar (v) - XUN
 completo (n) - XUNDUS
 complot - olis'inth
 con - xuil
 concilio - TALTHALRA
 confianza - KHALESS
 confrontación - QUA'LAELAY
 conocimiento - ZHAUNIL
 conseguir - inbau
 considerar - TALINTH
 conspirar - el olis'inth
 continuar - ELENDAR
 contra - qua'laen
 contribución - fielthal
 copa, caliz - shanaal
 corazón - xukuth
 cortar - harventh
 cosa - BOL
 crear - beldro
 Criados de Loth - YORN
 cuál - vel'bolen
 cualquier cosa - jaluss
 cualquiera - jala
 cuando - vel'drav
 cautela (desconfianza) - ne'kales
 cautela (para el robo) - OLIST
 cuchillo - VELVE
 cuerpo - khel
 cueva - har'ol
 cuidado - kyon
 cuidadosamente - KYONE
 cuidadoso - KYONE

D

daga - VELVE
 dar - BELBAU

dar confianza a - khal
 dardo - kyil
 de (prep.) - DEL (a menudo acortado a d')
 de quien - vel'dos
 debajo de - HARL
 deber (v. aux. futuro) - zhal
 dedicar - bel'la
 dentro de - wu'suul
 dentro de - WUND
 dentro de - WUND
 desconfianza - ne'kales
 desconfiar - el ne'kalsa
 desconocido - NOAMUTH
 descubrir - RAGAR
 desde que - yol
 deshonra - rath'argh
 desperdicios - IBLITH
 despojar - raldar
 despreciar - phlith
 desprecio - philitha
 después de - p'luin
 destino - UL-ILINDITH
 destino (de Lloth) - ELAMSHIN
 destruir - ELGG
 detrás - RATHRAE
 diferente - endar
 dificultad - KULG
 diosa (genérico) - Quar'valsharess
 diosa (Lloth) - Quarval-sharess
 discordancia - QUA'LAELAY
 discrepar - qua'lae
 disimulo - OLIST
 diversión - JIVVIN
 doblegar - har'luth
 dolor - el jiv'undus
 dominación - ZSON
 donde - vel'klar
 dragón - tagnik'zur
 dulce - ssinjin

E

el - LIL
 el mejor - ALUR
 él mismo - uktan
 electricidad - nizzre'
 ella - il
 ellos mismos - nintan
 ellos/as - NIND
 emboscada - thalack
 en - WUN
 encantar - ssinss
 encarar - ALUST
 encima de - phor
 encomendar - a'quarth
 encomendado - a'quarthus
 encontrar - RAGAR
 encontrar - THALRA
 encuentro - THALRA

enemigo - OGGLIN
 engaño - waerr'ess
 entonces - zhahn
 entre - tu'fyr
 entre - WUND
 envenenar - elg'cahal
 era - zhahus
 es - ZHAH
 escalar - Z'ORR
 escapar - el do'bauth
 esclavo - el rothe
 esconder - VELKYN
 escudo - KULGGEN
 escuela - magthere
 ese aquel, aquella, esa (demos.) - nindel
 esforzarse - XUNDUS
 esfuerzo - XUND
 espada - VELVE
 espalda - RATH
 espaldas - RATHA
 esperando - KYORLIN
 esperar - KYORL
 espiar - el vel'xunyrr
 esquema - INTH
 esquivando - bauthin
 esquivar - BAUTHA
 estar de acuerdo - qua'l
 esto/e/a - nindol
 éstos/as - nindolen
 estratagema - INTH
 estudio - Darl
 evasion - BAUTHA
 excremento - IBLITH
 expedición - Z'HIND
 extenso - izznarg
 extra - mziln

F

favor - elamshinae
 favor (sagrado) - el elamshinae
 flecha - b'luth'ol
 follar (jerga) - vith
 forzar - Z SON
 frío - inthuul
 fuego - chath
 fuera - DOEB
 fuera de - do'suul
 fuera de - tir
 fuerza - Z SON
 fuerza en las armas - SARGH
 futuro - ulin

G

ganado - rothe
 ganancia - BELAERN
 ganar - ULTRINNAN
 garganta - rinteith
 gema - eoul

gimotear - elg'car
golpear - el zotreth
grupo - AKH
guapo - ssin'urn
guardar - KYORL
guerra - THALACK
guiar - el mrigg
gustar - saph

