

BRANDON SANDERSON

ELANTRIS



Annexes

cosmere.fr

Elantris - Annexes

Réalisé par cosmere.fr, version : 30-11-2024

Ceci est une traduction non officielle de divers contenus que Brandon Sanderson met à disposition sur son site web

(<https://www.brandonsanderson.com/pages/standalones-cosmere#ELANTRIS>).

1) Guide de prononciation elantrien

[Source : <https://www.brandonsanderson.com/pages/elantris-pronunciation-guide>]

Aonique :

On prononce les noms aoniques en trouvant l'aon (la plupart d'entre eux sont répertoriés à la fin du livre. Sinon, trouvez les deux voyelles les plus proches). Ensuite, prononcez les voyelles de l'aon sous sa forme « longue » (je sais, mon ami linguiste m'a dit que ce n'était pas tout à fait correct, mais vous trouverez des exemples ci-dessous) et toutes les autres voyelles à la forme courte. Voir ci-dessous pour des exemples) et toutes les autres voyelles à la forme courte. La première syllabe contenant l'aon est toujours accentuée.

Exemples :

Aon = EILLE-Onne

Raoden = RAYE-Oh-dène

Listes des voyelles aoniques :

A = "a" prononcé à l'anglaise comme dans "bake" (ou éy en français).

E = soit "e" à l'anglaise comme dans "eat" (ou "i" en français), soit la même prononciation que pour le A (voir plus bas).

I = "i" prononcé à l'anglaise comme dans "bike" (ou aye en français).

(Un aon comportant deux i se prononcera avec deux sons i longs, voir plus bas)

O = "o" comme dans bordure

U = Il n'y a pas de son "u / ou" dans les aons

Toutes les autres voyelles doivent être prononcées à la forme courte, sans accent.

Une remarque sur les sons « E » en aonique. La seule exception à cette règle concerne les mots écrits avec un « e » dans l'aon. En anglais, le "e" peut souvent produire un son "a" long. J'ai donc écrit de nombreux sons "a" longs avec des "e". C'est un moyen que j'ai utilisé pour essayer de rendre les noms plus attrayants et pour qu'ils aient une chance d'être prononcés avec plus de précision. Notez les exemples dans les noms ci-dessous.

Noms communs aoniques

Raoden = RAYE-Oh-dène

Sarène = sa-RAYE-Nie (ou sa-REE-Nee, si vous voulez être plus technique)

Elantris = EE-Laine-triss (bien que la plupart des gens disent e-lan-triss, ce qui me va aussi)

Kiin = CAILLE-Aïe-n

Téod = TEILLE-Ohd

Arélon = ah-RAYE-Lone

Daorn = DAY-Ohrn

Kaise = CAILLE-Ice

Ahan = AÏE-Hayn

Roial = ROH-ail-al

Autres noms :

Hrathen = Ray-zen (avec un léger son H au début)

Fjorden = Fi-ohr-den

Galladon = Gall-ah-donne

Dilaf = Di-lawf

2) La création des langues d'Elantris

[Source : <https://www.brandonsanderson.com/pages/creating-the-languages-of-elantris>]

Introduction

Je ne suis pas linguiste. J'ai quelques notions de morphèmes et d'histoire de la langue, mais juste ce qu'il faut pour ne pas avoir l'air d'un parfait idiot. C'est pas grave. Je ne suis pas Tolkien ; je n'ai jamais eu l'intention de créer des langues viables dans ELANTRIS. J'étais suffisamment occupé à créer l'histoire pour ne pas avoir à me soucier de savoir si quelqu'un serait capable un jour de publier une transposition d'Hamlet en aonique.

Cela ne veut pas dire que les langues présentes dans mes livres ne sont pas importantes. En fait, elles sont vitales. Un roman, à son niveau le plus bas, est construit de mots - et les mots, à leur niveau le plus bas, sont construits de sons. Les sons des noms et des phrases donnent le premier indice inconscient des motivations et des origines d'un personnage. Avant de connaître les pensées d'une personne dans un livre - avant de la voir agir - vous connaissez souvent son nom. La sonorité de ce nom est la première impression.

Comme beaucoup d'auteurs de romans fantastiques, j'utilise des thèmes linguistiques pour caractériser les cultures de mes livres. Même pour le meilleur auteur, faire tenir un monde entier dans les maigres 200 000 mots d'un roman est une tâche difficile. Nous ne pouvons pas nous permettre d'utiliser les noms et les langues à la légère - ils doivent donner des

indices sur la nature des cultures concernées, sinon nous pourrions tout aussi bien appeler le héros « Tom » plutôt que « Raoden ».

Processus de base

J'adopte plusieurs approches pour construire les langages de mes œuvres. La première chose que je me demande, c'est dans quelle mesure je vais utiliser cette langue. Combien de personnages la parleront ? L'action se déroulera-t-elle dans un pays où cette langue est parlée ? Quelle est l'importance globale de la langue pour ce livre en particulier ?

Dans Elantris, je me suis rendu compte que l'aonique allait faire partie intégrante du roman. Le pouvoir magique de l'AonDor était autrefois accessible à travers la forme des Aons. Dans cette culture, la langue est un pouvoir très littéral, et la pratique et l'utilisation de cette langue dénotent la royauté, la haute culture, voire la divinité.

Les autres langues incluses sont de moindre importance. Le fjordell, la langue des prêtres de Fjorden, est la deuxième langue en importance, car c'est la langue maternelle du seul personnage de point de vue non aonique. Pour Hrathen, la langue devait devenir un symbole de pureté et de la race élue. Elle avait une signification religieuse et devait être un modèle subtil de la culture élitiste dont Hrathen était issu.

Les langues de Duladen, Svorden et Jindo étaient moins importantes. Elles étaient représentées par des personnages importants, mais n'avaient pas de point de vue majeur. Le poids de l'aonique et du fjordell alourdissant déjà la partie linguistique du roman, j'ai décidé que ces trois langues n'auraient qu'un rôle d'agrément. Je voulais que les mots et les noms qui les représentent donnent un indice immédiat sur la nature de la société, et qu'ils ajoutent de la variété tout au long du roman sans pour autant devenir encombrants.

Aonique

Lors des premières étapes de son développement, les aons ont été l'un des éléments les plus difficiles à construire. Les aons eux-mêmes - qui n'étaient pas encore nommés - allaient devenir un élément important du roman. Je voulais que tous les noms aoniques, y compris ceux des deux personnages principaux, contiennent des références à la langue.

[!!! SPOILER !!!]

De plus, le système de magie était étroitement lié au pouvoir et à la forme des aons. L'une des plus grandes énigmes du roman, celle de la chute mystérieuse d'Elantris, était intimement liée au pouvoir et à la forme des aons.

[!!! FIN SPOILER !!!]

J'ai commencé à chercher des sons et des thèmes. En général, lorsque je crée une langue, j'essaie de développer quelque chose avec quelques motifs sonores de base qui sont facilement reconnaissables. Lorsqu'un lecteur rencontre un nom dans le livre, je veux qu'il

soit capable de déterminer instantanément de quel pays ce nom provient. Cependant, les noms ne doivent pas être trop semblables, sinon le lecteur risque de se perdre.

J'ai donc commencé, comme je le fais souvent, par quelques noms. Le premier que j'ai imaginé, je crois, était Raoden. Le son « Rao » (les deux voyelles se prononcent à la forme longue) m'a frappé. L'une des choses que j'attendais de l'aonique était une résonance avec le classicisme ancien. Je voulais que le lecteur fasse référence à une culture ayant une grande et majestueuse histoire. La Grèce de l'âge d'or ou la Rome impériale, des pays où les dieux étaient bien réels et où l'on pensait qu'ils interféraient avec les activités des mortels. Pour l'esprit moderne, ces cultures portent le poids des siècles.

Rao. (Prononcé Ray-Oh). J'aimais bien les voyelles longues répétées - elles semblaient avoir le poids que je voulais. À partir de là, j'ai construit d'autres morphèmes. Ene. Ashé. Dio. J'ai commencé à les combiner, construisant une langue qui fait référence au japonais moderne avec sa combinaison de langue naturelle et de caractères chinois importés. Le résultat fut la langue aonique. Chaque nom ou mot contient un aon - un morphème de deux syllabes contenant deux voyelles longues - et un préfixe ou suffixe non-aon. Raoden, par exemple, contient l'aon "Rao" avec le suffixe non-aon "den". Séon contient l'aon "Séo" avec le suffixe "n". Dans ces mots, l'accent est toujours placé sur l'aon.

Ensuite, comme dans toute bonne langue moderne, j'ai été obligé de contourner quelques règles. Le nom de la ville était très important pour le livre, car je voulais qu'il figure dans le titre. J'ai joué avec plusieurs mots différents, dont un qui est resté tout au long de l'ébauche du roman - un mot basé sur l'aon "Ado".

En fin de compte, cependant, j'ai pris goût au mot "Elantris". Là encore, c'était pour des raisons de connotations. Il évoquait des cultures anciennes sans pour autant ressembler à des noms que je connaissais. Le mot semblait avoir une portée mythique.

Malheureusement, il ne contenait pas d'aon. En fin de compte, je l'ai quand même choisi. Toute bonne langue comporte des changements de sons et des règles non respectées. Elantris est donc basé sur l'aon "Ela", qui est un son très aonique

Lorsque je prononce le mot dans ma tête, le son "a" est plus fort qu'il ne l'est probablement pour la plupart des lecteurs.

La deuxième règle de base concerne le nom de Sarène. À l'origine, son aon était "Ana", avec deux sons "a" longs. Malheureusement, ana me semblait trop proche du mot "anal". Finalement, j'ai changé son nom de Sarana en Sarène. Aujourd'hui encore, dans ma tête, je prononce ce mot "Sar-Aynay", alors que l'usage aonique du nom serait plutôt "Sar-eenee".

La langue aonique étant terminée, je pouvais facilement ajouter les noms des personnages secondaires et des lieux. J'ai jeté quelques sons - il n'y a pas de son « u » ni de son « th » en aonique - et, à partir de là, j'ai pu construire des centaines de noms à partir de combinaisons de sons aoniques. J'ai créé quelques personnages pour les référencer dans le livre, et la langue s'est développée à partir de là.

Fjordell

La langue fjordelle était un peu plus formée dans ma tête au stade de la pré-écriture que l'aonique. J'avais déjà une idée de ce que je voulais que cette culture et sa langue représentent. J'ai toujours été fasciné par la montée en puissance de l'empire romain, d'abord sur le plan militaire, puis sur le plan théologique. Le latin et le catholicisme cadrent parfaitement avec la culture logique, presque bureaucratique, de Rome.

