

XA'AZURRISH

La Langue de l'Abyse

— Grammaire, syllabaire et lexique —

Réf. : Donjons & Dragons / Forgotten Realms

Édition de référence — Mai 2026

I. Avant-propos

Le *Xa'azurrish* — littéralement « la langue du gouffre » — est la langue parlée par les démons de l'Abyse infinie. Forme corrompue et tordue du Primordial, elle a été déformée par les énergies chaotiques et maléfiques des Plans Inférieurs jusqu'à devenir un idiome cacophonique, guttural et sifflant, hostile à la gorge des mortels.

Selon le canon des *Forgotten Realms*, les démons de rang inférieur s'expriment par des aboiements rauques, tandis que les seigneurs démons modulent leur parole comme « le grondement des vagues mêlé au vrombissement d'un essaim de frelons ». L'écriture traditionnelle utilise l'alphabet *Barazhad* — gravé, fluide, runique — que ce traité étend en un syllabaire complet de quarante-six runes.

Avertissement rituel : *Lire ce document à voix haute en présence d'un cercle de protection inachevé est imprudent. Les noms véritables (razha) ont du pouvoir.*

II. Phonologie

1. Voyelles

Le système vocalique compte cinq voyelles cardinales, prononcées avec une certaine tension laryngée :

Voyelle	API	Équivalent français	Notes
a	/a/	patte	voyelle ouverte, ouverte aussi en finale
e	/e/	blé	fermée, légèrement antériorisée
i	/i/	midi	tendue, souvent sifflée en finale
o	/o/	or	ronde, postérieure
u	/u/	ou	voyelle postérieure arrondie, gutturale

Les voyelles peuvent être **allongées** emphatiquement (notées par doublement : *aa*, *ee*) — ce procédé n'est pas distinctif phonémiquement mais marque l'autorité du locuteur, ou le mépris.

2. Consonnes

L'inventaire consonantique privilégie deux familles : les gutturales (raclant la gorge) et les sifflantes (serpentes).

Lettre	API	Description	Approximation
k	/k/	Occlusive vélaire sourde	« k » de kaki
g	/g/	Occlusive vélaire sonore	« g » de gare
x	/x/	Fricative vélaire sourde	« j » espagnol, « ch » allemand de Bach
gh	/ɣ/	Fricative uvulaire sonore	« r » grasseyé français exagéré
s	/s/	Sifflante alvéolaire sourde	« s » de serpent
z	/z/	Sifflante alvéolaire sonore	« z » de zèle
sh	/ʃ/	Sifflante post-alvéolaire	« ch » de chat
t	/t/	Occlusive dentale sourde	« t » de tête
n	/n/	Nasale alvéolaire	« n » de nuit
r	/r/	Vibrante uvulaire roulée	« r » roulé arabe ou allemand
'	/ʔ/	Coup de glotte	le bref arrêt dans « héhé! »
h	/h/	Aspiration finale	souffle audible, jamais en initiale

3. Phonotactique

La structure syllabique de base est **(C)V** — comme en japonais. Cependant, les groupes consonantiques apparaissent à la jonction des syllabes (par exemple *ʒharkh*, *kerash*, *shgrokh* — où le « -h » ou des consonnes additionnelles s'agglutinent en fin de mot), produisant les sonorités heurtées caractéristiques.

Le **coup de glotte** (noté par une apostrophe ') marque une rupture nette entre syllabes, comme dans *xa'azur*. Il est très fréquent dans les invocations rituelles, où il rythme les formules.

4. Prosodie

Accent tonique sur la première syllabe par défaut. Les voyelles allongées attirent l'accent. L'intonation des phrases déclaratives est descendante et grave ; celle des phrases interrogatives se termine par un sifflement allongé (la particule -ssa).