H

hacer - XUN
hacia - pholod
hasta - el hwuen
hazaña - XUNDUS
hechicero - FAERN
hechizo - el ssinss
hembra - el jalil
hereje - og'elend
herejía - el og'elendar
hermana - dalnini
hermano - dalninuk
hija - dalharil
hijo - dalharuk
hoja (de arma) - VELVE
honor - bel'la
hueco - OBSUL

I

igualmente - esaph
imperial - valsharen
imprudencia - STREEAKA
impudente - STREEAKA
inadvertido - VELKYN
incienso - cha'ol
inconsciente - WAELA
inspiración - MRIMM
inspirar - mrigg
instituto - magthere
instrumento - velnarin
inteligencia - vel'xundussa
inteligente - ne'kalsa
intrepidez - STREEAKA
intrépido - STREEAKA
invisible - VELKYN
ir - alu

J

jabalina - luth'ol
jornada - Z'HIND
joven - waelin
jugar - JIVVIN
juntos - ul'naus

L

la más alta (Lloth) - ULTRINE

la mayor parte- mzilst
 lado - suul
 ladrón - olplyn
 lanza - luth'ol
 lanzamiento (hechizo)- LUTH
 látigo - elgluth
 lazo - valm
 les, los - nina
 libro - zhuan'ol
 libro de hechizos - faerz'ol
 listo - ne'kalsa
 llama - chath
 llave - mrim'ol
 lloriquear - elg'car
 lo que - vel'bol
 lograr - XUN
 luchar - melee
 luchando (mágicamente) - el melaer
 lugar - k'lar
 lujuria - SSINSSRIGG
 luz - ssussun

M

madre - ILHAR
 magia - FAER
 mágico - FAERL
 mago - FAERN
 mal - verin
 más - MZILD
 más allá de - tu'jol
 más alto - ULTRIN
 matar - ELGG
 me, a mi - ussa
 medallón - ilinsar
 mejor - ALURL
 memoria - zha'linth
 meta - ILINDITH
 meta - ILINDITH
 mi, mis - ussta
 mío - usst
 mojar - loniar
 momento - Gaklerr
 monstruo - PHINDAR
 mordisco - tril
 morir - el
 mucho - mzilt
 muchos - mzil
 muerte - ELGHINN
 muerte (en el nombre de Lloth) - STREEA
 muerto - elghinyrr
 música - ssinsuurul

N

nacimiento - ILHAR
 nada - naubol
 nadie - naukhel
 necio - WAEL
 neutral - noalith

ningun - nausbyr
ninguno - naust
niño - dalhar
no - el naut
no - NAU
nosotros - udos
nosotros mismos - udosstan
nuestro - udossta
nuestros - udosst

O

o - xor
obstáculo - KULG
ocultación - VELDRIN
odiar - phlith
ojo - el sol
ojos - solen
oponerse a - ogglir
opuesto - indarae
orden - QUARTH
oscuridad - OLOTH
oscuro - olath
otro - byr

P

pacto - INTHIGG
padre - ILHARN
para - whol
paria, indeseable - DOBLUTH
pasado (tiempo) - zhahn
pasear - Z'HAR
pasión - SSINSSRIGG
peligro - SREEN
pensar - TALINTH
pequeño - inlul
perdido - NOAMUTH
perdón - nelgetha
perdón - nelgetha
perdonar - nelgeth
pergamino - narkuth
pero - jhal
PES - z'talin
piel - waess
pierna - da'ur
pirata - op'elg
piratería - op'elgin
plan - INTH
plano - zik'den
pocos - stath
poder - Z SON
poder (v. aux.) - XAL
por - a
porque - p'wal
posada - el'inssrigg
posible batalla - SARGH
presente (tiempo) - nin
prevalecer- ULTRINNAN
prisión - kul'gobsula

prisionero - kul'gobuss
 prudencia - kyona
 proscrito, marginado - DOBLUTH
 puerta - OBSUL
 puerta-trampa - obsu'arl
 puñetazo - zotreth
 pupilos - ky'ov'aer
 puta - elg'caress

Q

que - TAGA
 quebrar - harventh
 quejándose - elg'carin
 quejarse - elg'car
 querer (v) - orn
 quién - VEL'USS
 quizás - XAL

