



## DROWIE ZWROTY NA SERWERZE UO: NELDERIM

DROW.01.01

06.01.2004

### 1. Wstęp

Dokument ten powstał dla potrzeb serwera Ultimy Online – Nelderim oraz istniejącej na nim rasy Drowów (zwanej również rasą Mrocznych Elfów lub Durionów). Tekst ten ma za zadanie przynajmniej częściowo uzupełnić obraz tej rasy (wyobrażenie na jej temat powstające na serwerze – i tylko na tym serwerze – Nelderim) w sferze języka oraz części zwyczajów, jakie są praktykowane przez jej członków.

#### 1.1. Język Drowiej rasy.

W żadnym wypadku tekst zawarty w tym dokumencie nie jest słownikiem i nie powinien za taki uchodzić. Prezentowane poniżej tłumaczenia opierają się bardzo mocno na języku Drowów ukształtowanego na potrzeby systemu RPG Advanced Dungeons & Dragons (obecnie, od momentu wydania jego trzeciej edycji, zwanego po prostu Dungeons & Dragons), zaś kilka tłumaczeń niektórych nieobecnych w nim wyrazów dodałem od siebie, by używanie owych wyrazów bądź zwrotów stało się możliwe w Ultimie Online (część tłumaczeń słów została zatem niejako „wymuszona” przez mechanikę owej gry i system porozumiewania się z różnego rodzaju postaciami niezależnymi – skrótowo zwanymi NPC).

### 2. Tłumaczenia.

#### 2.1. Powszechne zwroty i wyrażenia.

Język Drowów	Język Wspólny
Abban	Sojusznik, nie nieprzyjaciel
Abbil	Towarzysz, "zaufany" przyjaciel, przyjaciel
Aluve	Bywaj (ogólnie stosowane jako pożegnanie)
An'kin	Nauczyciel / trener
Belaern	Majątek, waluta, pieniądz, zysk, skarb
Bura'u	Kupić, zakupić
Colnbluth	Nieznajomy (w sensie outsider), nie-drow
Daewl	Chciałbym / Chciałabym
Din'ult	Bank, bankier
Dobluth	Wygnaniec, banita, wyrzutek
Elamshin	Przeznaczenie, Wola Loethe
Elgg	Zabić, zgładzić, zniszczyć
Elghinn	Śmierć
El'inssrigg	Karczma, knajpa, tawerna
Faern	Czarownik, władający magią (tyczy się każdej płci, każdej rasy)
Gu'e gaer!	Hej tam!
Her'tan	Gildia / gildyjny
Hwuen udos thalra 'sohna	Do następnego spotkania

Kyone	Czujnie / czujność, ostrożnie / ostrożność
Lor areion	Przejrzeć, przeglądać
Magthere	Szkoła, instytucja
Mrann d'Ssinss	Kochanek
Mrimm d'Ssinss	Kochanka
Mumbaro	Rusz się, ruszać się, ruch, poruszenie
Noamuth	Wędrowiec / wędrownik, zaginiony, nieznanymy (w sensie: nieznanymy)
Og'elend	Heretyk, zdrajca, przeciwnik woli Loethe
Olister	Nabyć, nabywać
Phindar	Potwór, niebezpieczne stworzenie / istota (zwłaszcza nieinteligentna)
Qu'ellar	Dom, klan
Quar'valsharess	Bogini (inna, niż Loethe)
Quarval-sharess	Bogini Loethe
Rath'argh	Tchórzostwo, dyshonor
Rothe	Niewolnik (zwłaszcza w określeniu nie-drowa)
S'argten qu'ellar	Strażnica / wartownia / koszary strażników (dosł. Dom strażników)
Sarn!	Strzeż się! Uwaga!
Ser	Przechować, przechowywać, przechowaj
Sreen	Niebezpieczeństwo
Ssinssrin	Pragnąć / pragnę, Chcieć / chcę
Streea	Samobójstwo, śmierć w służbie Loethe, Domowi bądź społeczeństwu
Talthalra	Spotkanie, zebranie, rada
Thalack	Wojna, otwarta walka
Thalack'vel	Zasadzka, atak z zaskoczenia
Usstan	Ja
Uxxahuu	Pozbyć się, pozbywać się
Velve	Ostrze (nóż, sztylet, miecz etc)
Vendui / Vendui'	Witaj, pozdrowienia (ogólnie stosowane do powitań)
Vin'ult	Witaj, pozdrowienia (stosowane do powitania osób z szacunkiem, np. Wysoką/Najwyższą Kapłankę)
Vrine'winith ditronw gaer!	Stój tam gdzie stoisz!/Zatrzymaj się tam gdzie stoisz!
Wanre	Uczeń, osobisty służący
Z'har	Jechać, ujeżdżać
Z'hin	Iść
Z'hind	Wycieczka, ekspedycja, wyprawa
Z'orr	Wspinaczka, wspinać się
Zhaunil	Wiedza, mądrość
Luent	Wschód
Trezen	Północ
Trez'nt	Północny wschód
Trez'in	Północny zachód
Werneth	Południe
Wern'nt	Południowy wschód
Wern'in	Południowy zachód
Linoin	Zachód