III. Le syllabaire runique

Le Xa'azurrish s'écrit au moyen d'un syllabaire d'**une cinquantaine de runes uniques** — précisément cinquante-quatre signes syllabiques et une rune terminale pour la consonne finale -h. Le système est calqué structurellement sur le hiragana japonais : cinq voyelles seules et dix séries consonantiques de cinq syllabes chacune (avec la série Sh- défective, n'admettant que quatre voyelles).

Chaque rune est un **glyphe entier et autonome** — non décomposable, ni dérivable par addition d'un radical et d'un marqueur. À l'inverse de certains alphasyllabaires comme le dévanagari, le Xa'azurrish exige du scribe la mémorisation individuelle de chaque signe. Cette exigence est explicitement valorisée par les démonologues : « qui ne sait pas distinguer *ʒi* de *ʒo* du premier regard n'est pas digne de gravure rituelle ».

Chaque rune se grave traditionnellement sur os, pierre noire ou peau tannée.

Cohérence visuelle par série

Si chaque rune est unique, les signes d'une même série partagent un **motif graphique commun** qui en facilite la reconnaissance — comme les hiragana か, き, く, け, こ partagent leur famille visuelle sans pour autant être décomposables.

- Voyelles seules : formes **géométriques simples** (cercle barré, triangle, etc.)
- Gutturales (K-, G-, X-, M-) : formes **angulaires et anguleuses** — pics, zigzags, arches.
- Sifflantes (S-, Z-, Sh-) : formes **ondulées**, évoquant le serpent.
- Vibrante R- : formes **en spirale**.
- Dentale T- : formes **en croix** — la signature du clouage et du sacrifice.
- Nasale N- : formes **en verticales et fourches**.

Tableau du syllabaire

Les syllabes sont organisées par série consonantique. Les cases vides marquent une absence dans la série (le système est légèrement défectif sur la série Sh-).

Série	-a	-e	-i	-o	-u
(voyelle seule)	a	e	i	o	u
K- (occlusive vélaire)	ka	ke	ki	ko	ku
G- (vélaire sonore)	ga	ge	gi	go	gu
X- (fricative vélaire)	xa	xe	xi	xo	xu
S- (sifflante)	sa	se	si	so	su
Z- (sifflante sonore)	za	ze	zi	zo	zu
Sh- (sifflante palatale)	sha	—	shi	sho	shu
R- (vibrante uvulaire)	ra	re	ri	ro	ru
T- (occlusive dentale)	ta	te	ti	to	tu
N- (nasale)	na	ne	ni	no	nu
M- (labiale nasale)	ma	me	mi	mo	mu

Compte exact : 5 voyelles + (9 séries pleines × 5 syllabes) + (1 série déficiente × 4 syllabes) + 1 rune terminale -h = 55 signes, dont 54 syllabes principales et le -h terminal. À ces signes principaux s'ajoute le coup de glotte ' (transcription : apostrophe), qui n'est pas une rune syllabique mais un marqueur de césure.

Rune terminale -h : un crochet final, attaché à la dernière rune syllabique d'un mot. Indique l'aspiration glottale qui clôt nombre de mots abyssaux (*zħarkħ, kerash, gokħ*).

Marqueur de glotte ' : un point ou une fente courte gravée entre deux runes, indiquant une césure glottale audible.

Note sur la série M- : le phonème /m/, longtemps considéré comme marginal et noté par certains grammairiens comme une variante de N, possède dans la tradition canonique sa *propre série complète de cinq runes*. Les formes en arche (M tronquée) qui la composent évoquent la voûte des couches profondes — d'où le surnom rituel d'« écriture des Salles Soutenues » donné à cette série.

Planche du syllabaire

La planche ci-dessous présente la totalité des runes, organisées par série consonantique. Chaque case affiche la rune et sa transcription latine.