R

Real - valsharen
 reconocimiento - vel'xundussa
 regalo - BELBOL
 relámpago - nizzre'
 reloj - KYORL
 remover - drewst
 rescatar - ply'usaerth
 reunión - TALTHALRA
 revelar - RAGAR
 riqueza - BELAERN
 rivalizar - ogglir
 robar - olplynir

S

saber - ZHAUN
 sabiduría - ZHAUNIL
 sagrado - ORTHAE
 sagrado - ORTHAE
 sangre - vlos
 secuestrar - ply'usaerth
 seducción - ssinss
 segar - harventh
 seguridad - sreen'aur
 seguro - sreen'aur
 sello real - sharulg
 ser - TLU
 sexo - vith
 sí (adv.)- xas
 si (conj.)- ka
 sicofante - s'lurppuk
 sido - thus
 silencio - venorsh
 silencioso - venorik
 similar - ndar
 sin - xuileb
 sirviente - wanre
 situación - k'lar
 sobre - PHOLOR

sobrevivir - dro'xun
 solo - MAGLUST
 sombras - VELDRIN
 son - PHUUL
 soportar - ELENDAR
 sorpresa - BRORN
 sorpresas - BRORNA
 su - dossta
 su - ilta
 su - olt
 su - ukt
 su, sus - ninta
 Suboscuridad - Har'oloth
 suicidio - STREEA
 sujetar - mir
 superior - ALUR
 supervivencia - dro'xundus
 suprema (Lloth) - ULTRINE
 supremo - ULTRIN
 suyo - DOSST
 suyo - ilt
 suyo - nint

T

taberna - el'inssrigg
 tal - folt
 también - mziln
 tan - ji
 telepatía - z'talin
 templo - YATH (propiedad, trabajo o decreto)
 tener - inbal
 tener cuidado con - SARN
 tesoro - BELAERN
 tiempo - draeval
 tierra (elemento) - har'dro
 tirar - LUTH
 todavía - quin
 todo - JAL
 todos - rilkhel
 tomar - plyn
 tonto - WAELA
 torturar - jiv'elgg
 trabajo - XUND
 trabajar - XUNDUS
 tradicional - ELEND
 traicionar - og'elendar
 trampa - GOLHYRR
 tratado - zhuan'ol
 trono - sharorr
 tropezar - KULG
 truco - GOLHYRR
 tu - DOS
 tu mismo - DOSSTAN
 tumba - PHALAR

U

un (artículo) - NATHA (raramente usado)
 unirse - valm

usual - ELEND

V

vagabundo - NOAMUTH
 valentía - HONGLATH
 valor - SARGH
 vanguardia - ALUST
 varios - blynol
 varón - jaluk
 vencedor - ULTRIN
 vencedor (Lloth) - ULTRINE
 vencer - har'luth
 venciendo - ULTRINNAN
 veneno - elg'cahl
 venir - doer
 viaje - Z'HIND
 victoria - ULTRINNAN
 vida - DRO
 vidrio - shanaal
 viejo - zhuanth
 vigilar - KYORLIN
 vino - jhinrae
 vivienda - el'lar
 vivo - DRO
 voluntad (de Lloth) - ELAMSHIN
 Voluntad de Lloth - ELAMSHIN

Y

y - LUETH
 Yo - usstan

XIII – DROW A COMUN

A

a - a, por
 a'quarth - comisión
 ABBAN - aliado, no enemigo,
 ABBIL - camarada, amigo de confianza
 AKH - banda, grupo
 al - bien
 alu - ir
 ALUR - mejor, superior
 ALURL – mucho mejor
 ALUST - delante, enfrentando, en la vanguardia,
 asanque - igualmente, cuando usted desea

B

BAUTH - alrededor de, acerca de.
 BAUTHA – esquivar, eludir
 BELAERN - riquezas, acuñación, tesoro.
 BELBAU – dar, entregar.
 BELBOL - regalo
 beldro - crear
 bel'la - honrar, dedicar, alabar, agradecer,
 b'luth'ol - flecha
 b'luthyrr - inclinación
 blynol - varios
 BOL - el artículo, cosa (desconocida, no identificada, misteriosa o importante)
 BRORN - sorpresa
 bwael - bueno, persona buena
 byr - otro

C

cal - comer
 CAHALLIN - comida (producida o cosechada, incluido el botín de incursiones,
 pero no la caza atrapada o cocinada)
 cha'ol - incienso
 chath - fuego, llama,
 che'el - ciudad (genérico)
 COLBAUTH - camino, sendero conocido,
 colnbluth - forastero, no-drow