Je me suis demandé ce qui se serait passé si une série d'événements similaires avait conduit au pouvoir une culture plus guerrière et plus barbare. Que se serait-il passé si les tribus scandinaves avaient pu s'unir et conquérir toute l'Europe ? La réponse est simple : ils n'avaient pas les compétences bureaucratiques nécessaires pour diriger un empire. Celui-ci se serait effondré.

C'est de là qu'est né Fjorden. J'ai imaginé trois périodes distinctes dans son histoire. Tout d'abord, l'ascension d'une tribu guerrière vers la domination impériale. Cependant, une fois l'empire établi et à court d'ennemis à conquérir, j'ai imaginé le nouvel empire luttant pour garder le contrôle. Finalement, le premier empire s'est effondré sous son propre poids.

Cependant, cette expérience a permis d'apprendre aux dirigeants du Fjorden ce qu'ils avaient mal fait. Ils ont appris l'ordre, l'organisation et, surtout, la patience. Sous la direction d'un chef inspiré, ils abandonnèrent leurs méthodes de conquête et se concentrèrent plutôt sur le Shu-Déreth, une religion nouvellement créée qui combinait leurs anciennes croyances panthéistes avec un sens plus moderne de l'ordre théologique. Cette religion, dont l'un des thèmes principaux est le pouvoir de l'unité forcée, fait appel au sens guerrier des Fjordells.

C'est ainsi qu'est né le Second Empire. Désormais, au lieu d'une armée de guerriers, le Fjorden avait une armée de prêtres. L'empire a appris à diriger plus subtilement, en utilisant ses doctrines pour contrôler plutôt que ses épées.

Ce pays devait avoir un air scandinave - plus il ressemblait à Beowulf, mieux c'était. J'avais le nom de Hrathen dès le début, même si j'ai un peu tergiversé sur Fjorden lui-même. (Je me rends compte que le nom lui-même est un peu gadget, mais jusqu'à présent, il m'a valu de bonnes réactions).

Dans mon esprit, le fjorden se définit davantage par ses sons que par un ensemble spécifique de caractéristiques linguistiques. La langue préfère les sons gutturaux. Les sons "U", les sons "F", les sons "H" et les sons "G". J'ai ajouté un son hébreu "Y" sous la forme d'un "J" et j'ai mis l'accent sur la combinaison "Hr". Cette langue a donné naissance à des noms comme Dilaf, Jaddeth (prononcé yah-death) et Sycla.

Duladène, Jindoais, Svordois

Le duladène est une langue purement tonale. Ma seule règle pour cette langue était d'utiliser ce qui « sonnait bien ». D'une certaine manière, il me semblait erroné d'imposer aux Dulas des constructions linguistiques rigides. En outre, l'utilisation par Galladon de l'argot dula allait devenir un élément d'ambiance majeur du livre. Je n'ai pas eu assez de temps dans le livre pour développer la langue en détail, mais j'avais besoin de ses sons pour donner une atmosphère.

Le duladène implique une culture décontractée et libre. Ses mots sont fluides et ont même un soupçon de ridicule pour nos oreilles habituées à l'anglais. Même le mot dula pour désigner l'enfer, "Doloken", a une sorte de nonchalance rythmique. Ironiquement, la partie de la langue dula dont j'étais le plus insatisfait était le nom du personnage principal. J'ai fini par le remplacer par "Galladon" au lieu de "Galerion" pour qu'il s'intègre mieux.

Le Jindoais est probablement la langue la moins originale du livre. Il s'agit d'une imitation pure et simple du chinois, comme on peut facilement le constater. Je l'ai fait avec une certaine hésitation. Je craignais d'avoir déjà trop de « courbe d'apprentissage » dans le cadre du livre, surtout avec les circonstances étranges que Raoden allait être obligé d'endurer. Pour ce qui est de la langue et de la culture du Jindo, je craignais qu'un développement trop poussé dans une partie aussi mineure du livre ne le rende trop lourd.

Le Jindo est surtout important pour les philosophes qu'il a engendrés, trois hommes qui sont devenus les fondements religieux du continent. J'ai choisi d'imiter une culture orientale en raison de la manière mystique dont la plupart des cultures occidentales considèrent les noms à consonance asiatique. Le simple fait d'appeler quelque chose "Jindo" lui confère instantanément un sentiment d'étrangeté.

Je suis peut-être allé trop loin en utilisant l'adjectif « Jindoais » pour désigner la nation. J'aurais probablement dû me contenter de « Jindo » comme nom et comme adjectif. Pour le reste, je suis satisfait de la culture, malgré son manque de sonorités originales. La langue finale, le svordois, a presque été pensée après coup. Je voulais en faire un dialecte du fjordell, quelque chose que je pourrais mettre en avant pour montrer que toutes les nations situées au-delà des montagnes n'étaient pas un seul et même stéréotype. En donnant au Svorden une petite identité propre, avec un personnage secondaire et le son « sv », j'espérais donner un peu de rondeur à l'empire Fjorden, qui n'existe pas encore.

Conclusion

C'est à peu près tout pour les langues d'Elantris. Il y a des livres pour lesquels j'ai passé beaucoup plus de temps sur les langues, mais il y a aussi des livres pour lesquels j'en ai passé beaucoup moins. Dans l'ensemble, j'aime la façon dont les sons dans ce livre ajoutent à la sensation des différentes nationalités, bien que je me rende compte que les noms aoniques (en particulier) sont difficiles à prononcer au début. Si vous avez votre propre façon de les prononcer, c'est très bien. Je fais la même chose avec les livres que je lis.

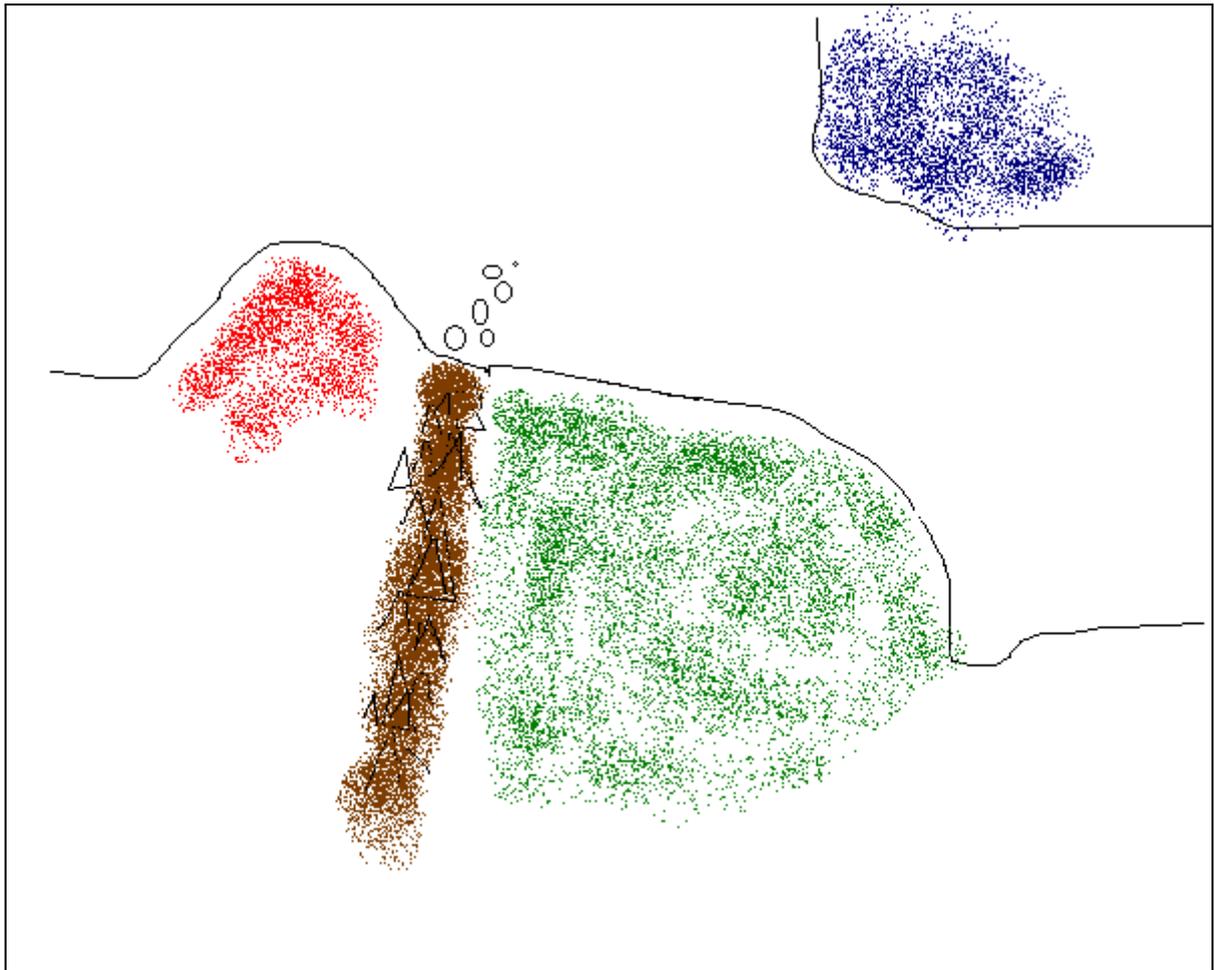
3) Évolution de la cartographie d'Elantris

[Source : <https://www.brandonsanderson.com/pages/elantris-map-progression>]