Syllabaire <i>Xa'azurrish</i>					
	-a	-e	-i	-o	-u
(voyelles)	 <i>a</i>	 <i>e</i>	 <i>i</i>	 <i>o</i>	 <i>u</i>
K-	 <i>ka</i>	 <i>ke</i>	 <i>ki</i>	 <i>ko</i>	 <i>ku</i>
G-	 <i>ga</i>	 <i>ge</i>	 <i>gi</i>	 <i>go</i>	 <i>gu</i>
X-	 <i>xa</i>	 <i>xe</i>	 <i>xi</i>	 <i>xo</i>	 <i>xu</i>
S-	 <i>sa</i>	 <i>se</i>	 <i>si</i>	 <i>so</i>	 <i>su</i>
Z-	 <i>za</i>	 <i>ze</i>	 <i>zi</i>	 <i>zo</i>	 <i>zu</i>
Sh-	 <i>sha</i>	 <i>se</i>	 <i>shi</i>	 <i>sho</i>	 <i>shu</i>
R-	 <i>ra</i>	 <i>re</i>	 <i>ri</i>	 <i>ro</i>	 <i>ru</i>
T-	 <i>ta</i>	 <i>te</i>	 <i>ti</i>	 <i>to</i>	 <i>tu</i>
N-	 <i>na</i>	 <i>ne</i>	 <i>ni</i>	 <i>no</i>	 <i>nu</i>
M-	 <i>ma</i>	 <i>me</i>	 <i>mi</i>	 <i>mo</i>	 <i>mu</i>
Signes annexes :	 <i>rune terminale</i>		 <i>coup de glotte</i>		

*Planche complète du syllabaire *Xa'azurrish**

Exemple : un mot écrit en runes

Le mot *xa'azur* (l'Abyssie) se décompose en quatre unités syllabiques : **XA** + coup de glotte + **A** + **ZU** + (R silencieux). Les voyelles seules apparaissent en grand format ; le R final, dépourvu de voyelle propre, reçoit une voyelle de support qu'on grise traditionnellement.



Forme lapidaire : runes séparées, gravées à l'os ou à la pierre

Dans l'usage manuscrit courant — sur peau tannée ou sur papyrus démoniaque — les scribes adoptent une **forme cursive** : les runes sont reliées entre elles par de petites ligatures de baseline (des boucles de plume), tracées sans lever la pointe. Le coup de glotte (') et les espaces entre groupes phoniques interrompent toujours la liaison.



Forme cursive : runes liées par ligatures, dite « écriture des couches profondes »

IV. Morphologie

1. Le nom

Les noms abyssaux ne portent pas de genre grammatical (l'Abyssie ne reconnaît que la prédation et la soumission, non le masculin et le féminin). Ils se déclinent en cinq cas et deux nombres.

Pluriel

Suffixe collectif **-zhu** attaché à la racine nominale.

zharkh (un démon) → *zharkh-zhu* (les démons, le grouillement)

Cas (déclinaison)

Cas	Suffixe	Fonction	Exemple
Nominatif	-∅	sujet	zharkh
Accusatif	-k	objet direct	zharkh-k
Datif	-sh	destinataire / bénéficiaire	zharkh-sh
Génitif	-ri	possesseur, origine	zharkh-ri
Locatif	-zu	lieu, instrument, moyen	zharkh-zu

Démonstratifs (en l'absence d'article)

Il n'existe pas d'article défini ou indéfini. La détermination passe par trois démonstratifs :

xa — ce, cet (proximité ou évidence)

go — ce, cet (distance modérée ou abstraction)

shu — ce, cet (éloignement extrême, mystique, transplanétaire)

2. Le verbe

Le verbe abyssal est **agglutinant** : la racine reçoit successivement les suffixes de temps, de mode, et de personne. Préfixe de négation optionnel devant la racine.