D

d'ril - aunque
 da're- brazo
 da'ur - pierna
 DAL – procedente de (a veces acortó al da')
 dalhar - niño
 dalharil - hija
 dalharuk - hijo
 dalniril - hermana
 dalninuk - hermano
 DEL - de (a veces acortó a d' o de')
 do'bauth - escapar,
 do'suul - fuera de
 DOBLUTH - proscrito , desterrado
 DOEB - fuera
 doer - venir

DOS - tu
 DOSST - suyo
 dossta - su
 DOSSTAN – tu mismo
 draeval - tiempo
 drewst - quitar
 DRO - vida, vivo
 dro'xun - sobrevivir
 dro'xundus - supervivencia

E

el – morir
 ELAMSHIN - destino, voluntad de Lloth,
 elamshinae - favor, gracia (esp. con Lloth)
 el'lar - casa, Casa no-noble,
 ELEND - usual, tradicional
 ELENDAR - continuo, continuado, duradero
 elg'cahal - envenenar
 elg'cahl - veneno
 elg'car – gimotear, duejarse
 elg'caress - bruja, arpía, perra (dirigido a una hembra)
 ELGG – matar, abatir, destruir
 ELGHINN - muerte
 elghinyrr - muerto
 elgluth – azotar, látigo
 el'inssrigg - posada, taberna,
 endar - opuesto, diferente
 esaph - igualmente
 euol - gema

F

FAER - magia
 FAERBOL - artículo mágico
 FAERL - mágico
 FAERN - el mago, trabajador de la magia(de cualquier sexo, cualquier raza)
 faerz'ol - libro del hechizos
 faerz'undus - hechizo mágico
 fielthal - contribución
 fol - algunos
 folbol - algo
 folkhel - alguien
 folt - tal
 gaer - allí
 ghil - aquí
 GOLHYRR - el truco, artimaña, trampa,

H

HARL - abajo, bajo, debajo de, bajo
 har'il'cik - arrodillarse
 har'dro - tierra (elemento)
 har'luth – subyugar, conquistar
 har'ol - cueva, caverna,
 Har'oloth - Suboscuridad
 harventh - cortar, desunir, romper

HONGLATH - pensamiento claro, calma, valentía, buen comportamiento
 hwuen - hasta
 hyrr - artículo (abstracto)

I

IBLITH - el excremento, desperdicio, carroña (maldición)
 il - ella
 ilt - suyo
 ilta - ella
 ILHAR - la madre, a la madre (dar a luz un hijo, o cuidar o consolar)
 ILHARESS – matrona (de Casa; título)
 ILINDITH - apunte, meta, acontecimiento que se espera,
 ilinsar - medallón, amuleto,
 inbal - tener
 inbau - conseguir
 indar - similar
 indarae - en situación opuesta
 inlul - pequeño
 INTH - plan, estratagema, esquema,
 INTHIGG - acuerdo, tratado,
 inthuul - frío
 IZIL - como (a menudo acortó al iz' o ' el zil)
 izznarg - grande

J

JAL - todo
 jala - cualquiera
 jalbol - algo
 jalbyr - otro
 jalil - hembra (género)
 jalkhel - alguien
 jaluk - varón (género)
 jhal - pero
 jhinrae - vino
 ji - para que
 jindurn - cara
 JIVVIN - divertido, juego (crueldad entretenida, "espíritus animales")
 jiv'elgg - tortura
 jiv'undus - dolor [severo]

K

ka - si (conj.)
 karliik - cabeza
 khal - confiado (especialmente extraviado o tonto)
 KHALESS - confianza
 khel - cuerpo
 k'lar - lugar. situación
 KULG – Dificultad, tropiezo, bloqueo (en los planes de uno o en la realidad, por ejemplo escombros en un pozo o pasadizo)
 kul'gobsula - prisión
 kul'gobuss - prisionero, cautivo,
 kyil - dardo
 kyon - cuidado
 KYONE - alerta/alertado, cautela/cauteloso, cuidado/cuidadoso

KYORL – guardia, espera, vigilancia
 KYORLIN –de guardia, a la espera, vigilando
 kyorl'urn - vigilante
 ky'ostal - armadura (mágica o física)

