

EL IDIOMA ELDAR

Autor AGRAMAR
viernes, 25 de abril de 2008

Por David Donachie. Traductor anónimo.

EL LENGUAJE ELDAR El lenguaje eldar esta profundamente influenciado por el mundo original de los eldar, ahora olvidado tras el paso de los milenios, pero que dejo su huella en el idioma. El lenguaje se compone de cuatro tipos de palabras: estados, nombres, pronombres y modificadores, y a su vez, cada una de estas se divide en tres clases o modos, cada uno con una acepcion distinta y representando a las tres lunas del planeta natal eldar:

Rojos: Activo, agresivo, emprendedor (Eldanesh)

Blanco: pasivo, calmado, esperando (Lilleath)

Verde: Negativo, no productivo, deseo, pasado (kerunos)

De este modo cada palabra tiene 3 acepciones, asi el verbo Din (proteger) sera asi en cada modo: Din - Dyann - Dinne en eldanesh significará proteccion activa de algo (guardiano vengador), en lilleath proteccion pasiva (observador, vigilante) y en kerunos deseo de proteccion (guardaespaldas). Muchas palabras existen solo en uno de los tres modos (generalmente eldanesh) que es el modo raiz.

NOMBRES El nombre es el tipo de palabra más simple, definiendo cosas concretas, y generalmente se encuentran en modo eldanesh a menos que se desee especificar otro modo. Casi todos los nombres eldar son compuestos, aunque en muchos casos su evolucion hace dificil hallar sus raices, (sobre todo es normal la desaparicion, sustitucion e intrusion de vocales.

pej.: Marg (muerte) + Grech (grito) = margrech (muerte que grita)

ESTADOS Los estados son el equivalente a verbos y ciertos nombres abstractos, y describen el estado de algo dentro de un contexto temporal. Asi el estado "Mure" (muerte) significa: "el estado de estar muerto". La mayor parte de los nombres se componen de la union de varios estados, con lo que al final cada nombre representa un estado presente de algo. (Asi, el nombre Arbennian (solitario) significara el estado de ser un solitario). Un estado que se use sin referirse a un nombre toma el papel de nombre por si mismo. (un nombre no compuesto). Los estados en forma de verbo siempre llevan pronombres, que otorgan sujetos y objetos al verbo. Los estados "Surta" (futuro) y "Sista" (pasado) se usan para indicar el tiempo de la accion, como modificadores y como palabras autonomas.

Furta - furte - furto: Futuro, destino, vision de futuro.

Sista - shiasta - sistau: Pasado, historia, conocimiento del pasado.

PRONOMBRES Los pronombres son el tipo mas sencillo de palabra. todos los pronombres se encuentran siempre en modo activo, y son los siguientes:

Iam: Yo

Ual: Tu/vosotros-as

kal: El/Ella Iem: Nosotros-as

uel: Ellos-as

Kel: Ello

Sol: Uno

No existe distincion de sexo en los pronombres, aunque el añadido de de los adjetivos hombre/mujer sitúan este contexto. Todos los pronombres implican el verbo "ser" en ellos, con lo que lam significa "yo soy", "yo fui" y "yo sere" y al ponerse delante de un estado lo transforma en verbo, siendo el pronombre el sujeto de la acción.

pej. Con el estado Creagleram (que significa fabula) compuesto por:

cre- (pequeño, reducido, diminuto)

ag- (falso, inventado)

Lam - liam - leram (lenguaje)

se construiría la frase: iam Creagleram ual (yo fabulo a ti = yo te cuento fabulas).

El resto de modificadores del verbo se colocan entre el pronombre y el estado:

Iam tharet creagleram aual (yo te cuento fabulas aqui).

Iam furta creagleram aual (te contare fabulas)

Iam sista creagleram aual (te conte fabulas)

El estado "Fare" indica la creación o fabricación del verbo subsiguiente. Fare - Farath - Furith : Crear, hacer, fabricar, componer.