Structure

(NÉG-) RACINE - TEMPS - MODE - PERSONNE

Temps

Temps	Suffixe	Valeur
Présent	-∅	action en cours, habituelle
Passé	-xa	action accomplie
Futur	-ru	action à venir
Aoriste / Éternel	-vor	vérité hors du temps (formules sacrées)

Modes

Mode	Suffixe	Valeur
Indicatif	-Ø	fait, assertion
Impératif	-kh!	ordre, commandement
Subjonctif / Optatif	-gru	souhait, hypothèse, doute
Maléfictif	-shaz	malédiction performative (« puisses-tu... »)

Personnes

Personne	Singulier	Pluriel
1 ^{re}	-ka (moi)	-gar (nous)
2 ^e	-ku (toi)	-gur (vous)
3 ^e	-ke (lui/elle)	-ger (eux)

Préfixe de négation

uz- placé devant la racine. Exemple : *uz-grokh-ash-ka* = « je ne tue pas ».

Exemple de conjugaison complète

Racine : *grokh-* (tuer). Suffixe verbal de citation : *-ash* (forme « infinitive » de dictionnaire) :

Forme	Sens
grokh-ash-ka	je tue
grokh-ash-ku	tu tues
grokh-ash-ke	il/elle tue
grokh-xa-ka	je tuais / j'ai tué
grokh-ru-ka	je tuerais
grokh-vor-ke	il tue éternellement (formule)
grokh-kh!	tue !
grokh-gru-ka	je tuerais (peut-être)
grokh-shaz-ku	que tu sois tué !
uz-grokh-ash-ka	je ne tue pas

3. Les pronoms

Personne	Singulier	Pluriel	Réfléchi
1 ^{re}	ka	gar	ka-ka (moi-même)
2 ^e	ku	gur	ku-ku (toi-même)

Personne	Singulier	Pluriel	Réfléchi
3 ^e	ke	ger	zhe (soi)

Les pronoms se déclinent comme les noms (ex. ka-k = moi-accusatif).

4. Les adjectifs

Invariables, ils précèdent toujours le nom qu'ils qualifient :

zorr zħarkħ = grand démon

nokri zħarsh = sang noir

Comparatif : préfixe **vu-** (plus). Superlatif : préfixe **xorr-** (le plus). Exemple : *xorr-uzħar* = « le plus maléfique ».

V. Syntaxe

1. Ordre des mots

L'ordre canonique est **Sujet – Objet – Verbe (SOV)**, qui confère à la langue une cadence sentencieuse et menaçante.

Ka z̧harķb-ķ groķb-ash-ka. — Je démon-ACC tuer-1sg → « Je tue un démon. »

2. Interrogation

Une question oui/non se forme par ajout de la particule **-ssa** en fin de phrase, prononcée comme un sifflement allongé.

Ku z̧orghul esh-ash-ku-ssa? — Toi seigneur être-2sg-INT → « Es-tu un seigneur ? »

Pour les questions ouvertes (« qui ? quoi ? où ? »), on emploie les pronoms interrogatifs : **rakhi** = qui · **rakho** = quoi · **rakhzu** = où · **rakhru** = quand · **rakhash** = pourquoi.

3. Coordination et subordination

Conjonction	Sens
rakh	et
uzh	mais
vor	ou
kazu	parce que
rashu	si
xorri	afin que
nokt-rakh	ni... ni...

4. Possession

La possession s'exprime par le génitif (-ri) postposé au possesseur :

sezhu z̧harķb-ri = âme du-démon, l'âme du démon

Pour les possessifs pronominaux, on attache le pronom-génitif au nom :

sezhu-ku = ton âme · *sezhu-ka* = mon âme

VI. Lexique

Un noyau d'environ cent mots structure la langue. Le lexique abyssal recourt à un grand nombre de racines monosyllabiques courtes (souvent CVC) qui s'agglomèrent pour former des termes composés. Plusieurs mots ont été empruntés au Primordial et déformés.