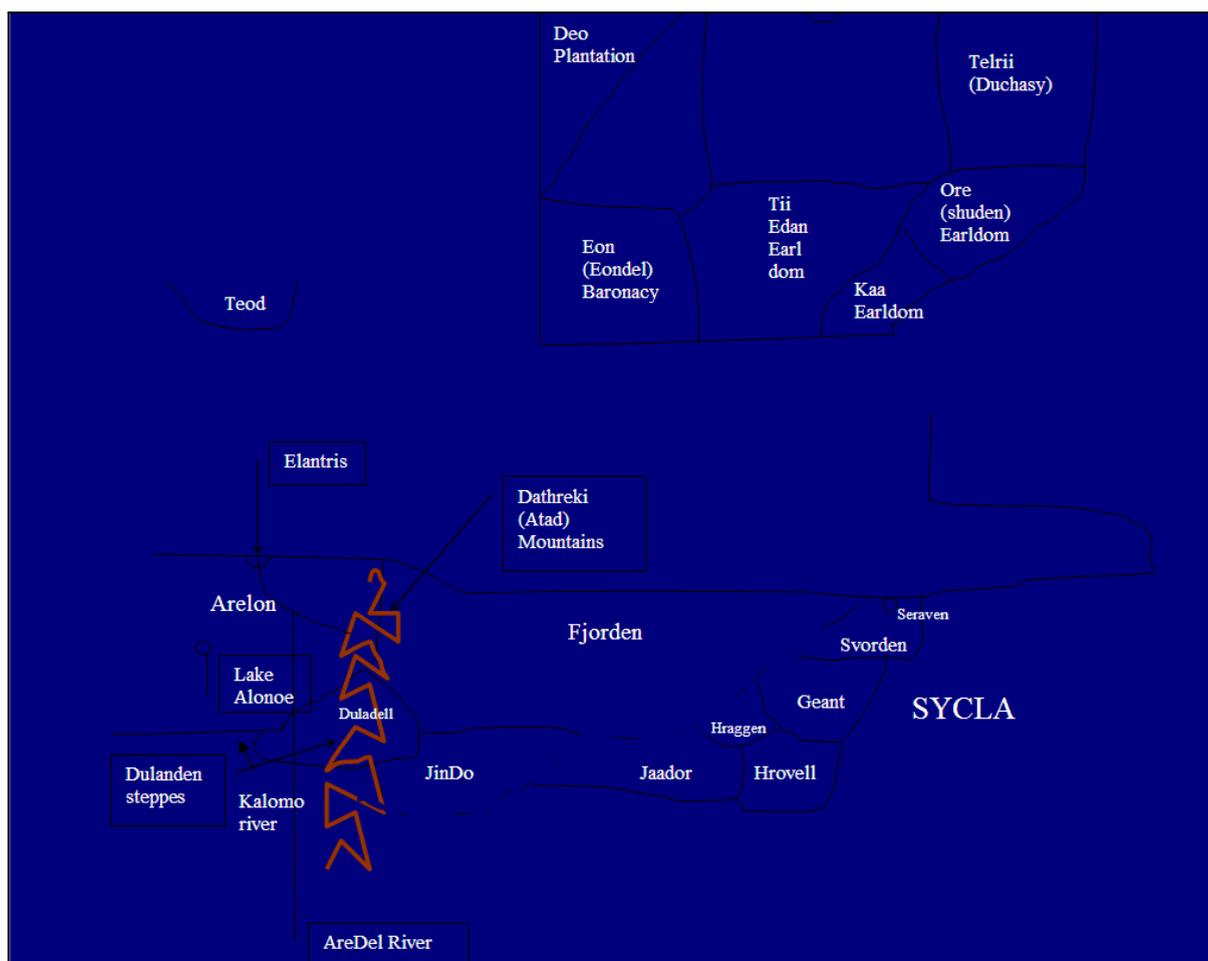
[!!! SPOILER !!!] Attention, cette section des annexes risque de vous révéler des éléments importants de l'histoire d'Elantris, ne la lisez pas si vous n'avez pas lu le roman.

La carte d'Elantris a beaucoup évolué. J'ai récemment réussi à retrouver de très vieilles versions de la carte, et j'ai pensé qu'il serait amusant de montrer la carte dans toutes ses étapes. Pour beaucoup de ces cartes, vous devrez cliquer dessus pour voir une version plus grande afin de distinguer de nombreux détails.

Certaines de ces cartes sont plutôt embarrassantes. C'est une bonne chose que je sois devenu un bien meilleur écrivain qu'un artiste. Sachez toutefois que je n'ai jamais eu l'intention que ces images soient vues par quelqu'un d'autre que moi.

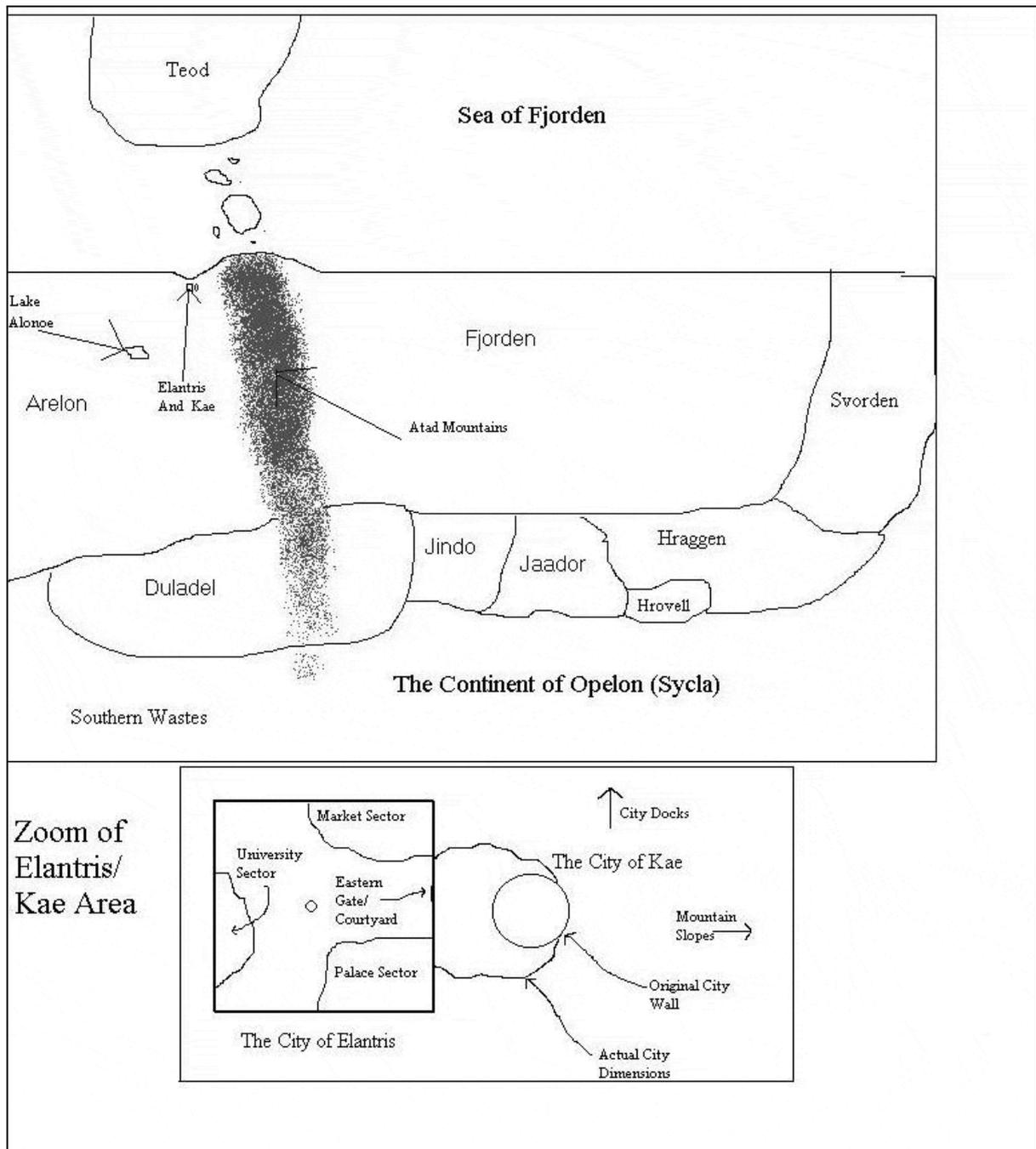


Pfiou. C'est rude. C'est la première image que j'ai réalisée pour Elantris. Je fais toutes mes cartes sur ordinateur, plutôt que de les dessiner à la main. Et, à ce stade de ma vie, je n'avais que MS Paint. J'ai fait un usage très intensif du spray à peinture, n'est-ce pas ? Cette carte n'était destinée qu'à me servir de référence et à me donner une idée de l'aspect des continents. L'Arélon est à l'ouest, avec des montagnes au milieu. Le Fjorden est à l'est. Notez que dans cette esquisse préliminaire, le Téod était au nord-est, et l'Arélon était en quelque sorte bombé. Cela a changé très rapidement lorsque j'ai commencé à écrire.



Il s'agit d'une capture d'écran de ma deuxième version de la carte. À ce stade, je n'ai même pas utilisé la puissance avancée de MS Paint ; j'ai simplement "dessiné" la carte dans Microsoft Word, en utilisant ses fonctions de dessin.

C'est à ce moment-là que j'ai commencé à réfléchir à une géographie politique spécifique. J'ai nommé les pays, je les ai placés là où ils devaient l'être et j'ai déplacé le Téod à l'ouest. Les montagnes ne sont que des gribouillis, et il est très difficile de savoir quelle ligne pointe vers quoi. Mais c'est tout ce dont j'avais besoin. Notez également la carte en haut à droite. Bien qu'elle semble représenter un autre continent, il s'agit en fait d'un gros plan d'Arélon, illustrant la répartition des terres du royaume entre les différents seigneurs. Il est évident que cette carte est beaucoup trop simpliste et qu'elle n'inclut pas suffisamment la noblesse. Mais je n'avais besoin que de savoir où se trouvaient les nobles importants les uns par rapport aux autres.