L

LIL - el (a menudo acertó al l')
 lintaguth - fuente
 linth'el - caldero
 linthre - brasero
 loniar - húmedo
 LUETH - y (a menudo acertó al lu')
 LUTH - lanzar, arrojar, tirar
 luth'ol - lanza, jabalina,

M

MAGLUST - aparte, solo
 magthere - escuela, instituto (genérico)
 mamulen - pecho
 melaer - luchando con magia
 refriega - luchando con armas o de mano a mano
 mir – sujetar, agarrar, sostener
 d'ssinss del mrann - el amante (varón)
 mrigg - inspirar, guiar,
 mri'kul - la cerradura, cerrar con llave,
 mrim'ol - la llave
 MRIMM - la guía, codifique, inspiración
 mrann d'ssinss - el amante (hembra)
 mzil - muchos
 MZILD - más
 mziln - también, extra, adicional
 mzilst - la mayoría
 mzilt - mucho

N

narkuth - pergamino
 NATHA - un (raramente usado, salvo énfasis)
 NAU - no
 naubol - nada
 naudal - por
 naukhel - nadie
 nausbyr - ni
 naust - ninguno
 ne'kales - cuatela, desconfianza,
 ne'kalsa - inteligente, no confiando
 nelgeth - perdonar (raramente usó)
 nelgetha - perdón
 niar - agua
 nin - ahora, presente (tiempo)
 NIND - ellos , a ellos, suyo, de ellos
 nindel - eso
 NINDYN - aquéllos
 nindol - esto
 nindolen - éstos

nint - suyo
 ninta - su
 nintan - ellos
 nizzre' - electricidad, relámpago,
 noalith - neutral
 NOAMUTH - errante, perdido, desconocido,

O

OBSUL - apertura, puerta, hueco,
 obsu'arl - puerta-trampa
 og'elend - hereje, traidor, no-seguidor de Lloth,
 og'elendar - traición, herejía, oposición al testamento de Lloth,
 OGGLIN (n) - el rival, antagonista, enemigo,
 ogglir - rivalizar con, oponer,
 olath - oscuro
 ol'elg - asesinar
 olis'inth - conspiración,
 olis'inthigg - golpe
 OLIST - precaución, furtividad
 OLOTH - oscuridad (natural o mágico)
 olplyn - ladrón
 olplynir - robar
 olt - su
 oltan - él mismo
 op'elg - pirata
 op'elgin - piratería
 ORBB - araña
 orn - querer (v.)
 ORTHAE - sagrado

P

p'los - antes de
 p'luin - después de
 p'wal - porque
 PHALAR - tumba, marca de batalla
 PHINDAR - el monstruo, ser peligroso,
 pholod - hacia
 PHOLOR - encima, sobre
 phlith - odiar, despreciar
 PHUUL - son (a menudo acortó a ph' o phu')
 PIWAFWI - capa mágica
 PLYNN - tomar, apoderarse
 ply'usaerth - secuestrar, pedir un rescate
 ply'uss - arrestar, capturar,

Q

qua'l - estar de acuerdo
 qua'lae - discrepar
 qua'laen - contra
 QU'LAELAY - desacuerdo, discusión, confrontación (todavía no un conflicto abierto)
 QU'ELLAR - Casa (de una familia noble)
 QUARTH - orden (ejercicio de autoridad)

QUARTHEN – ordenado, mandado
 QUARVAL-SHARESS - Diosa - Lloth
 QUAR'VALSHARESS - Diosa (otra cosa que Lloth)
 quin - todavía

R

RAGAR – hallar, descubrir
raldar - despojar
RATH - espalda
RATHA - espaldas
rath'arg - cobarde
RATHRAE - detrás de
rath'argh - cobardía, deshonor,
ril - cada
rilbol - todo
rilkhel - todos
riluss – cada uno
riknueth - amargo
rinteith - garganta
rothe - ganado de la suboscuridad, esclavos (esp. no-Drow)

S

saph - gustar
SARGH - confianza en las armas, poder en la batalla, fuerza en las armas, valor.
sarol - arma
¡SARN! - ¡cuidado! ¡advertencia!
sarn'elgg - castigar
s'lurpp – adular, halagar
s'lurppuk - sicofante
shanaal - cáliz, copa, vidrio,
sharorr - trono
sharulg - sello real
siltrin - carne
sol - ojo
solen - ojos
SREEN - peligro
sreen'aur - seguro, seguridad
sseren - caliente
ssin - belleza
ssinjin - dulcemente
ssinss - seducción, tiente, encanto
ssin'urn - atractivo, bonito, guapo
SSINSSRIGG - pasión, anhelo, codicia
ssinsuurul - música
SSUSSUN - luz, brillo,
stath - pocos
STREEA - el suicidio, muerte en el servicio de Lloth, una Casa,
o una comunidad
STREEKA – temerario, temeridad, sin miedo.
suliss – gracia, encanto
suliss'urn - elegante
suul - lado