1. Cosmologie & univers

Abyssal	Français	Notes
xa'azur	l'Abyssse, le gouffre	nom propre du Plan
nokt	vide, néant	principe cosmique
vor	éternité, infini	emprunt au Primordial
krazh	feu	feu noir, feu d'âmes
nokri	ombre, ténèbres	couleur dominante
xirgh	Pierre, roche	racine inerte
shazu	eau (corrompue)	désigne aussi les fluides souillés
gokh	vent, souffle	porteur de murmures démoniaques
shir	ciel, firmament	rare — le ciel abyssal est sanglant
uzeshk	chaos	principe fondateur
zharrush	couche, strate	désigne une couche de l'Abyssse

2. Êtres

Abyssal	Français	Notes
zharkh	démon (terme générique)	racine la plus courante
zorghul	seigneur démon, prince	rang hiérarchique élevé
shokra	vermine, esprit mineur	péjoratif
nokriith	mortel, créature de chair	souvent péjoratif
razha	âme, essence, NOM véritable	polysémique : voir notes culturelles
sezhu	âme profonde, étincelle	plus sacré que razha
gor	corps, enveloppe	considéré comme négligeable
vargh	hybride, sang-mêlé	tieffelin, cambion
xorrgan	archidémon	composé : xorr- (le plus grand) + gan (entité)
shokzhul	courtisan démoniaque	serviteur de prince
zorgh	monsieur, sieur	titre courtois (en-dessous de zorghul)
rakhul	serviteur, vassal lié	de rakh- (attaché) + -ul (servile)

3. Concepts & abstraits

Abyssal	Français	Notes
gorth	pouvoir, force	synonyme partiel : violence active
sazhok	pacte, serment	contractuel, contraignant
morguth	mort	emprunt déformé au Primordial
grakh	douleur, souffrance	racine de nombreux verbes
xath	haine	sentiment cardinal
krash	brûlure, brûler	verbe et nom à la fois
shokshok	murmure	onomatopée
vorth	éternel, pérenne	qualité d'un être ou serment
uzhar	mal, mauvais	moral
zarezh	sanglant	couleur et qualité
sigh	froid, glacial	qualifie l'Abyse profonde
vazhar	combat, mêlée	état naturel des démons
xenshu	paix, trêve	« la main au loin » — concept étranger
morgh	lourd, pesant	ce qui tire vers la mort
gokhi	léger, vaporeux	comme un souffle
nakri	un pas, une enjambée	unité de mouvement et de mesure
nakru	pied, extrémité	« le marcheur », ce qui foule le sol
shokt	halte, arrêt, immobilité	onomatopée d'arrêt sec
shorr	bien, ordre	péjoratif chez les démons (emprunt céleste)
nokti	éphémère, passager	antonyme de vorth

4. Verbes (forme de citation en -ash)

Abyssal	Français
esh-ash	être, exister
krash-ash	avoir, posséder ; brûler
sissash-ash	parler (en sifflant)
grokh-ash	tuer
nashkr-ash	dévorer
kuzhar-ash	invoker
razhar-ash	lier (par pacte)

Abyssal	Français
morg-ash	mourir
sez-ash	connaître, savoir
grakh-ash	craindre
nakr-ash	marcher, se mouvoir
xil-ash	voir, percevoir
xorth-ash	régner, commander
zharrkh-ash	trahir
shokshok-ash	murmurer, susurrer
uzhar-ash	corrompre
gokh-ash	souffler, exhaler
sazhok-ash	jurer, sceller un pacte

5. Particules et mots courts

Abyssal	Français
rakh	et
uzh	mais
vor	ou
kazu	parce que
rashu	si
xorri	afin que
ksh	non
shsh	oui (sifflé entre les dents)
uz-	préfixe de négation
xa, go, shu	ce-ci / ce-là / ce-au-loin
-ssa	particule interrogative finale
-zhu	suffixe pluriel collectif

6. Numération (base 5)

Le système numéral est quinaire (base 5), reflétant les cinq griffes des mains démoniaques.