Voici la troisième version de la carte, et la dernière que j'ai dessinée moi-même. À ce stade, j'étais revenu à MS Paint, et j'étais devenu si expert techniquement que j'avais appris à changer les polices de caractères dans une image. (Ooooo.) J'ai dessiné cette image alors que j'en étais à peu près à la moitié du roman, mais je n'avais pas encore compris exactement à quoi je voulais que les choses ressemblent. Les royaumes sont tous formés à ce moment, et les choses sont à peu près là où elles devraient être. Cependant, la pente des montagnes et la forme d'Elantris elle-même (dans les détails d'Elantris et de Kaë ci-dessous) n'étaient pas parfaites. Je n'ai pas voulu me prononcer sur ces questions avant d'avoir terminé le roman. Malheureusement - et c'est là que j'ai fait une erreur avec ces cartes - je n'ai pas dessiné une quatrième carte au moment de faire l'illustration officielle. Au lieu de cela, j'ai simplement envoyé cette

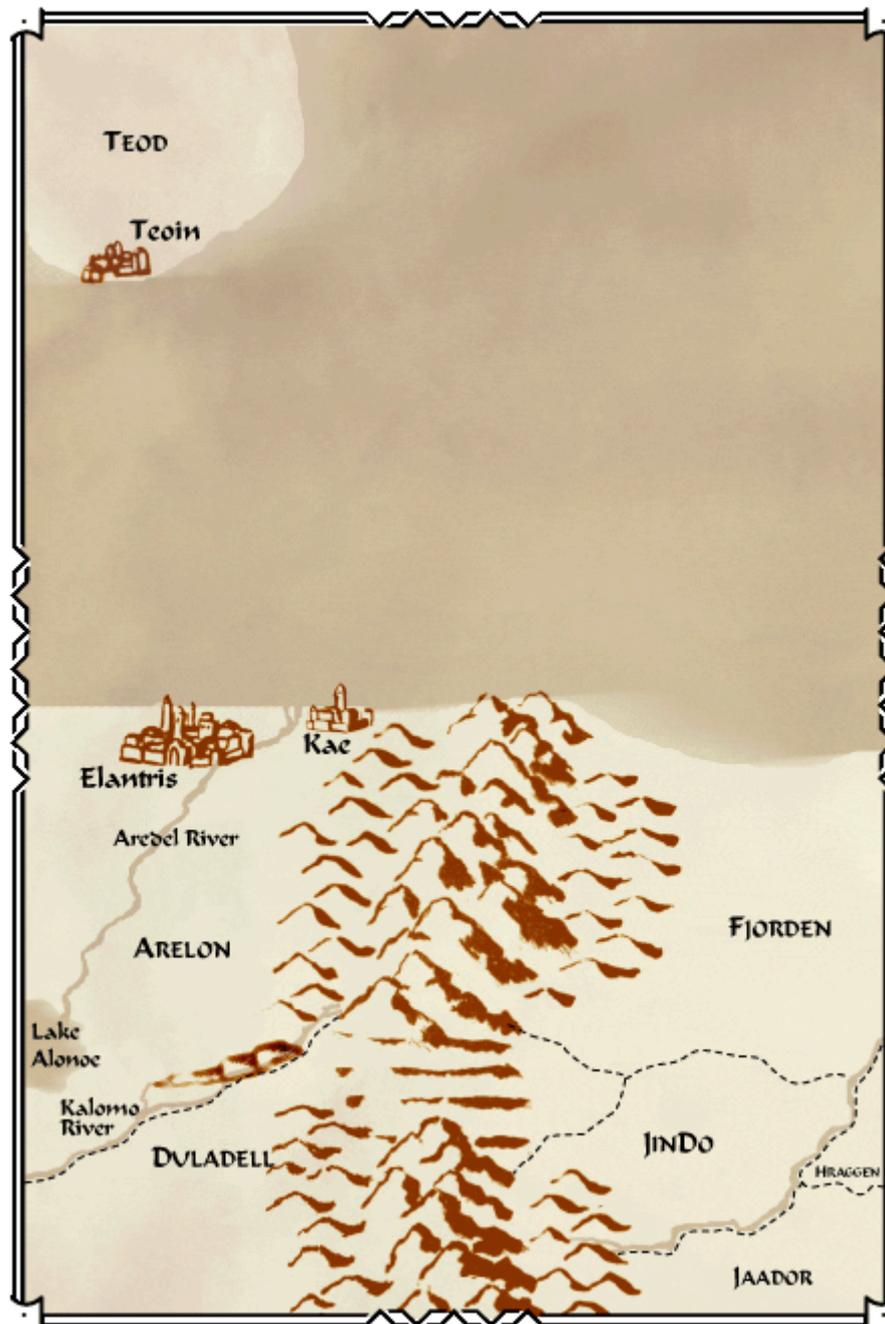
carte à Jeff comme guide, avec quelques instructions textuelles sur ce qui devait être différent. Ces instructions n'étaient pas très précises, je le crains.



La première interprétation de ma carte par Jeff [Ndt : Jeff Creer]. Enfin une image qui ne fait pas mal aux yeux ! Ça fait vraiment une différence quand quelqu'un de talentueux s'y met. Jeff a été mon colocataire à un moment donné, bien qu'au moment où ELANTRIS a été publié, je crois qu'il vivait dans la colocation de mon frère un peu plus loin dans la rue. C'est un artiste fantastique, et j'adore les ombres et les couleurs de cette carte. Cependant, ma mauvaise carte d'origine, combinée à des instructions peu claires, a laissé cette carte avec beaucoup de problèmes.

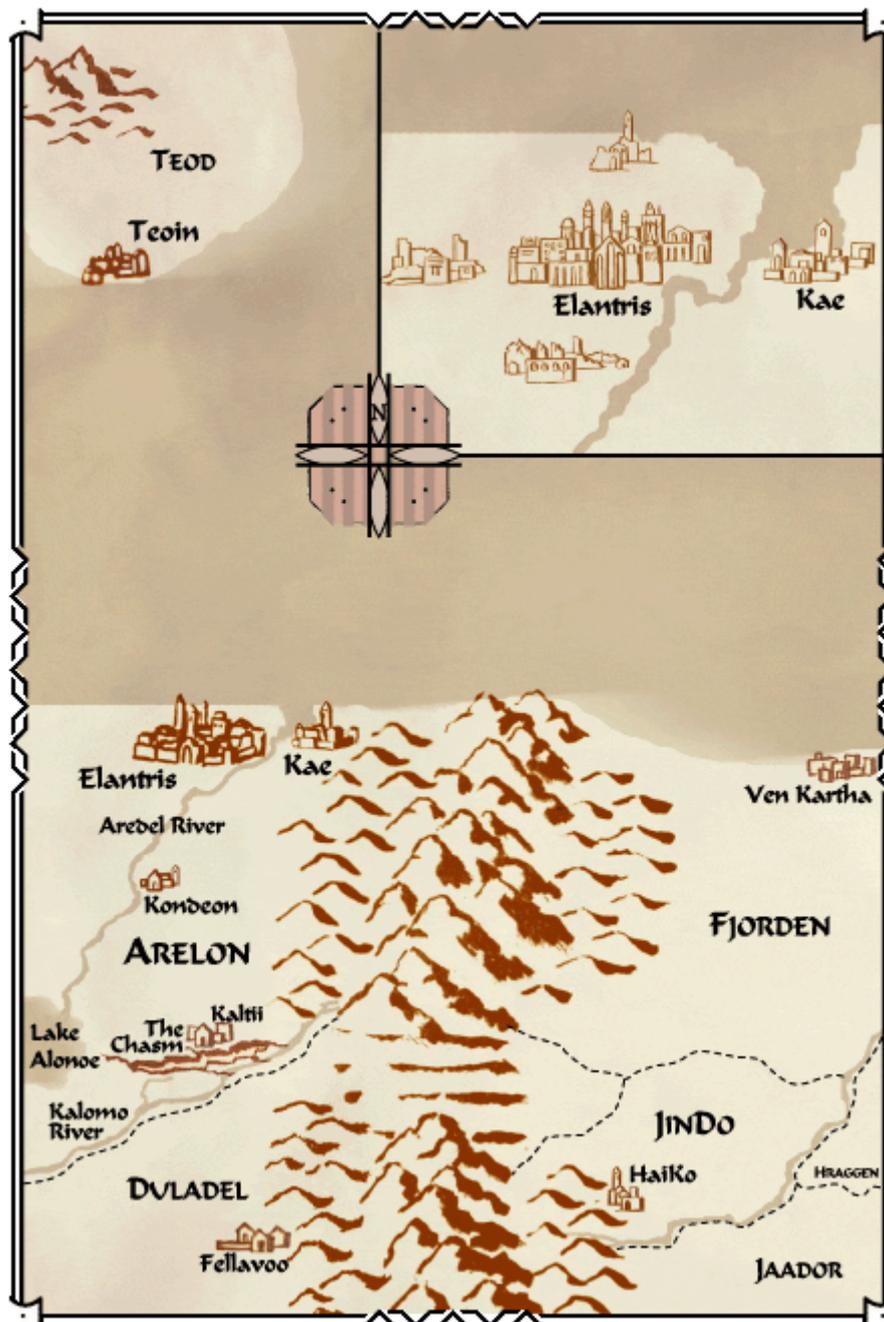


Vous pouvez lire les instructions que j'ai données à Jeff sur cette carte. Je m'inquiétais surtout du fait que les formes de la carte autour d'Elantris n'étaient pas conformes à ce que le livre suggérait - et comme cela faisait partie intégrante du système de magie et du point culminant du livre, c'était un gros problème. Décrire tout cela à Jeff s'est avéré plus difficile que prévu. J'ai réussi à faire passer la plupart des idées et, après plusieurs conversations, nous avons décidé qu'il fallait vraiment réduire la carte et ne pas montrer le Fjorden. Je n'aimais pas que cette carte semble se concentrer sur un pays que nous ne visitons jamais dans le livre, et je n'aimais pas le manque de détails sur les montagnes. L'endroit important étant l'Arélon, nous avons décidé de nous concentrer dessus.