T

TAGA - que
 tagnik'zur - dragón
 TALINTH - pensar, considerar,
 TALTHALRA – reunión, concilio, parlamento,
 THALACK - guerra, lucha abierta
 THALACKZ'HIND - incursión, ataque desde lejos
 thalack'vel - emboscada
 THALRA – encontrarse con
 tir - fuera de
 TLU – ser, existir
 tril - mordedura
 tu'fyr - entre
 tu'jol - más allá de
 tu'suul - al lado de
 TUTH - ambos (a menudo acertado a tu')

U

udos - nosotros
 udossa - nosotros
 uil - soy
 UL-ILINDITH - destino
 ul'naus - juntos
 ulan - hacia
 ulin - futuro (tiempo)
 cubital - mentira (falsedad)
 uln'hyrr - mentiroso
 ULTRIN - supremo, altísimo, conquistador
 ULTRINE - el ultrin cuando sólo es aplicado a Lloth
 ULTRINNAN - conquistador, victoria, ganar o prevalecer,
 ULU - a
 usbyr - o
 ussa - yo
 usst - mío
 ussta - mi
 USSTAN - yo, este uno, yo,
 USSTIL - uno en mi lugar

V

valm – asociarse, aherrirse
 valsharen - real, imperial
 vel'bol - eso que
 vel'bolen - qué
 vel'dos - de quien
 vel'drav - cuando
 vel'klar - donde
 VEL'USS - quién
 vel'xundussa - seguridad, inteligencia, reconocimiento,
 vel'xunyrr - espiar,
 VELDRIN - sombras, ocultación permitida por variaciones de luz.
 velg'larn - asesino
 VELKYN - inadvertido, oculto, invisible
 velnarin - instrumento
 VELVE - hoja (daga, apuñale, espada)
 venorik - silencioso
 venorsh - silencio
 verin - malo

vith – follar, joder (jerga)
vlos - sangre

W

Wael - necio
Waela - tonto, ignorante/incauto
waelin - joven
waerr'ess - engañar
waess - piel
wanre - aprendiz, sirviente,
weth - cada uno
whol - para
wu'suul - dentro de
WUN - en
WUND - entre, dentro de, en

X

XAL - pueda, es posible, quizás
xas - sí
xor - o
xuil - con
xuileb - sin
xukuth - corazón
XUN - hacer, completar o lograr
XUND – procurar, esforzarse, trabajar
XUNDUS – consecución, logro, obra completada o manifestada en algún resultado
concrto.
xxizz - ayuda

Y

YATH - templo, del templo (propiedad, obra o decreto)
yibin - débil
yol - desde que
YORN – poder/voluntad/criatura servidora de la Diosa (Lloth)

Z

Z'HAR – viaje, trayecto
Z'HIN - caminata
Z'HIND - viaje, trayecto, expedición
Z'ORR - escalada
Z SON - poder, fuerza, fuerza, dominación
z'talin - PES, telepatía,
ZHAH - es
zhahn - entonces, pasado (tiempo)
zhal - deber
ZHAUN - aprender, saber,
ZHAUNIL - sabiduría, conocimiento,
zhuanth - viejo
zhaun'ol - libro, tratado, trabajo de conocimiento,
zha'linth - memoria
los zik'den tienen - el avión
zotreth - la huelga, pique, golpe

XIV. DIRECCIONES

Del este - Luent
Norte - Trezen
Nordeste - Trez'nt
Noroeste - Trez'in
Al sur - Werneth
Sudeste - Wern'nt
Sudoeste - Wern'in
Oeste – Linoi

Puedes distribuir libremente este diccionario, pero te pido que pongas el nombre de NIGHT AVENGER como creador y traductor.

Gracias al texto original (del que poco ha quedado) de **Larenil**.

TRADUCCIÓN Y AÑADIDURAS HECHAS POR **NIGHT AVENGER**. Para cualquier consulta manda un mail a sulato@hotmail.com