Nombre	Abyssal	Étymologie
1	ek	—
2	zur	—

Nombre	Abyssal	Étymologie
3	tar	—
4	nokh	—
5	xen	« la main »
6	ek-xen	1 + 5
7	zur-xen	2 + 5
8	tar-xen	3 + 5
9	nokh-xen	4 + 5
10	xen-xen	deux mains
20	zur xen-xen	deux fois deux mains
100	zorr-xen	la grande main
1000	xorr-zorr-xen	la plus grande des mains

VII. Phrases utiles & formulaire

Une dizaine de phrases types, avec glose interlinéaire. Indispensables au démonologue prudent.

K'tharr, zharkh-ri xa'azur-ri!

Salutations | démon-GÉN | Abyssse-GÉN

→ Salutations, démon de l'Abyssse !

Formule canonique d'ouverture. Le double génitif marque l'origine planaire.

Ka zorghul esh-ash-ka.

Je | seigneur | être-PRÉS-1sg

→ Je suis un seigneur.

Auto-désignation impérieuse.

Sezhu-ku-k ka grokh-ru-ka.

Âme-2sg.POSS-ACC | je | tuer-FUT-1sg

→ Je détruirai ton âme.

Menace classique. Noter le triple suffixe sur sezhu.

Xa'azur-zu zharkh-zhu nakr-ash-ger.

Abyssse-LOC | démon-PLUR | marcher-PRÉS-3pl

→ Les démons marchent dans l'Abyssse.

Phrase descriptive simple.

Uz-grakh-ash-ka, kazu zorghul esh-ash-ka.

NÉG-craindre-PRÉS-1sg | parve-que | seigneur | être-PRÉS-1sg

→ Je ne crains rien, car je suis un seigneur.

Affirmation de pouvoir.

Sazhok krash-ash-ku-ssa?

Pacte | avoir-PRÉS-2sg-INT

→ As-tu un pacte ?

Question rituelle. Le -ssa final se prononce comme un long sifflement.

Razha-ku-k razhar-ash-ka.

Nom-2sg.POSS-ACC | lier-PRÉS-1sg

→ Je lie ton nom.

Formule de pacte. Très dangereuse à prononcer hors contexte.

Grokh-shaz-ku, nokrith!

Tuer-MALÉD-2sg | mortel

→ Que tu sois tué, mortel !

Malédiction performative. Le mode -shaz est rituellement contraignant.

Xa xa'azur nokt rakh vorth esh-ash-ke.

Cet | Abyssse | vide | et | éternel | être-PRÉS-3sg

→ Cet Abyssse est vide et éternel.

Maxime philosophique.

Shokshok-ash-ger : gor uzh ksh sezhu.

Murmurer-PRÉS-3pl | corps | mais | non | âme

→ Ils murmurent : « du corps, mais pas d'âme ».

Insulte courante envers les mortels.

Kuzhar-kh! Zorghul-ka rakhi esh-ash-ku-ssa?

Invoquer-IMP! | Seigneur-1sg.POSS | qui | être-PRÉS-2sg-INT

→ Manifeste-toi ! Mon seigneur, qui es-tu ?

Première ligne d'un rituel d'invocation.

Vorth esh-vor-ke xa'azur. Uzeshk esh-vor-ke vorth.

Éternel | être-AOR-3sg | Abyss | Chaos | être-AOR-3sg | éternel

→ L'Abyss est éternel. Le chaos est éternel.

Aphorisme cosmologique. L'aoriste -vor donne une valeur de vérité hors du temps.

VIII. Notes culturelles & rituelles

1. La parole sifflée

Le Xa'azurrish authentique se prononce avec une émission constante d'air entre les dents, produisant un bruit serpentifère de fond — d'où la difficulté qu'éprouvent les locuteurs humains à l'imiter sans paraître grotesques. Les démons supérieurs allongent les voyelles emphatiquement pour marquer leur statut, là où les démons inférieurs aboient les consonnes.

2. Le pouvoir des noms (*razha*)

Le mot *razha* désigne à la fois le nom propre et l'âme — ce n'est pas une coïncidence. Connaître le *razha* véritable d'un démon, c'est tenir prise sur lui. Tous les démons portent au moins deux noms : un nom public (souvent grandiloquent) et un nom véritable, jalousement protégé. La cérémonie de *sazhok* (pacte) implique nécessairement l'échange ou la dissimulation de noms véritables.