Iam fare creagleram (Yo escribo/invento fabulas).

MODIFICADORES Los modificadores son prefijos y sufijos que modifican el sentido de los nombres y de los estados, actuando también como preposiciones (la posición del "-" indica si es prefijo, sufijo o ambos).

I-: Grande, largo.

Cre-: Pequeño, reducido, diminuto.

Caur-: Gigantesco, inmenso, indescriptible.

Ag-: Falso, inventado.

Am-: Imperativo.

Ill-: Acabado, terminado, antiguo, no, anti-.

A-: A, para, por, hacia. (Aual: a ti)

Aill-: Posibilidad, condicional.

Am: Interrogativo.

Eath: Negación (=ea)

Ian: Religiosamente, celestial.

Dath-: Entre, en medio de.

Asha-: Pronto, en breve.

Kion-: Con, y (conjunción).

Eakion-: Sin (conjunción negativa).

- Así, la palabra Dinillainn (protector de los guerreros caídos) se compondría de:

Din - dyann - dinne (proteger)

Ill (acabado, ya no)

Ann - iann - Ainn (guerrero)

[protectores de-los ya no-guerreros] Esa misma palabra con Ann en modo pasivo (Dinilliann) significaría guardian de prisioneros, mientras que con Din en modo pasivo (Dyannilliann) sería protector de prisioneros, mientras que Dyannillainn querría decir protector de los caídos (que vendría a ser defensor de su memoria).

- Y la palabra Farillecassion (Los que vigilan antiguos errores) estaría compuesta por:

Fares - far - faras (Vigilar, observar)

Ill (acabado, ya no)

Cassien - cassian - cassion (Error, equivocación) El uso de fares en vez de far significaría una vigilancia activa y directa, más bien un seguimiento. El uso de ill con cassion transforma "errores" en modo negativo, pasado en "antiguos errores" o "errores acabados", mientras que la "e" entre ambas palabras es una típica mutación vocal eldar. Con el nombre creagleram (fabula) al usar leram (modo negativo, antiguo: pequeñas y falsas historias antiguas) pero entonces creagliam (liam: modo pasivo) sería historias falsas (pequeñas y falsas historias) mientras que creaglam sería pequeñas mentiras (pequeños y falsos dichos). por otro lado, laglam serían grandes mentiras, Creliam relatos, novelas (Iam fare creliam aual: escribo relatos para ti).

- El condicional: Iem aillestera (nos podría gustar).

INTERROGATIVOS

Ashkam - ashkam - asskam (¿quien?)

Redam - redam - richam (¿donde?)

Edasam - edsam - edisam (¿que?)

Palam - palam - palisam (¿por que?)

Gairam - garam - garisam (¿como?)

Tomam - timam - temem: (¿cuando?)

El modo más usado con estos interrogativos es el modo pasivo, el más corto.

Ejemplos: Ashkam furta creagleram aual am (¿Quién te contara fabulas?)

Aual furta creagleram iam palam (¿Por que me contaras fabulas?)

DICCIONARIO

1 - NOMBRES

Agaith: Cara falsa, disfraz.

Ardathair: Alto avatar.

Arebennian: Solitarios.

Asurmen: La mano de Asuryan.

Athair: Avatar del dios riente.

Athesdan: Alto brujo.

Athistaur: Maestro de mimos.

Baharroth: Grito en el viento.

Bahn: Laser, rayo energetico.

Brathu-angau: El beso de la condenacion.

Buanna: Segador.

Carrecenad: Piedra-alma.

Caurifelliann: Guerreros gigantes de largas zancadas.

Cergorach: El dios riente.

Coldras: Camaleonina.

Creidann: Lanzagranadas.

Dathedi: Entre colores.

Distaur: Mimo.

Esdainn: Brujo.

Failleanan: Injerto de almas.

Fian Dialcaman: Guerreros vengadores.

Fian Silsperiaigh: Halcones voladores.

Finnaidann: Guerrero veloz.