## 2.2. Tytuły w języku Drowów.

Język Drowów	Język Wspólny
Dalharil	Córka
Dalharuk	Syn
Faerz'un'arr / Faerz'un'uk	Wizjonerka / Wizjoner
Ilharess	Matrona [Określenie Pani Domu]
Ilharn	Patron [Określenie Pana Domu]
Malla	Czcigodna / czcigodny [Określenie szacunku, zwykle używane przed oficjalnym tytułem]
Qu'abban	Agent (Szpieg) Domu
Qu'el'faeruk	Czarownik / Czarnoksiężnik Domu
Qu'el'saruk	Fechmistrz Domu
Qu'el'velguk	Skrytobójca / Zabójca Domu
Sargtlin	Drowi wojownik
Shebali	Renegat / łotr [Niekiedy: łajdak]
Ssins d'Aerth	Kobieta do towarzystwa / prostytutka
Ulathtallar	Najwyższa Kapłanka Arach-Tinilith
Ulfaerz'un'arr / Ulfaerz'un'uk	Najwyższa Wizjonerka Sorcere / Najwyższy Wizjoner Sorcere
Ul'Saruk	Najwyższy Fechmistrz Melee-Maghtere
Valuk	Władca/Król (mężczyzna) [tylko w odniesieniu do pozostałych ras]
Valsharess	Królowa
Velg'larn	Zabójca / skrytobójca [zazwyczaj niezrzeszony z żadnym Domem, lecz z gildiami, lub wogóle]
Yath'Abban	Agent (Szpieg) Świątyni
Yathrin	Kapłanka Loethe
Yathallar	Wysoka Kapłanka Loethe

## 2.3. Określenia niektórych ras w języku Drowów.

Język Drowów	Język Wspólny
Ilythiiri	Drow [tu: Durion, Ciemny Elf]
Darthiir	Elf powierzchniowy [tu: Elfy Jasne]
Phish Hargluk	Krasnolud Czerwonobrody [Czerwony]
Renor Hargluk	Krasnolud Czarnobrody [Czarny]
Gol	Goblin [Goln: Gobliny]
Rivvil	Człowiek [Rivvin: Ludzie]
Sakphul	Niziołek / Niziołki / Niziołkowie
Tagnik'Zur	Smok / Smoki
Tu'Rilthiir	Pół-Elf / Człowiek z domieszką elfiej krwi
Yingil	Gnom [Yingilin: Gnomy]

#### 2.4. Nazwy instytucji miastowych oraz przykładowe ich nazwy.

Język Drowów	Język Wspólny
Arach-Tinilith	Świątynia Loethe i akademii Kapłanek (Yathrin)
Sorcere	Akademia Czarnoksięstwa
Melee-Maghtere	Akademia Walk
Zo'ghn	Sklep [również sklepikarz]
Zo'ihn	Bank [również bankier]
Ssrigg'tulen d'lil Khel	Rozkosze Ciała [dom publiczny]
Orbb Cress	Pajęcza Sieć [sklep odzieżowy/krawiecki]
Sanwtddd d'lil Isto	Uśmiech Nocy [sklep zaopatrzeniowy]
Eldalie Vlos	Elfia Krew [karczma]
Bwaelen d' Rendan	Dobra Otchłani [sklep platnerski/kowalski]
Elg'cahl Velve	Zatrute Ostrza [Gildia Zabójców]
Bwaelen d'lil Isto	Skarby Nocy [sklep z zaopatrzeniem]
L' Talthalra d'lil Cahlinden	Zgromadzenie Węży [kompania handlowa]
Velkyn Wanre	Niewidoczny Sługa [sklep alchemiczny]

#### 2.5. Specjalne słowa oraz nazwy.

Język Drowów	Język Wspólny
Yochlol	Avatar Bogini (większy sługa Loethe, Demon)
Myrcholar	Pająk Dusz (mniejszy sługa Loethe)
Orbdrin	Pajęcza Maską
Orlenggin	Ołtarz ofiarny
Orshal	Kielich ofiarny
Orvelve	Ofiarny Pajęczy Sztylet
Qu'ilinsar	Insygnia Domu
Sithyrr	Ręczna kusza Drowów [tu: Durionów]