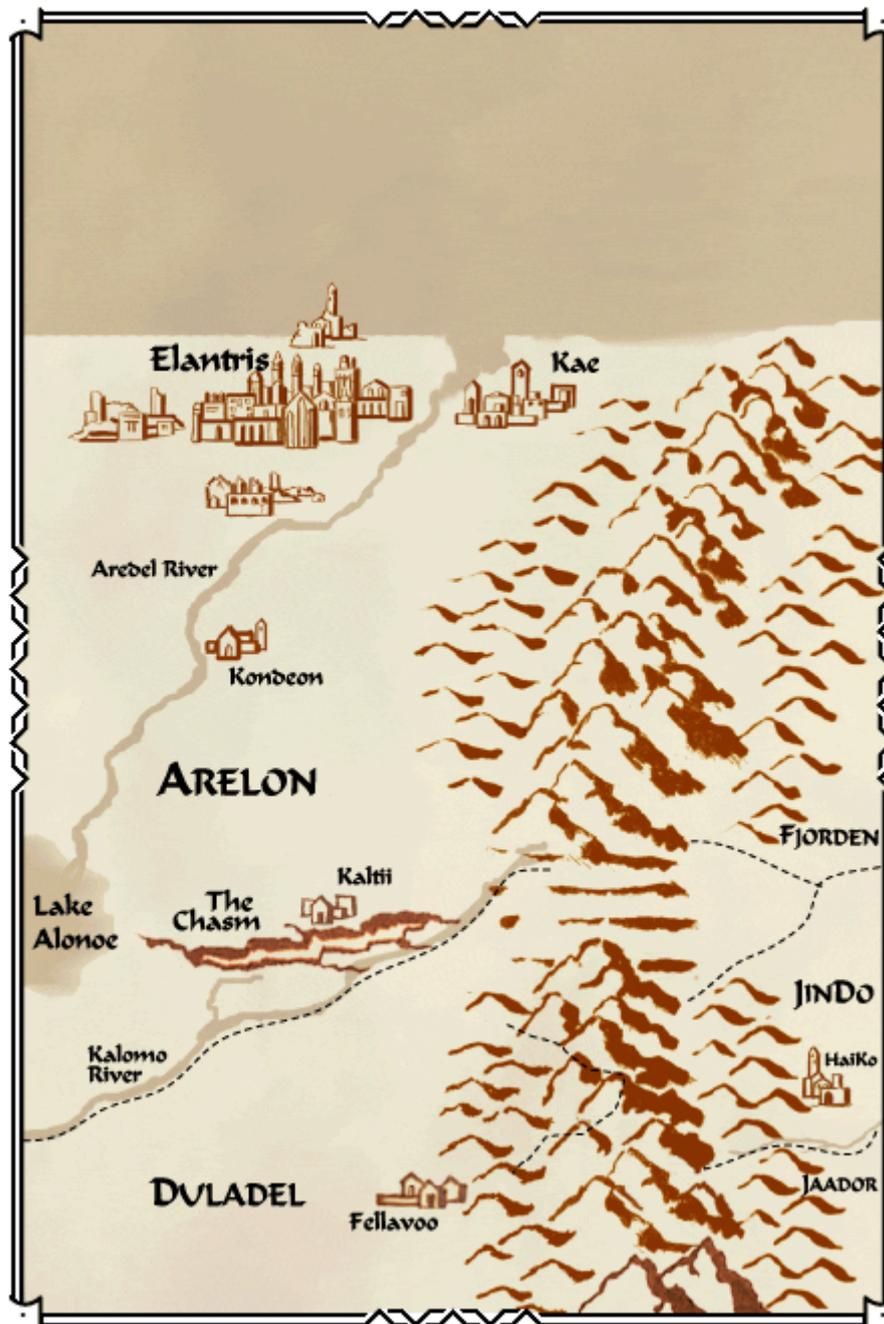


C'est la deuxième fois que Jeff tente de créer une carte pour ce livre. Elle commence à ressembler à celle qui a été publiée. Il y a encore des problèmes - la forme des montagnes avec le lac n'est pas tout à fait correcte. J'ai essayé de l'expliquer, mais je n'ai jamais réussi à faire passer l'information correctement. En fin de compte, ma mauvaise conception visuelle du début a laissé ce livre légèrement défectueux. Cependant, les échéances approchaient et j'ai décidé que c'était assez proche pour fonctionner. Je me suis donc concentré sur d'autres demandes à partir de là.

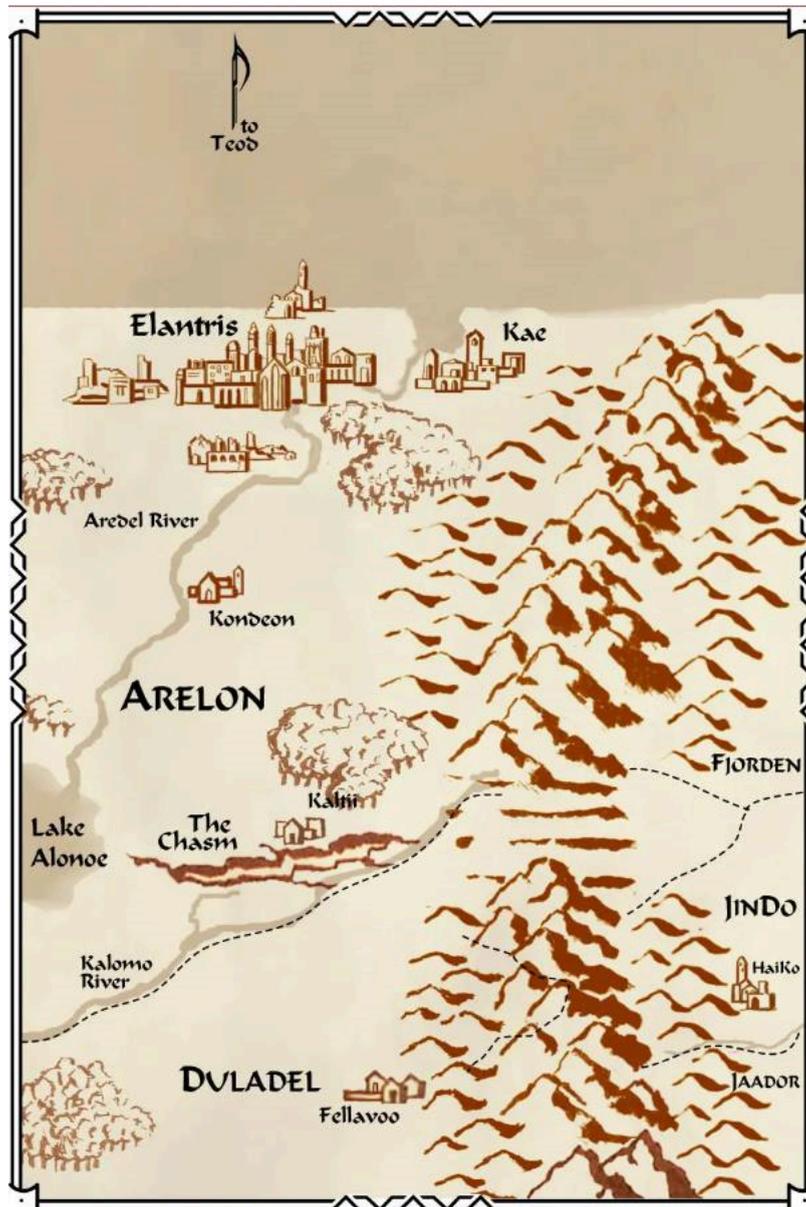
Tout d'abord, j'adore les petits dessins des villes. J'ai trouvé que l'aspect de cette carte était parfait, car elle évoquait l'époque du "début des temps modernes" que je voulais pour ce livre. Cependant, elle comportait encore beaucoup d'espaces vides, en particulier dans l'océan.



Nous avons essayé un encart avec une petite boussole stylisée et un encart avec un zoom sur Elantris. Cela a permis d'éliminer l'espace vide, mais mon rédacteur en chef et moi-même avons trouvé que c'était trop chargé et confus. Pourquoi afficher un encart de quelque chose, mais ne faire qu'un petit zoom ?



Nous avons donc décidé de couper le Téo et de nous concentrer sur les parties inférieures de la carte. Cela a très bien fonctionné, même si nous avons encore besoin de plus de détails.



Voici la version finale de la carte telle qu'elle apparaît dans le livre. Le cadrage est bien meilleur. Cependant, en zoomant, nous avons accentué le problème des montagnes et du gouffre qui ne correspondaient pas tout à fait à la forme qu'ils devaient avoir pour correspondre au point culminant de l'histoire. Je le regrette encore un peu.

Finalement, nous avons obtenu une carte fantastique avec un excellent rendu, et je suis très satisfait du travail de Jeff. Je l'aime particulièrement en couleur, ce que nous n'avons pas pu imprimer pour la version roman. J'ai appris ma leçon avec cette carte et, pour la deuxième, j'ai laissé l'artiste dessiner à partir de ce qu'il avait imaginé en lisant le livre, plutôt que de lui fournir un guide. Cela lui a permis de ne pas être gêné par ma mauvaise conception artistique et d'interpréter à partir de son imagination. Je peux mieux décrire les choses dans un texte que les dessiner.

4) Glossaire

[!!! SPOILER !!!] Attention, cette section des annexes risque de vous révéler des éléments importants de l'histoire d'Elantris, ne la lisez pas si vous n'avez pas lu le roman.

[NdT : le glossaire intégré au roman d'Elantris ne comprend que les aons, celui-ci est plus complet en termes d'aons, et contient aussi beaucoup de références de personnages, lieux, etc. En revanche, certaines informations de ce glossaires ont été revues dans les versions récentes du roman, on le signalera dans ce cas]

Voici une liste de lieux, de personnes, de concepts ou d'autres mots inconnus utilisés dans ELANTRIS. Je me suis efforcé d'être exhaustif. Cependant, cette liste a été compilée en grande partie lors d'une révision antérieure d'ELANTRIS, et certaines choses ont changé depuis. Si vous trouvez une erreur - ou si vous trouvez un sujet ou un mot que j'ai oublié - n'hésitez pas à m'envoyer un courriel.

Dans les définitions, j'ai utilisé (A) pour indiquer un mot d'origine aonique, (F) pour un mot d'origine fjordell, (D) pour les mots duladènes, (J) pour les mots jindoais, et (S) pour les mots svordois.

Aanden :

(A) Un Elantrien. L'un des trois chefs de gang. Il contrôle le quartier universitaire de la ville et prétend avoir été un comte à l'extérieur. On dit qu'il est un peu fou.

Aberteen :

(F) Une sorte de fleur appréciée au Fjorden et dans le nord de l'Arélon. [NdT: a été traduit par tulipe chapitre 2]

Adien :

(A) Deuxième fils de Daora et fils adoptif de Kiin. Adien est autiste et passe le plus clair de son temps à la maison à marmonner des chiffres. Ce qu'il préfère, c'est compter le nombre de pas qu'il faudrait pour aller d'un endroit à un autre.

Ahan :

(A) Un comte d'Arélon. Il est obèse, jovial et a tendance à se disputer avec le duc Roial.

Alonoë :

(A) Un lac au centre exact d'Arélon. L'un des plus grands lacs du continent.

Aon :

(A) Nom d'une ancienne rune aonique. Les aons formaient un alphabet logographique utilisé en Arélon et au Téod jusqu'au développement d'un alphabet phonétique.

AonDor :

(A) Ancienne forme de magie pratiquée par les elantriens.

Aonique :

(A) 1) Langue parlée en Arélon et au Téod. Elle était à l'origine basée sur les aons.
2) Un groupe ethnique originaire de Téod. Les personnes d'origine aonique se caractérisent par leurs cheveux blonds et leur grande taille. La plupart des habitants de Téod sont des aoniques purs, tandis que ceux d'Arélon se sont davantage mélangés avec les nations de l'Est.

Arédel :

(A) Une rivière qui part du lac Alonoë, passe sous Elantris, traverse la ville de Kaë et se jette dans l'océan.

Arélois(e) :

(A) Une personne d'Arélon

Arteth :

(F) Un prêtre déréthi à part entière. Le rang le plus bas de la prêtrise déréthie, qui peut diriger une chapelle seul.

Ashé :

(A) 1) L'aon pour "lumière"
2) Le séon de Sarène

Ashgress :

(F) Ambassadeur fjordell au Téod.

Atad :

(A) Nom aonique des montagnes séparant l'Arélon et le Fjorden. (Voir aussi Dathreki)

Atara :

(A) Femme du duc Telrii.

