



LANGUES DE GOLARION

RAPPORT AB-11-019

Un recensement des langues vivantes ou mortes qu'on peut entendre, lire ou qu'on a pu entendre et lire sur Golarion.

Ce rapport est compilé à partir de notes et de conversations trouvées ou entretenues à Absalom, dans la Grande Loge des Éclaireurs et la célèbre école de bardes la Grotte Blanche.

On a divisé les langages en quatre groupes, qui sont présentés un par un dans la suite :

- Les langues des humains
- Les autres langues vivantes civilisées
- Les langues mortes
- Quelques autres langues

LES LANGUES DES HUMAINS

On aborde d'abord les langues créées et utilisées par les humains de Golarion ou, du moins, celles qui ont survécu jusqu'à nos jours et qui sont encore employées. Outre les dialectes locaux, on distingue principalement neuf langues humaines vivantes.

La première et la plus connue est le **taldan**, que l'on appelle plus familièrement la **langue commune** ou simplement le **commun**.

Si ce langage porte un nom qui fait référence au Taldor, c'est parce qu'il trouve son origine à l'époque où l'empire du Taldor recouvrait une grande partie de l'Avistan. Ce sont en effet les célèbres armées d'exploration de cet empire qui ont cartographié et civilisé le continent. L'empire s'est ensuite morcelé et ses frontières se sont rétrécies, mais la langue est restée comme un héritage d'un passé impossible à effacer entièrement.

Le taldan est aujourd'hui connu presque partout en Avistan et au Garund et, des terres des Seigneurs des Mammouths au nord

jusqu'aux étendues du Geb et du Nex au sud, ce langage est employé comme moyen de communication entre les diverses peuplades et races.

Le taldan utilise un alphabet constitué de 26 symboles dont 17 proviennent du jitska (lui-même dérivé de l'ancien langage de l'Azlante) et emprunte les chiffres du kéléshite.

Outre ce langage quasi-universel, on trouve huit langues humaines plus locales :

- Le **hallit** est le langage primitif parlé dans les terres de l'extrême nord (plus particulièrement du nord-est de l'Avistan). Les barbares kellides l'utilisent pour exprimer des idées simples relatives à la survie ou à la guerre.
- Le **skald** est un autre langage originaire du nord, plus chantant, lyrique et complexe que le hallit. Il utilise les 23 runes de la langue des nains ainsi que 4 lettres empruntée au jistka (sans doute afin de posséder plus de symboles que le commun).
- Le **varisien** est le langage du peuple originaire de la Varisie. Comme ses membres sont de grands voyageurs, leur langue s'est rapidement répandue dans tous les coins du continent. C'est une langue qui emprunte à diverses racines (taldan, thassilonien, un peu de géant et d'orque) et qui permet de véhiculer des idées voilées ou cachées, des demi-mots et des doubles sens.
- Le **kéléshite** est la langue de l'empire du Padischah du Kélesh, situé à l'est de l'Avistan dans le continent du Casmaron. Elle a été introduite autour de la mer Intérieure via les conquêtes, lorsque les kéléshites se sont appropriés des territoires de l'Avistan et du Garund sous forme de satrapies (comme par exemple le Qadira

ou encore l'Osirion). C'est une langue aux sonorités gutturales et aux accents emprunts de passion.

- L'**osirionais** est la langue garundaise la plus employée. À une époque ancienne, l'Osirion était en quelque sorte le pendant du Taldor sur le continent du Garund. Son territoire recouvrait une grande partie du nord et de l'est de ce continent. C'est sans doute ce qui explique l'étendue actuelle de ce langage.
- Le **polyglotte** est une langue complexe amalgamant de très nombreux dialectes utilisés par les tribus et clans de l'Étendue Mwangi. C'est en quelque sorte le « commun » de ce territoire.
- Certains langages proviennent d'autres continents et ont été amenés en Avistan ou au Garund par des voyageurs, des marchands, des explorateurs ou des réfugiés. C'est le cas du **tianais**, provenant du Tian Xia, et du **vudranais** originaire du Vudra. Le tianais se démarque par les innombrables runes et glyphes qui constituent son alphabet et le vudranais, par les méthodes de construction de mots qui agglomèrent préfixes, suffixes et racines multiples en des mots extrêmement longs et difficiles à prononcer.

AUTRES LANGUES VIVANTES CIVILISÉES

Les humains ne sont bien sûr pas les seuls à avoir conçu des langages pour communiquer et partager des idées. Certaines autres races dites « humanoïdes » ont fait de même.

- Le **nain** est bien évidemment la langue utilisée par les nains. C'est un langage aux sonorités gutturales et lentes regorgeant de consonnes dures et de syllabes sonores. Certains érudits

indiquent que ce langage serait inspiré par le terran employé par les créatures élémentaires de la terre (les deux langues emploient d'ailleurs le même alphabet).