3. L'écriture rituelle

Les runes du syllabaire xa'azurrish ne s'écrivent pas à l'encre : elles se gravent. Supports traditionnels : os calciné (le plus prisé), pierre noire, peau tannée. Les rituels les plus puissants exigent que les runes soient gravées à même la chair du célébrant. Une inscription mal exécutée se retourne souvent contre son auteur.

4. Tabous linguistiques

- Prononcer *xa'azur* trois fois consécutives dans un cercle non protégé attire l'attention de l'Abyse.
- L'utilisation du mode maléfactif (-shaz) hors contexte rituel est considérée comme une déclaration de guerre.
- L'aoriste -vor est réservé aux énoncés cosmologiques ; l'employer pour ses propres affirmations est un blasphème commis par les jeunes démons orgueilleux.

5. Variantes dialectales

Chaque couche de l'Abyse a développé un dialecte propre. Le dialecte des couches supérieures (1-100) est relativement lisible ; celui des couches profondes (500+) emploie un vocabulaire spécialisé dans la torture et des phonèmes additionnels que la gorge mortelle ne peut produire sans dommage.

IX. Couples d'opposition

La pensée abyssale est traversée par les **dualités** : pour un démon, comprendre une chose, c'est d'abord en connaître l'opposé. Les mots ci-dessous sont rituellement enseignés par paires, et la maîtrise de leur opposition est exigée des jeunes *shokzbul* avant qu'ils ne soient autorisés à porter des armes.

Trois procédés permettent de former un antonyme :

1. **Préfixe de négation uz-** — solution rapide et péjorative (*uz-vazhar* = non-combat, qu'on évite en bonne société).
2. **Racine dédiée** — chaque concept majeur possède son contraire propre, jugé plus noble (*vazhar* ↔ *xenshu*).
3. **Composition métaphorique** — par associations d'images (*morgh*, littéralement « mort-pesant », s'oppose à *gokhi*, « comme un souffle »).

Table des oppositions cardinales

Concept	Abyssal	Opposé	Abyssal
combat	vazhar	paix, trêve	xenshu
lourd	morgh	léger	gokhi
pas (mouvement)	nakri	halte, arrêt	shokt
monsieur, sieur	zorgh	serviteur, vassal	rakhul
seigneur	zorghul	esclave-mortel	nokrith
mal, maléfique	uzhar	bien, ordre	shorr
éternel	vorth	éphémère	nokti
vie (souffle)	gokh	mort	morguth
chaud, brûlant	krash	froid, glacial	sigh
lumière (feu)	krazh	ombre, ténèbres	nokri
plein, gorgé	krash (avoir)	vide, néant	nokt
pouvoir, force	gorth	faiblesse	uz-gorth
haine	xath	tolérance (rare)	uz-xath
parler (siffler)	sissash-ash	se taire	uz-sissash-ash
aller, marcher	nakr-ash	rester immobile	shokt-ash
aimer (au sens démoniaque : convoiter)	kuzhar-ash	rejeter, repousser	uz-kuzhar-ash
grand, puissant	zorr	petit, insignifiant	shokri
sanglant	zarezh	exsangue, pâle	uz-zarezh
chaos	uzeshk	ordre, structure	shorr
oui (sifflé)	shsh	non	ksh

Exemples en contexte

Vazhar esh-vor-ke razha xa'azur-ri.

Combat | être-AOR-3sg | nom | Abyssie-GÉN

→ Le combat est le vrai nom de l'Abyssie.

Aphorisme — l'aoriste -vor donne valeur de vérité éternelle.

Xenshu? Ksh. Vazhar shsh.

Paix? | Non. | Combat | oui.

→ La paix ? Non. Le combat, oui.