Brisegorge, Dréok :

(A) Un pirate qui a pillé la Mer du Fjorden. Une quinzaine d'années auparavant, il a tenté de s'emparer du trône de Téod, mais il a été vaincu.

Chay :

(J) Une pièce dans le jeu de ShinDa. Pièce ambiguë, la pièce Chay se déplace différemment selon la pièce la plus proche.

ChayShan :

(J) Un ancien art martial jindoais basé sur des mouvements lents qui s'accélèrent. On dit qu'il a des applications mystiques. De nombreux jindoais qui ne sont pas des guerriers pratiquent le ChayShan comme moyen de concentrer l'esprit et de tonifier le corps.

Daa :

(A) L'aon pour "pouvoir".

Dahad :

(A) Un elantrien.

Dakhor :

(F) Le plus mystérieux des monastères du Fjorden. Les monastères spécialisés forment chacun leurs moines dans un domaine ou un autre, mais aucun espion n'a pu déterminer le type de formation dispensée par Dakhor. Nombreux sont ceux qui y entrent en tant qu'initiés, et la plupart ne sont jamais revus.

Daora :

(A) Femme de Kiin. Possède le titre arélois de Kimesse [NdT: pas de traduction officielle].

Daorn :

(A) Fils de Kiin et Daora.

Dashé :

(A) Un elantrien. Second de Karata, c'est un bon guerrier qui a la réputation d'être une tête brûlée.

Dathreki :

(J) Nom fjordell des montagnes qui séparent l'Arélon du Fjorden (voir aussi Atad)

DeHwo :

(J) Nom jindoais originel de l'homme nommé Déreth au Fjorden. Il était l'étudiant de Késeg, et a fondé la religion déréthie.

DeluseDoo :

(D) Un mot qui se traduit approximativement par "en colère parce qu'on l'a insulté".

Dendo :

(D) Un nom commun pour un roturier de Duladène.

Déo :

- (A) 1) l'aon pour "or"
- 2) Une plantation au nord-ouest d'Arélon
- 3) L'unité monétaire d'Arélon

Déreth :

(F) Le fondateur du Shu-Déreth. Il croyait que toute l'humanité devait un jour être unie sous la direction d'une seule nation. (Voir aussi DeHwo.)

Déréthi(e) :

(F) L'adjectif associé au Shu-Déreth. Réfère généralement à la religion déréthie.

Dieren :

(A) Un elantrien.

Dii :

(A) L'aon pour "bois"

Dilaf :

(F) Un jeune prêtre déréthi servant à Kaë. Il porte un nom fjordell, mais est d'origine aonique. Il est petit, passionné et déteste violemment Elantris.

Dio :

(A) 1) Aon pour "froid"
2) Séon du roi Eventéo

Diolen :

(A) Un baron aréolois.

Dion :

(A) Un jeune elantrien.

Dionie :

(A) Grippe

Do :

(J) Livre

Do-Kando :

(J) Le livre sacré de Shu-Késege. C'est à partir de ce livre que Déreth et Korath ont développé leurs propres croyances.

DoMin :

(J) Nom jindoais pour Domu, ou dieu.

Doloken :

(D) Enfer

Domu :

(A) Dieu de la religion korathie. Cette religion affirme qu'il est un parent aimant de l'humanité.

Dor:

(D) Traduit librement par "esprit supérieur", le Dor est une force mystique qui, selon la religion Jesker, contrôle le monde. Il s'agit d'une force, et non d'un être, qui guide la nature - et ceux qui la comprennent - vers l'harmonie. Le terme a également été adopté par les Mystères jeskéris, qui l'assimilent davantage au destin. Les Mystères enseignent que le Dor peut être influencé pour apporter la fortune ou la folie à certains individus, mais seulement en accomplissant les rituels appropriés.

Dorven :

(F) Le rang le plus bas de la prêtrise déréthie

Dothgen:

(F) Prêtre déréthi servant à Kaë. Il a été formé au monastère de Rathbore.

Dréok :

(A) Voir Brisegorge, Dréok

Dula :

(D) Terme désignant les gens du Duladel

Duladel :

(D) Pays situé au sud-est d'Arélon. Le Duladel est un pays métissé, dont les habitants sont originaires de tout le continent. Jusqu'à une époque récente, le Duladel était gouverné par une république et tous les hommes étaient libres. Les citoyens du Duladel avaient tendance à être d'origine aonique, tandis que les roturiers avaient plutôt la peau foncée des Jindoais. La division n'était cependant pas parfaite. Les Dulas sont connus pour leur mode de vie insouciant et leurs tenues vestimentaires flamboyantes. Le pays lui-même est constitué de steppes et de hauts plateaux. Il offre les seuls passages sûrs à travers les montagnes Atad/Dathreki.

Duladène :

(D) Adverbe pour décrire les gens ou choses du Duladel.

Edan :

(A) Le baron de la plantation Tii. Connu pour son côté gaspilleur, Edan a récemment eu des soucis financiers.

Édo :

(A) L'aon pour "protection"

Éhé :

(A) L'aon pour "feu"

Elantrien(ne) :

(A) Le nom pour ceux qui ont été pris par le Shaod. Ceux qui vivent à Elantris

Elantris :

(A) Ville historique et mystérieuse, capitale d'Arélon. Il y a encore dix ans, Elantris était un lieu de pouvoir et de magie. Ses occupants, les elantriens, étaient des êtres magiques qui guérissaient rapidement, dont la peau brillait d'un éclat argenté et qui pouvaient utiliser la magie d'AonDor. Il y a dix ans, Elantris s'est effondrée pour une raison inconnue. Son peuple a perdu sa capacité à pratiquer la magie et, au lieu d'être à la peau argentée et dorée, ils sont devenus des misérables à l'aspect maladif. Les elantriens modernes n'ont pas besoin de manger ou de respirer, bien qu'ils puissent le faire s'ils le souhaitent. Toute blessure qu'ils subissent continue à les faire souffrir jusqu'à ce que la douleur accumulée les rende fous.

Élao :

(A) Une servante au palais du roi Iadon

Ène :

(A) L'aon pour "ingéniosité"

Éno :

(A) L'aon pour "eau"

Éoden :

(A) Un duc du Téod

Éoldess :

(A) La femme décédée du duc Roial

Éondel :

(A) Un comte d'Arélon. Éondel était un soldat avant le Réod, et dirige la force de combat personnelle la plus compétente d'Arélon.

Éonic :

(A) Un elantrien. Il était forgeron avant que le Shaod ne le prenne.

Éostek :

(A) Le sixième mois du calendrier aonique

Eshen :

(A) La seconde épouse du roi Iadon. Reine d'Arélon

Esprit supérieur :

(D) Un autre terme pour qualifier le Dor.

Éto :

(A) L'aon pour "physique". A un rapport avec la terre et le sol.

Eventéo :

(A) Roi du Téod. Père de Sarène.

Ferrin :

(J) Un oiseau commun des marais jindoais.

Fjeldor :

(F) Un monastère déréthi qui forme des espions.

Fjon :

(F) Arheth en chef du monastère déréthi de Kaë.

Fjordell(e) :

(F) Un mot pour désigner une personne originaire de Fjorden. Également d'un adverbe qui décrit ce type de personne. Les fjordells ont tendance à avoir des cheveux brun foncé et

sont très larges de carrure. Beaucoup d'entre eux rivalisent même avec les téois en termes de taille.

Fjorden :

(F) Strict et militariste, Fjorden est le pays dominant du continent. Il y a plus de trois cents ans, le Fjorden a failli conquérir toute la Sycla/Opelon, mais seul l'Arélon, avec l'aide de la magie elantrienne, s'est opposé à lui. L'Ancien Empire, ou Premier Empire, est tombé à cause de problèmes administratifs : il avait conquis plus qu'il ne pouvait contenir. Juste après sa chute, le Wyrn Wulfden le Premier se convertit à la religion déréthie, et en l'espace d'une génération, tout le Fjorden fit de même. Aujourd'hui, au lieu d'envoyer des troupes sur le continent, Fjorden envoie des prêtres. On dit que les conversions obtenues - ou forcées - par ces prêtres ont conféré à Fjorden un pouvoir supérieur à celui qu'avait autrefois le Premier Empire.

Forton :

(F) Un alchimiste du Hrovell.

Galladon :

(D) Un elantrien. Avant d'être pris par le Shaod, il était du Duladel.

Garha :

(F) Une boisson riche en caféine provenant du Fjorden.

Gatrii :

(A) Un elantrien [NdT : n'est pas présent dans la version finale du roman]

Gorndel :

(S) Un tubercule commun cultivé dans tout Sycla/Opelon.

Graéo :

(A) Un noble téois. A été fiancé à Sarène.

Gradors :

(F) Le rang dans la prêtrise déréthie directement au-dessus d'arteth. Ils dirigent généralement des chapelles dans les grandes villes.

Gragdet :

(F) Un rang spécial dans la prêtrise déréthie. Ce titre est donné à ceux qui dirigent des monastères du Fjorden. Leur rang par rapport au reste de la prêtrise dépend de l'importance de leur monastère. Les trois gragdets les plus importants - ceux qui dirigent les monastères de Rathbore, Dakhor et Fjeldor - dépassent même les gyorns.

Gretgor :

(F) Épée mythique de Wyrn, le fondateur du Fjorden.

Grondkest :

(F) Un philosophe déréthi célèbre.

Gyorn :

(F) Le rang le plus élevé dans la prêtrise déréthie. Les gyorns ne sont soumis qu'à la volonté de Wyrn et, parfois, de gragdets. Les gyorns sont parmi les personnes les plus puissantes du continent - dans les nations déréthies, les rois doivent s'incliner devant eux. Les gyorns sont souvent chargés de superviser les fidèles déréthis d'une nation entière, mais ils se voient également confier des tâches politiques spéciales, comme celle d'émissaire personnel de Wyrn. Leur armure de cérémonie rouge sang leur confère une aura imposante, renforcée par leur réputation. On dit que les gyorns sont les personnes les plus avisées sur le plan politique et les plus dépourvues de cœur, sous le contrôle de Wyrn. Les troubles politiques suivent souvent leur sillage, et là où ils sont mécontents, les rois sont souvent assassinés.

HaïKo :

(J) Un plat de crevettes jindoais. Souvent cuisiné avec des écrevisses des marais du Jindo à la place.

Hama :

(D) Grand-mère.

Haona :

(A) Une elantrienne [NdT: non présente dans le roman].

Hoid :

(A) Un mendiant de Kaë.

Horen :

(A) Un elantrien anxieux.