- L'**elfe**, quant à lui, proviendrait d'un mélange de sylvain, de célestial et de draconique selon certains linguistes. Une chose semble certaine cependant : il s'agirait d'un des langages les plus anciens.
- Le **gnome** est une langue qui - selon certains - a été créé lorsque les gnomes sont arrivés sur Golarion après avoir quitté le lieu que certains nomment « le Monde Premier ». Les gnomes, n'ayant avant cela aucune raison d'employer un langage parlé, auraient emprunté des sons et des mots aux autres langues et leur auraient associés des significations souvent différentes. En entendant du gnome, on a souvent l'impression de reconnaître divers mots d'autres langues employés de manière étrange. Le gnome utilise l'alphabet des nains.
- L'**halfling** quant à lui a apparemment été créé comme une déformation d'un mélange de taldan et de varisien. Le but des halflings (souvent employés comme esclaves au Chéliax) était alors sans doute d'échanger des messages cachés sans que leurs maîtres ne puissent les comprendre.
- Le **commun des profondeurs** est l'équivalent du commun dans les Terres Sombres. Cette langue partagerait quelques racines communes avec le commun et l'elfe mais aurait été tellement déformée tant au niveau de l'écriture qu'au niveau de la prononciation qu'elle serait maintenant incompréhensible à ceux qui maîtrisent le commun.

Finalement, on peut également citer divers langages utilisés par des

créatures originaires du Grand Au-Delà et des dialectes propres à certains groupes d'individus :

- Les conjurateurs et invocateurs de créatures doivent parfois utiliser les langues des créatures élémentaires. Parmi celles-ci, on trouve l'**aquan**, le langage des créatures de l'eau basé sur des vibrations; l'**auran** des créatures de l'air, qui s'exprime principalement par le souffle; l'**ignan** des créatures du feu, qui est constitué de petits mots qu'il convient de prononcer rapidement (ce qui produit un son ressemblant un peu à un crépitement); et enfin le **terran**, un langage constitué de sons longs et lents et utilisé par les créatures de la terre.
- Lorsqu'ils ont affaire avec des créatures du Grand Au-Delà, les conjurateurs se tournent souvent vers l'**abyssal**, le **célestial** (qu'on dit inspiré du draconique et du céleste) ou l'**infernal** (qui possède de nombreux mots possédant des prononciations très proches mais des sens bien différents - ce qui requiert une grande précision pour éviter les gageures).
- Il convient également de citer le **druidique**, le mystérieux langage des druides, qu'on dit inspiré du sylvain et de l'elfe.

LES LANGUES MORTES

Il existe sans doute de nombreuses langues aujourd'hui disparues dans leur forme originelle. Même si ces langues ne sont plus parlées, on les retrouve parfois dans d'anciens documents ou monuments et leur héritage reste bien vivant dans les langages qu'elles ont inspirés.

Les cinq langues mortes les plus connues sont les suivantes :

- L'**ancien osirionais** est la langue des premières civilisations du nord du Garund. Même s'il existe certaines similarités avec l'osirionais moderne, de nombreux glyphes et beaucoup de mots sont associés à des significations différentes.
- L'**azlante** est le langage du continent aujourd'hui disparu de l'Azlante (englouti sous les flots). Son héritage est encore visible dans de très nombreuses langues, comme le taldan, l'hallit, le polyglotte et le varisien.
- Le **jistka** était l'ancêtre de langages comme le skald, le taldan et le varisien. Les nombres y étaient écrits sous forme de lettres, une méthode encore utilisée par certains érudits et nobles avistanais.
- Le **tekritanin** est au désert ce que le polyglotte est à l'étendue Mwangi : il s'agit d'une ancienne langue composée par l'agglomération de divers langues du désert.
- Le **thassilonien** n'est plus guère connu aujourd'hui que sous la forme d'inscriptions sur les anciens monuments de la Varisie.

QUELQUES AUTRES LANGUES

Enfin, certains créatures ou groupes de créatures ont également évolué jusqu'au point de créer une langue propre. On en cite quelques unes ci-dessous.

- Le **draconique** est peut-être la langue la plus ancienne de toutes. Ce langage associé aux dragons a cédé de nombreux mots aux autres langues.
- Le **géant** est bien sûr le langage des géants. Il s'agirait d'une

forme modifiée de la langue ancestrale des géants et des cyclopes et fortement influencée par le thassilonien.

- Le **gobelin** est un langage qui, selon certains érudits, possède pas moins de 23 manières de dire « tuez le », chacune avec ses subtilités propres. Les gobelins l'utilisent sous la forme de couinements et d'aboiments, les hobgobelins le parlent avec des intonations plus militaristes et les gobelours l'emploient avec un accent hautain et supérieur, mais il s'agit bien d'un seul et même langage.
- Le **gnoll** est une langue composée de sons interrompus par des séries de jappements aigus, d'aboiments et de grognements. Un érudit m'a indiqué qu'il y avait une quarantaine de mots gnolls pour dire « esclave » mais seulement deux pour dire « travail ».
- L'**orque** est un langage sec aux sonorités violentes en staccato et aux syllabes dures qui utilise un alphabet proche de celui des nains (malgré la très longue animosité entre les deux races).
- Finalement, le **sylvain** est le langage des créatures féeriques. On dit qu'il n'a pas évolué depuis la nuit des temps (une caractéristique que ces créatures semblent partager avec leur langue).

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.