#### 2.6. Powszechne powiedzenia oraz przysłowia.

Język Drowów	Język Wspólny
Jal Khaless Zhah Waela	Wszelkie zaufanie jest oznaką głupoty
Ooloth Zhah Tuth Aabbil Lueth Ogglin	Ciemność jest obydwojoma: przyjacielem, jak i wrogiem
Xun Izil Dos Phuul Quarthen, Lueth Dro	Rób jak ci rozkazano i żyj
Loethe Tlu Malla; Jal Ultrinnan Zhah Xundus	Loethe niech będzie błogosławiona; wszelkie zwycięstwa są jej zasługą
Ilharessen Zhaunil Alurl	Matrony wiedzą najlepiej
Lil Alurl Velve Zhah Lil Velkyn Uss	Najlepszym ostrzem jest te niewidziane/niewidoczne
Vel'uss Zhaun Alur Taga Lil Quarval-sharess?	Któż wie lepiej, niż Bogini?
Khaless Nau Uss Mzild Taga Dosstan	Nie ufaj nikomu, prócz siebie
Nindyn Vel'Uss Kyorl Nind Ratha Tharla Elghinn Dal Lil Alust	Ci, którzy olądają się za siebie, spotykają śmierć od frontu
Ulu Z'Hin Maglust Dal Qu'ellar Lueth Valsharess Zhah Ulu Z'Hin Wund Lil Phalar	Odejść od Domu i Królowej znaczy wejść do grobu
L' alurl abbil zhah dosstan	Najbardziej zaufanym przyjacielem jesteś ty sam
Loethe Kyorl Dos	Niech cię Loethe strzeże
L' alurl gol zhah elghinyrr gol	Najlepszy goblin, to martwy goblin
Jala cahallin xal tlu elg'cahlin	Każde jado może być trucizną
L'elamshin d'lil Ilythiiri zhah ulu har'luth jal	Przeznaczeniem Drowa jest podbić/zdobyć wszystko
L' alurl faerbol zhah mrimm (mrann) d'ssins	Najlepszym magicznym przedmiotem jest kochanek (kochanka)

## 2.7. Ważniejsze zwroty do NPC w języku Drowów.

Język Drowów	Język Wspólny
S'argt! S'argten!	Straż! /Strażnik! Strażnicy!
Usstan daewl / ssinssrin dos ulu ser ussta l'thi / l'thin, Ser ussta l'thi / l'thin	(Ja) Chciałbym / Pragnąłbym (chcę) abyś przechował moje zwierzę / zwierzęta, Przechowaj moje zwierzę / zwierzęta
Usstan daewl / ssinssrin ulu bura'u / olister folbol	(Ja) Chciałbym / Pragnąłbym (chcę) coś kupić (zakupić) / nabyć
Usstan daewl / ssinssrin ulu uxxahuu d' folbol	(Ja) Chciałbym / Pragnąłbym (chcę) pozbyć się czegoś (sprzedać coś)
Usstan daewl / ssinssrin ulu dan'ult	(Ja) Chciałbym / Pragnąłbym (chcę) zadokować
Xal (usstan) lor areion dosst bol? Usstan daewl / ssinssrin lor areion dosst bol	Mogę (ja) przejrzeć twe / twoje towary / rzeczy? (Ja) Chciałbym / Pragnąłbym (chcę) przejrzeć twe / twoje towary / rzeczy
Zao	Ucz, trenuj, uczyć się, trenować
Zao uns'aa[ussa]	Ucz mnie / Trenuj mnie
Zo'ihn belbau uns'aa[ussa] ussta mamulen	Bankierze / bankier[również: bank] daj / podaj / dawaj mi moja skrzynię / skrzynkę

## 3. Zarys drowich zwyczajów oraz ogólnych praw.

### 3.1. Wybrane zwyczaje oraz tradycje.

**Vlos (Okrwawiny)** – W drowim społeczeństwie, jest to rytuał przejścia w dorosłe życie, podczas którego młody Drow (Drowka) musi zabić bez niczyjej pomocy inteligentne bądź niebezpieczne stworzenie powierzchniowe (np. ludzki wojownik, bądź czarownik lub inna groźna istota). Jeśli społeczeństwo nie jest położone nigdzie w pobliżu powierzchni, wtedy miejscowi drowi kupcy za niemałą opłatą są zobowiązani sprzedać jednego ze swoich humanoidalnych niewolników, który jest wypuszczany na wolność do Podmroku z uzbrojeniem, by młody drow (drowka) mógł go wytropić i zabić. Rytuał ten odbywa się przy najbliższym "Najeździe".