Hraggen :

(F) Un petit pays au sud-est du Fjorden. Cela fait longtemps qu'il est sous contrôle du Fjorden, et il est connu pour sa cuisine raffinée.

Hraggois(e) :

(F) Adjectif décrivant quelque chose ou quelqu'un venant de Hraggen.

Hrathen :

(F) L'un des plus tristement célèbres gyorns déréthi. Âgé de 42 ans, Hrathen a servi l'église déréthie d'une manière ou d'une autre depuis son enfance. Récemment, la rumeur veut qu'il soit à l'origine de l'effondrement de la république de Duladel.

Hroden :

(F) "Maître" ou "Seigneur". Il s'agit de la moitié du serment en bipartite des déréthis. (Voir aussi Odiv).

Hrovell :

(F) Un pays reculé à l'extrême sud-est. Ses habitants parlent le fjordell avec un accent très prononcé et sont peu au fait de ce qui se passe dans le reste du monde. Hrovell revendique

le déréthi comme religion d'État, mais la plupart des habitants pratiquent un mélange confus de Mystères Jeskérés, de déréthi et de chamanisme.

Hroven :

(F) Adjectif décrivant quelque chose ou quelqu'un venant de Hrovell

Hruggath :

(F) Un juron obscène au Fjorden; souvent utilisé avec "Ja", le mot abrégé et vulgaire pour Jaddeth.

ladon :

(A) Roi d'Arélon. Avant le Réod, c'était un marchand respecté, connu pour sa franchise. Il a un caractère bien trempé et une légère paranoïa à l'égard des assassins.

lal :

(A) 1) L'aon pour "Fertile" [NdT : le glossaire des aons de la VF le traduit par Obligeance, aide].

2) Une grande plantation au nord d'Arélon, actuellement détenue par le duc Roial.

lald :

(A) Cité portuaire située dans la plantation lal.

lam :

(A) L'aon pour "âge" [NdT : sera remplacé par l'aon Ire].

ldan :

(A) Un noble mineud d'Arélon.

ldo :

(A) L'aon pour "miséricorde".

ldos :

(A) Miséricordieux. Souvent utilisé quand on invoque le nom de Domu.

lir :

(A) L'aon pour "force".

Ja :

(F) Version vulgaire du nom de Jaddeth, le dieu de la religion déréthie.

Jaador :

(F) Une nation à l'est. Son peuple est ethniquement jindoais, mais religieusement déréthi. Ils aiment les duels.

Jaadorien :

(F) Terme pour décrire quelqu'un ou quelque chose venant de Jaador.

Jaddeth :

(F) Historiquement, le dieu fjordell du monde souterrain. Lorsque Wulfdén a adopté Shu-Déréth comme religion d'État officielle, Jaddeth a été adapté pour devenir le dieu officiel de la religion. Il subsiste cependant des vestiges de l'ancien Jaddeth panthéiste, comme la tradition selon laquelle le royaume de Jaddeth se trouve sous la terre, et non dans les cieux.

Jalla :

(S) Femme svordoïse de Lukel

Jédavre :

(F) Terme jaadorien pour une épée d'escrime.

Jesker :

(D) La religion duladène. C'est le plus ancien système théologique encore pratiqué dans le monde moderne. Historiquement, Jesker est une religion pacifique adaptée au mode de vie insouciant des duladènes. Elle enseigne que tous les gens doivent se mettre en harmonie avec le "Dor", et donc vivre en harmonie avec la nature. Les Mystères Jeskérés ont repris de nombreux préceptes de Jesker et, selon les vrais croyants Jesker, les ont vulgarisés en une horrible approximation des véritables enseignements de la religion. (Voir aussi "Dor", "Mystères Jeskérés").

Jeskérés (Mystères) :

(D) Descendant de la religion Jesker originelle, les Mystères combinent les croyances Jesker traditionnelles avec de nouveaux principes. Alors que le Jesker enseigne l'harmonie avec le Dor, les Mystères enseignent que le meilleur moyen est d'essayer d'influencer le Dor - ou le destin - en sa faveur. Grâce à des rites secrets axés sur la création et la destruction de la vie, les adeptes pensent qu'ils peuvent s'attirer la chance ou provoquer la chute de leurs ennemis. Comme nombre de ces rituels impliquent des rites de fertilité, des pratiques sexuelles et des sacrifices de vies, la plupart des gens craignent ou haïssent les Mystères. La religion est surtout détestée par le pays qui l'a vue naître, Duladel. Malgré leurs pratiques impopulaires, les Mystères continuent d'être une force dans la plupart des nations. De nombreux monarques ont tenté, en vain, d'éradiquer la religion. Les rites des Mystères sont souvent célébrés pendant les périodes-clés du calendrier céleste, comme la pleine lune ou les éclipses. Certaines sectes sont connues pour pratiquer des sacrifices humains, mais elles sont rapidement éradiquées lorsque les monarques en ont connaissance.

Jindo :

(J) Un pays situé directement à l'est de Duladel. Jindo est le lieu de naissance du Shu-Déréth et du Shu-Korath. Peuple discret à la peau brun foncé et aux traits fins, les jindoais sont peu bavards et peu combattifs. Il y a environ un siècle, le Jindo a finalement accepté de laisser les prêtres déréthis franchir ses frontières. Peu de temps après, le pays s'est officiellement converti, son peuple estimant qu'il vaut mieux se soumettre que de gaspiller son énergie à résister.

Jindoais(e) :

(J) Terme décrivant une personne ou chose venant de Jindo.

Kaa :

(A) 1) L'aon pour "plante".

2) Une plantation au sud d'Arélon, actuellement détenue par le baron Shuden.

Kaë :

(A) L'actuelle capitale d'Arélon. Avant le Réod, Kaë était l'une des quatre petites villes qui entouraient Elantris. Elle était peuplée de riches marchands et artisans qui se pliaient aux exigences des elantriens. Après le Réod, Kaë devint le siège du pouvoir du roi Iadon. Les trois autres villes se sont rapidement dépeuplées. Non seulement Iadon avait besoin de gens pour s'occuper des plantations, mais sans la magie d'Elantris, le pays n'était pas en mesure de fournir de la nourriture à un si grand nombre de personnes vivant au même endroit.

Kahar :

(A) Un vieil elantrien.

Kaise :

(A) La fille de Kiin et Daora.

Kalomo (rivière) :

(D) Rivière qui marque la frontière entre l'Arélon et le Duladel.

Kaloo :

(D) Un nom duladène assez courant.

Karata :

(A) Une elantrienne. Une des trois chefs de gangs d'Elantris, Karata s'est approprié le palais de la cité.

Kathari :

(F) Un grand fruit rose qui pousse au Hraggen.

Kayana :

(D) Fou.

KeHwo :

(J) Titre honorifique donné à Keshu pour signifier son statut de grand maître.

Késeg :

(F) Nom fjordell de Keshu.

Keshu :

(J) Keshu était un vieux philosophe jindoais qui a fini par donner naissance à deux des religions les plus puissantes du monde. Keshu était un penseur révolutionnaire qui combinait des idées traditionnelles du Jindo - comme le pouvoir de l'unité - avec des concepts tels qu'un dieu unique et omnipotent et un ministère organisé. Keseg ne se considérait pas comme un révolutionnaire ; ses enseignements visaient à clarifier ce en quoi les jindoais croyaient déjà. Ses deux disciples, cependant, ont rassemblé ses enseignements dans le Do-Késeg, puis les ont transmis à travers le monde.

Kératum :

(F) Plat hraggois à base de porc.

Kie :

- (A) 1) L'aon pour "cercle".
2) Une plantation au centre d'Arélon.

Kike :

(S) Un poisson commun de la Mer de Fjorden.

Kiin :

(A) Frère du roi Eventéo du Téod. Séparé de son frère pour une raison inconnue, Kiin vit aujourd'hui en Arélon avec sa femme Daora, ses deux enfants, Daorn et Kaise, et ses enfants adoptifs, Adien et Lukel. Kiin est grand, comme beaucoup de téois, et sa carrure est assez importante. Sa voix est éraillée, mais on ne sait pas si cet état est dû à l'âge ou à une maladie.

Kiméon :

(A) Petit titre de noblesse aréolois.

Kimesse :

(A) Équivalent féminin de Kiméon

Kmire :

(D) Terme duladène pour une épée d'escrime.

KoHwo :

(J) Nom jindoais de Korath. L'un des deux disciples de Késege, il apporta ses enseignements au Téod.

Kolo :

(D) Question couramment utilisée à Duladen, en particulier parmi les roturiers. Elle signifie "N'est-ce pas ?" ou "Ne pensez-vous pas ?".

Korath :

(F) L'un des deux disciples de Késege. Korath croyait que tous les hommes pouvaient être unifiés par l'amour. Ses enseignements ont pris racine au Téod, où sa religion a vu le jour. Le nom qu'ils utilisent pour le désigner, ironiquement, est fjordell.

Korathi(e) :

(F) Adjectif utilisé pour le Shu-Korath. Réfère généralement à la religion korathie.

Krondet :

(F) Moitié du serment déréthi. Similaire à Odiv, mais beaucoup moins contraignant (Voir Odiv).

Léky (bâton de) :

(S) Un jeu svordoais populaire dans de nombreux pays.

Loren :

(A) Un elantrien.

Lukel :

(A) Marchand, fils aîné de Daora et fils adoptif de Kiin. Lukel vient de terminer ses études à l'université svordoise, où il a épousé une fjordelle nommée Jalla. Il était le meilleur ami d'enfance de Raoden.

Maaré :

(A) Une elantrienne.

MaeDal :

(A) Second jour de la semaine du calendrier aonique.

Maipon (baguettes) :

(J) Ustensiles servant à manger au Jindo

Marèshe :

(A) Une elantrien. Avant que le Shaod le prenne, il était joaillier.

Méala :

(A) Servante en chef du palais de ladon.

Melons rouges :

(D) Délicieux fruits qui pousse uniquement dans les hautes terres duladènes.

Naë :

(A) L'aon pour "vue"

Néodène :

(A) L'épouse vieillissante d'un comte arélois.

Odiv :

(F) La moitié du serment déréthi. La société déréthie est stratifiée de telle sorte que chaque personne est liée à Jaddeth. Les gens ordinaires prêtent serment à leurs prêtres, qui à leur tour prêtent serment au prêtre qui leur est supérieur, lequel prête serment aux prêtres qui leur sont supérieurs. Finalement, tout se termine avec le Wyrn. Il existe deux types de serments : Odiv-Hroden et Krondet-Hroden. Dans les deux cas, le Hroden est le seigneur et l'autre est le serviteur. Le serment Odiv, généralement prêté par les prêtres, est beaucoup plus contraignant que le serment Krondet. Si quelqu'un jure d'être l'Odiv d'un autre, son salut spirituel dépend de la façon dont il servira son Hroden. Il est tenu de faire tout ce que son Hroden lui ordonne, même si cela va à l'encontre de sa conscience ou de sa volonté.