Réplique classique d'un démon devant une proposition de trêve.

Zorgh-ka, nakri zur-xen krash-ash-ku.

Sieur-1sg.POSS | pas | 7 (2+5) | avoir-PRÉS-2sg

→ Mon sieur, vous avez sept pas (d'avance).

Formule courtoise utilisée entre démons de rang équivalent.

Shokt-kh! Rakhul-zhu morph esh-ash-ger.

Halte-IMP! | serviteur-PLUR | lourd | être-PRÉS-3pl

→ Halte ! Les serviteurs sont lourds (i.e. encombrants).

Ordre donné par un zorghul à sa suite.

Gokhi gor-ku, morph sezhu-ku.

Léger | corps-2sg.POSS | lourd | âme-2sg.POSS

→ Léger ton corps, lourde ton âme.

Pesée rituelle des damnés à l'entrée des couches profondes.

Uz-shorr xa'azur. Uzhar vorth.

NÉG-bien | Abyssie | mal | éternel

→ Pas de bien dans l'Abyssie. Le mal est éternel.

Profession de foi démoniaque, gravée à l'entrée de nombreuses citadelles.

Annexe : Lexique inverse français → abyssal (rapide)

Français	Abyssal
Abysses	xa'azur
âme	razha / sezhu
arrêt, halte	shokt
bien, ordre	shorr
brûler	krash-ash
chaos	uzeshk
combat, mêlée	vazhar
connaître	sezh-ash
corps	gor
craindre	grakh-ash
démon	zharkh
dévoré	nashkr-ash
douleur	grakh
éphémère	nokti
éternel	vorth
être	esh-ash
feu	krazh
froid	sigh
grand, puissant	zorr
haine	xath
invoquer	kuzhar-ash
léger, vaporeux	gokhi
lier (par pacte)	razhar-ash
lourd, pesant	morgh
mal, mauvais	uzhar
marcher	nakr-ash
monsieur, sieur	zorgh
mort	morguth
mortel	nokrith
mourir	morg-ash

Français	Abyssal
murmurer	shokshok-ash
nom	razha
non	ksh
oui	shsh
pacte	sazhok
paix, trêve	xenshu
parler	sissash-ash
pas (un)	nakri
pied	nakru
petit, insignifiant	shokri
pierre	xirgh
pouvoir	gorth
régner	xorth-ash
sang	zareth
sanglant	zarezh
seigneur démon	zorghul
serviteur, vassal	rakhul
souffle / vent	gokh
trahir	zharrkh-ash
tuer	grokh-ash
vide / néant	nokt
voir	xil-ash

Annexe : composition d'un nom propre

À titre d'illustration de la mécanique de composition, voici comment se forme un nom propre courtois en xa'azurrish — en l'occurrence celui d'un compagnon de jeu d'enfance :

Zorgh Morgh'nakru — littéralement « Sieur Lourds-Pieds ».

Décomposition : *zorgh* (titre courtois) + *morgh* (lourd, adjectif antéposé) + apostrophe glottale + *nakru* (pied). L'usage onomastique permet d'omettre le suffixe pluriel *-zhu* lorsque le composé fonctionne comme nom propre.

En runes, le nom s'écrit en neuf unités, organisées en trois groupes séparés par une espace et une glotte :



Forme lapidaire — runes séparées (à graver à l'os ou à la pierre)

Variante cursive (à tracer à la plume sur une étiquette de cuir) :



Forme cursive — runes reliées par ligatures

Note de gravure : ce nom convient particulièrement à une étiquette d'os ou à une plaque de cuir tannée. La présence simultanée d'ondes (Z), de spirales (R) et de croix (N+T) en fait un nom visuellement très contrasté — par convention, on alterne les couleurs d'encre entre les groupes pour faciliter la lecture rituelle.

— *Fin du traité* —

K'tharr-zhu, sezhu-ku xa'azur-ri.

(Salutations, connaisseur de l'Abyssie.)