Fir Caurifel: Clanes de titanes.

Fir Dinillainn: Protectores de los caidos.

Fir farillecassion: Vigilantes de antiguos errores.

Fir Lirithion: Corazones blindados para la batalla.

Geirgilath: Cinturon de velocidad.

gilath: Cinturon.

Haranshemash: Mundo de sangre y lagrimas.

Iarrascurath: Guerrero buscador.

Jain zar: tormenta del silencio (=Baharistau).

Karandras: Cazador de/en sombras.

Lambruith: Lenguaje de signos de los mimos.

Lavair: El que da la bienvenida.

Lir: Corazon.

Margorach: Bufon de la muerte.

Margrech: La muerte que grita (municion aullante).

Maugan Ra: Cosechador de almas (=bennan-tuisach).

Men: Mano.

Murehk: Pistola shuriken.

Offigascurath: Guerrero que corre.

Rillietann: Arlequin (guerrero reluciente).

Rillisliddian: estrella arrojadiza (estrella celeste reluciente).

Scurathainn: Andadores de batalla. (=Scurath)

Sercam: Red.

Sercamarith: Red de calaveras.

Sierbahn: Laser de dispersion.

Slidd: estrellas.

Suin Daellae: La muerte que gime.

Suitheakion-eliath: La danza sin fin.

Suithimarith: La danza de las calaveras.

Taluclu: Encuentro.

Tannascurath: guerrero-espiritu.

Tuelean: Catapulta shuriken.

Tuisich-Novasmair: Señor del fenix.

2- ESTADOS

Aith - aith - aith: Cara.

Ann - iann - ainn: Guerrero.

Angau - angau - angaur: Destino, muerte, fatalidad.

Ard - ath - are: Maestro, honorable, alto.

Ash - ash - ash: Mundo, planeta.

Baharr - baruth - baharr: Viento, tormenta.

Brathu - brathai - bratha: Besar, cuidar, adorar.

Bruith - bruath - bruiith: gesto, movimiento.

Bennan - buanna - buanneth: Cosechador, segador.

Carrec - carrec - carrec: Alma.

Ce - cea - ceo: dios, divino.

Cerka - cerkish - cera: Hola, saludo, bienvenida.

Dekar - dekair - deikar: Alli, estar en otro sitio.

Din - dyann - dinne: Proteger.

Dris - dras - dras: Sombra, ocultamiento, camuflaje.

Edin - edi - edi: Color, colorear.

Ehk - ehka - eihk: Escupir.

Elith - eliath - eliath: Despedida, adioses, partida.

Enad - enaid - enarc: Joya, piedra, de piedra, rocoso.

Estera - estera - esterae: Gustar, apreciar.

Fari - far - faras: Vigilar, observar.

Fare - farath - furith: Hacer, fabricar, crear.

Finnail - finneth - fiannaid: Agil, Diestro.

Geir - gair - geiar: Rapido, veloz.

Gorach - gorash - distau: reir, bromear.

Grech - garoth - suin: lamentar, llorar, gritar.

Haras - hara - harai: Sangre, fluidos vitales.

Iarr - iarr - iaer: Busqueda.

Id - iad - iall: Lanzar, enviar, despedir.

Istaur - istu - istau: Silencio, quietud, calma.

Karan - karun - kerun: Cazar.

Lam - liam - leram: Lenguaje.

Mure - marg - man: Muerte.

Offig - fell - ofell: Andar a zancadas, caminar rapido.

Rilli - rillie - rilli: Relucir, brillar, confundir.

Rroth - rothe - riath: Gritar, llamar.

Scurath - scurath - scuraith: pasear, caminar.

Sheman - shemas - shem: Llorar, lagrimas.

Sier - siar - seira: Disperso.

Tann - tainn - tonn: Espiritu.

Thara - thareth - thareith: Aqui, estar aqui.

Tuisach - tuisich - tiusich: Honrar, alabar.

We - wea - weand: Cantar.