Omu :

(A) L'aon pour "amour".

Omun :

(A) Prêtre en chef du Shu-Korath en Arélon.

Opa :

- (A) 1) L'aon pour "fleur".
- 2) Le séon du duc Roial.

Opais :

(A) Jeune fille d'un garde du palais du roi.

Opé :

(A) L'aon pour "nation".

OpiDal :

(A) Sixième jour de la semaine du calendrier aonique.

Opélon :

(A) Le nom aonique du continent où se trouvent l'Arélon, le Fjorden, le Jindo, et toutes les autres nations excepté Téod (voir aussi Sycla).

Ragnat :

(F) Rang dans la prêtrise déréthie, juste en dessous de gyorn. Ils supervisent généralement les fidèles déréthis d'une région.

RaiDel :

(J) Un piment relevé apprécié au Jindo.

RaiDomo Mai :

(J) "Viande à la peau brûlante". Un délice de Jindo.

Raméar :

(A) Un jeune noble aréolois de bas rang.

Ramperivière :

(J) Une sorte d'écrevisse jindoise.

Rao :

(A) L'aon pour "esprit" ou "essence".

Raoden :

(A) Prince héritier d'Arélon.

Rathbore :

(F) Un des monastère fjordell les plus influents. Il forme des assassins.

Réo :

(A) l'aon pour "punition" ou "vengeance"

Réod :

(A) Le nom donné à la chute d'Elantris. Personne ne sait ce qui a provoqué le Réod. Il s'est produit instantanément ; avant lui, les elantriens étaient des dieux dotés d'un pouvoir incroyable. Après le Réod, ils n'étaient plus que de pathétiques créatures à peine vivantes. Les effets du Réod ont été ressentis dans tout l'Arélon ; il a provoqué des émeutes à Kaë et dans les villes environnantes, il a causé l'effondrement de la religion aréloise. On dit même qu'il a causé des cataclysmes physiques dans le pays lui-même, provoquant un tremblement de terre massif qui a ouvert une énorme fissure dans le sol juste au sud du lac Alonoë.

Révertiss :

(F) Un plat célèbre.

Rii :

(A) L'aon pour "richesse"

Riil :

(A) Un elantrien. Avant que le Shaod ne le prenne, il était maçon.

Roial :

(A) Un vieux duc arélois. Roial est l'un des hommes les plus riches et les plus influents d'Arélon. Sa richesse n'a d'égale que celle du duc Telrii. Roial est connu pour son penchant pour les jeux politiques, qu'il gagne le plus souvent.

Ruda :

(D) féminin de Rulo.

Rulo :

(D) Un mot qui se traduit approximativement par "malheureux".

Saolin :

(A) Un elantrien. Avant que le Shaod ne le prenne, il était guerrier dans la légion d'Éondel.

Sarène :

(A) Fille unique du roi Eventéo du Téod. Sarène a vingt-cinq ans et n'est pas mariée. Elle aime la politique et a servi ces cinq dernières années dans le corps diplomatique de son père. Récemment, elle s'est fiancée au prince Raoden d'Areton.

Savery :

(S) Une pierre précieuse. De couleur verte, elle ne peut être trouvée que dans les cavernes situées loin sous terre.

Séadène :

(A) La femme bien portante du comte Ahan.

Séala :

(A) Une jeune aréloise décédée il y a une vingtaine d'années.

Secabird :

(D) Oiseau très coloré endémique des basses-terres du Duladel. [NdT : traduit en perroquet]

Seinalan :

(A) Patriarche de la religion korathie. Il vit au Téod et on dit de lui qu'il s'habille à la dernière mode.

Séon :

(A) Boules de lumière flottantes, mystiques et sensibles, liées à Elantris. Chaque séon porte en son centre un aon, qui brille et est à l'origine de la lumière du séon. Les séons sont des êtres autonomes et intelligents qui se sont mis au service de l'humanité. On suppose qu'ils ont été construits par les elantriens, mais personne ne sait comment. Il n'y a que deux façons pour un séon de mourir. La première est que son maître soit enlevé par le Shaod. On ne sait pas pourquoi cela tue les séons - ils ne mouraient pas avant le Réod. L'autre façon pour un séon de mourir est de libérer son aon. Dans ce cas, l'aon libère son pouvoir, comme s'il avait été attiré par AonDor : le séon cessera alors d'exister.

Séor :

(A) Un ancien érudit elantrien.

Séraven :

(S) Capitale du Svorden.

Shao :

(A) L'aon pour "transformation"

Shaod :

(A) La transformation". C'est le nom de l'événement mystique qui transforme une personne ordinaire en elantrien. Le Shaod ne prend que quelques minutes et il est irréversible. Il choisit les gens de manière apparemment aléatoire, bien qu'il suive quelques règles. Il ne prend que des personnes vivant en Arélon ou au nord-ouest de Duladel, et il ne prend que des personnes de sang aonique, c'est-à-dire téois, arélois ou duladène. Avant le Réod, le Shaod transformait une personne en un être lumineux, capable de guérir rapidement et doté de pouvoirs dignes d'un dieu. Après le Réod, le Shaod a plutôt commencé à transformer les gens en créatures ressemblant à des cadavres à la peau tachetée.

Shaor :

(A) Un elantrien. L'un des trois chefs de gang d'Elantris, Shaor contrôle le quartier du marché.

Shéo :

(A) L'aon pour "mort"

ShinDa :

(J) Un jeu de plateau populaire originaire du Jindo.

Shu :

(J) "La voie"

Shu-Déreth :

(J/F) Nom donné à la religion fondée par Déreth. Le Shu-Déreth a interprété les enseignements de Késeg comme signifiant que tous les hommes devaient être unis sous la domination d'une seule nation. Déreth enseignait qu'une fois que tous les hommes s'inclineraient devant un seul monarque, prouvant ainsi leur nature unifiée, Dieu viendrait vivre parmi eux. Bien que les idées de Déreth aient été initialement rejetées dans son Jindo natal, elles ont été adoptées par le Fjorden. Wyrn Wulfdén le Premier se convertit, et la plupart de son peuple en fit de même. Depuis lors, le Shu-Déreth est la religion officielle du Fjorden et s'est répandue dans toutes les nations de l'Est. La société militariste de Fjorden a stratifié et organisé les enseignements de Déreth à un niveau presque martial.

Shuden :

(J) Un jeune baron d'Arélon. Bien que Shuden soit d'origine jindoise, il est de nationalité aréloise, où il possède des terres et un titre. Tous deux ont été donnés à son père par le roi Iadon en échange de l'ouverture d'une route caravanière entre le Jindo et Kaë.

Sorii :

(A) Fille cadette du duc Telrii. Elle est morte très jeune, mais la rumeur veut qu'elle ait été enlevée par le Shaod. [NdT : apparaît dans le roman sous le nom de Soïné]

Sule :

(D) Ami.

Svorden :

(S) La nation la plus à l'est de Sycla. Le Svorden est un allié politique de Fjorden. Cependant, contrairement à la plupart des nations de l'est, le Svorden a réussi à maintenir une identité nationale forte, malgré l'empiètement déréthi. C'est la seule nation orientale, à part le Jindo, à avoir conservé sa propre langue, et c'est la deuxième nation orientale la plus importante sur le plan politique. Elle est connue pour son université, sa culture et ses prouesses navales.

Svordois(e) :

(S) Terme pour désigner quelqu'un ou quelque chose du Svorden.

Svrakiss :

(S) Concept svordois intégré à la religion déréthie. Les Svrakiss sont des êtres à qui l'accès au paradis est interdit. Ils sont forcés d'errer dans le monde, s'attaquant aux vivants. Dans la religion déréthie, ils sont mi-fantômes, mi-démons, et sont souvent utilisés pour représenter tout ce qui est maléfique.

Sycla :

(F) Terme fjordell pour désigner le continent qui inclut toutes les nations excepté Téod (voir aussi Opélon).

Syre :

(F) Terme fjordell pour désigner une épée d'escrime.

Taan :

(A) Un elanrien. Avant d'être pris par le Shaod, il était tailleur de pierre.

Telrii :

(A) Un duc aréolois. Avec Roial et Iadon, il est l'un des hommes les plus riches et influents d'Arélon.

Tenrao :

(A) Un elantrien.

Téo :

(A) L'aon pour "apprentissage". [NdT: sera modifié en Majestueux dans la version éditée]

Téod :

(A) Nation qui comprend la péninsule septentrionale, la seule partie habitable du continent septentrional. C'est une terre relativement froide, mais pas invivable.

Téois(e) :

(A) Adjectif référant au Téod.

Téoin :

(A) Capitale du Téod. [NdT : dans l'édition VO 10e anniversaire, Téoin a disparu au profit de **Téoras**. En VF la distinction est toujours présente]

Téoras :

(A) Une cité à l'ouest de Téoin. Elle abrite le plus grand temple korathi du Téod [NdT: voir la note sur Téoin]

Téorn :

(A) Fils du roi Eventéo du Téod. Prince héritier et frère de Sarène.

Tia :

(A) L'aon pour "voyage".

Tii :

(A) 1) L'aon pour "vert"
2) Une plantation au centre de l'Arélon

Toulédou :

(D) Jeu de carte originaire du Duladel

Toréna :

(A) Fille du comte Ahan. Elle est menue et plutôt calme.

Toré :

(A) Un petit titre de noblesse en Arélon

Waren :

(A) Un jeune noble aréolois connu pour ses cheveux clairs et sa piété.

Widor :

(F) Capitale du Fjorden.

Wulfdén :

(F) Un nom commun chez les Wyrns de Fjordell. Wulfdén le Premier est celui qui a fait du Shu-Déréth la religion d'État du Fjorden.

Wyrn :

(F) Titre de l'empereur du Fjorden. Il s'agit également d'un titre religieux, désignant le plus haut prêtre de la religion déréthie. Son titre officiel est "Régent de la Création", ce qui fait référence à son état de dirigeant jusqu'à ce que Jaddeth se lève pour construire son Empire.

Wyrnigs :

(F) Monnaie fjordelle constituée d'or. [NdT: Wyrnings dans la version VO la plus récente, et traduit en wyrns d'or en VF]

Zigareth :

(F) Nom du palais situé à Widor, où vit le Wyrn.