**L' Thalackz'hind (Najazd)** – Drowie społeczeństwo żyjące niedaleko powierzchni raz na rok organizuje tzw. Najazd – polowania, grabieże i różnorakie "zabawy" na powierzchni Świata Ponad – w którym bierze udział każdy potrafiący chodzić samodzielnie Drow (należy zaznaczyć, że to, co Drowy nazywają "polowaniem i zabawami" dla innych oznacza zabijanie oraz grabież). Warto też wspomnieć, iż podczas najazdów, ostrza drowich rywali nierzadko "przypadkiem" się spotykają w walce o życie. Młode drowy, biorące po raz pierwszy udział w Najeździe, przechodzą rytuał Okrwawin (wspomniany wcześniej). Drowie społeczeństwa nierzadko zmieniają nieco datę ich corocznego najazdu, aby zapobiec zatrudnieniu większej ilości straży na ten czas przez mieszkańców najeżdżanych osad.

**L' Zud'dar d' Loethe (Test Loethe)** – W niebezpiecznych drowich społeczeństwach, gdzie wyznaje się Loethe, zawsze znajdzie się kilku, którzy otwarcie przeciwstawiają się Pajęczej Królowej lub których czyny ukazują poważny brak szacunku wobec jej woli, celów oraz bezpieczeństwa Klerykału takiego społeczeństwa. Takie Drowy przeważnie są uniszkodliwiane i zabijane na miejscu bądź od czasu do czasu skazywane są na banicję. Niekiedy jednak niektórym z nich udaje się uniknąć kary. Są oni zagrożeniem dla woli Loethe - zwłaszcza, jeśli ukazują najdrobniejsze oznaki odrzucenia autorytetu Klerykału. Wszyscy miastowi czarodzieje są uważani za takie potencjalne zagrożenie, ze względu na moc, którą daje im magia i muszą przejść specjalny Test, by udowodnić swą lojalność wobec Królowej Otchłani oraz społeczeństwa (Klerykału mówiąc prościej) – reszta mieszkańców drowiego miasta przechodzi Test tylko, kiedy zajdzie podejrzenie względem

ich osoby i/lub czynów. Czarownicy przechodzą Test (tylko i wyłącznie na wyraźne życzenie Najwyższej Kapłanki, jednak conajmniej raz w życiu muszą go przejść), kiedykolwiek zajdzie podejrzenie, co do ich działań (bądź kiedykolwiek Najwyższa Kapłanka sobie tego zażyczy). Kiedy już Czarodziej zostanie poddany Testowi, Najwyższa Kapłanka, w otoczeniu pozostałych kapłanek, zwraca się do Loethe (tu: Śmierci), aby ta przejrzała umysł podejrzanego (osobiście [wtedy pojawia się Drowom w jednej z dwóch postaci: jako bosko piękna Drowka lub jako wielka Pajęczycza z głową Drowki], bądź za pomocą swego Awatara [Yochlola, Demona]) i potwierdziła (lub w dość rzadkich przypadkach zaprzeczyła) podejrzeniom kierowanym wobec niemu. Zdarza się całkiem nierzadko, iż obiekt przesłuchań ginie podczas Testu pod naporem mocy Loethe i w zależności od wyniku Testu, albo zostaje na stałe wygnany poza miasto, by zdychać w Podmroku (a jego imię zostaje zapomniane w drowim mieście), albo kontynuuje swój żywot w mieście, jak robił to do tej pory (najczęściej przez jakiś czas od Testu, nadal pod ścisłą obserwacją Kapłanek).

### **3.2. Zarys ogólnych praw panujących w większości drowich miast w Podmroku.**

Każdy drow, który nieodpowiednio potraktuje jakiegokolwiek arachnida (pajęczaka), poniesie karę odpowiednią do tego, jak bardzo źle go potraktował. Ten, kto zabije arachnida (umyślnie czy nie - nie ma znaczenia), sam zostanie zabity. Zwyczaj ten nie ma zastosowania do Driderów (Terathan).

Odmówienie przez niewolnika wykonania wyraźnego rozkazu Drowa z Domu, który jest jego właścicielem, jest największą obrazą. To, jak właściciel obchodzi się ze swoim niewolnikiem jest tylko i wyłącznie jego własną sprawą. Niewolnicy nie posiadają żadnych praw, ani nie istnieją żadne oficjalne systemy kar dla nich przewidziane (więc tylko od właściciela zależy rodzaj kary za przewinienie niewolnika).

Warto dodać, iż w ogromnej większości drowich miast to kapłanki dzierżą władzę i to one rządzą miastami (najczęściej w postaci Rady złożonej z Matron określonej liczby Domów danego miasta).

Jeśli pospolity mieszkaniec miasta obrazi lub znieważy w jakiś sposób Wysoką/Najwyższą Kapłankę bądź odmówi wykonania jej polecenia - otrzyma taką karę, jaką Kapłanka uzna za stosowną (wliczając w to śmierć).

Prawa obowiązujące w poszczególnych Domach są już raczej zależne od Matron opiekujących się Domami i mogą się one różnić między sobą, jednak w każdym z nich to kobiety są najważniejszymi ich członkami, zaś mężczyźni stoją na dużo niższym planie.

Podziękowania:



Opracowali:

Drow