

TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

Los textos literarios en los videojuegos y su traducción

Autor/a: Miguel Cachafeiro Iglesias

Tutor/a: Josep Manuel Marco Borillo

Fecha de lectura/ Data de lectura: julio 2014



Resumen/ Resum:

La localización de videojuegos es un campo especializado de la traducción caracterizado por su gran versatilidad y por la diversidad de ámbitos del conocimiento que trata. A pesar de enmarcarse mayoritariamente dentro del ámbito de la traducción audiovisual, la localización de software de entretenimiento suele abarcar también otras ramas de la traducción como lo es la traducción literaria.

En la actualidad, son cada vez más los videojuegos que incluyen textos literarios más o menos ambiciosos con el fin primordial de aumentar la inmersión del jugador. Frente a este panorama, el presente trabajo pretende arrojar algo de luz sobre dicho fenómeno y el reto que supone su traducción mediante un análisis comparativo entre la versión original de *The Elder Scrolls V: Skyrim* y su traducción al español.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Videjuegos, literatura, localización de videojuegos, traducción literaria, traducción.

LOS TEXTOS LITERARIOS EN LOS VIDEOJUEGOS Y SU TRADUCCIÓN

Miguel Cachafeiro Iglesias

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. Justificación	6
1.2. Estructura y explicación del contenido.....	7
2. LITERATURA, VIDEOJUEGOS Y TRADUCCIÓN	8
2.1. Literatura y videojuegos: ¿dos mundos aparte?.....	8
2.2. Los textos literarios en los videojuegos y su traducción	11
3. LA SAGA <i>THE ELDER SCROLLS</i>	15
4. ESTUDIO DE CASO: <i>SKYRIM</i>	18
4.1. Documentación, cohesión y coherencia.....	18
4.1.1. <i>Fechas</i>	19
4.1.2. <i>Localizaciones</i>	21
4.1.3. <i>Personajes y razas</i>	22
4.2. Creatividad.....	23
4.2.1. <i>Juegos de palabras y rimas</i>	23
4.2.2. <i>Humor</i>	25
4.2.3. <i>Creatividad «restringida»</i>	26
4.3. Diversidad de géneros y estilos literarios	27
4.3.1. <i>Novela histórica</i>	28
4.3.2. <i>Biografía</i>	29
4.3.3. <i>Guion teatral</i>	30
4.3.4. <i>Libro juego</i>	31
5. CONCLUSIONES	33
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
7. ANEXO I: TEXTOS ORIGINALES	36
7.1. Book Three - First Seed	36
7.2. The Lusty Argonian Maid.....	40
7.3. The Warrior's Charge.....	41
7.4. The Yellow Book of Riddles	42
7.5. Kolb & the Dragon	43
7.6. Biography of Barenziah	46
8. ANEXO II: TEXTOS TRADUCIDOS	48
8.1. El último año de la Primera Era, Libro tercero de 2920, Primera semilla.....	48

8.2.	La sensual doncella argoniana	52
8.3.	La carga del guerrero	53
8.4.	El libro amarillo de los acertijos	54
8.5.	Kolb y el dragón	55
8.6.	Biografía de Barenziah	58

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

La importancia que ha adquirido la industria de los videojuegos en los últimos años no pasa desapercibida y menos en el sector de la traducción, donde la localización de videojuegos se ha asentado como una especialidad en pleno apogeo.

La localización de videojuegos siempre se ha caracterizado por ser una actividad versátil que abarca muchos ámbitos del conocimiento y géneros textuales, desde instrucciones de instalación muy técnicas hasta textos literarios más o menos ambiciosos. Este es el caso de los *in-game readables*, textos de componente literario con los que el jugador se encuentra en el juego y que adquieren todo tipo de formas asemejándose a elementos del mundo real: libros, notas, cómics, etc.

Por esta razón, a pesar de ser una disciplina que se suele relacionar con la traducción audiovisual, se podría decir que la localización de videojuegos abarca en mayor o menor medida todas las especialidades de la traducción, incluida la traducción literaria.

Cada vez son más los juegos que incluyen elementos de este tipo con la finalidad de conseguir la inmersión total del jugador y, a medida que se hacen más complejos, también lo hace su traducción. Frente a este panorama, el presente trabajo pretende arrojar algo de luz sobre un fenómeno relativamente nuevo, pero que cada vez cobra más importancia: la traducción literaria como parte de la localización de un videojuego.

Se ha elegido la saga *The Elder Scrolls* y en particular su quinta entrega, *Skyrim*, por su riqueza literaria y por ser uno de los máximos exponentes de dicho fenómeno.

Además, supone un claro ejemplo del realismo que pueden llegar a adquirir los textos literarios en los videojuegos en general.

1.2. Estructura y explicación del contenido

Este trabajo parte de una premisa general para luego centrarse en el caso particular, siguiendo lo que se conoce como estructura deductiva.

Tras observar las similitudes que existen entre la literatura y los videojuegos, así como responder a la pregunta de si la literatura tiene cabida dentro de los mismos, se hará un breve recorrido por el mundo autocontenido que significa la saga *The Elder Scrolls* para situar al lector en contexto. Acto seguido, se analizará la traducción al español de una serie de textos contenidos en la quinta entrega de dicha saga, *Skyrim*, para ver desde un punto de vista práctico los aspectos tratados en los puntos anteriores. Todo esto enfocado desde el punto de vista de la traducción literaria, pero sin olvidar el hecho de que nos encontramos dentro de un videojuego.

Se ha hecho una selección de seis textos literarios de entre unos doscientos noventa contenidos en el juego¹. Se ha escogido estos seis en particular por tres razones básicas: demuestran la complejidad que han adquirido los textos literarios de los videojuegos, ponen de manifiesto su diversidad y muestran las dificultades que surgen a la hora de traducirlos.

A lo largo del análisis se utilizarán fragmentos en forma de tabla (original a la izquierda, traducción a la derecha) que pongan de manifiesto el objeto de estudio en cuestión. La selección de libros en su totalidad constituye el anexo del trabajo.

¹ *The Elder Scrolls V: Skyrim* también recopila textos de entregas anteriores.

2. LITERATURA, VIDEOJUEGOS Y TRADUCCIÓN

2.1. Literatura y videojuegos: ¿dos mundos aparte?

A simple vista podría parecer que el mundo de la literatura y el de los videojuegos no tienen mucho que ver el uno con el otro, pero en realidad tienen muchos más puntos en común de los que se podría creer en un principio. Partiendo desde diferentes perspectivas y analizando diferentes aspectos, se pueden identificar diversos factores que relacionan ambos mundos entre sí y que demuestran que no son tan diferentes después de todo.

Olvidemos a partir de ahora las preconcepciones rígidas de los estudios literarios para dar paso a una visión más dinámica como lo son los propios videojuegos. Si partimos desde un comienzo del simple planteamiento de que los videojuegos son un medio para contar historias y que, por ende, pueden verse como parte de la tradición narrativa (Kücklich, 2003), ya hemos encontrado nuestro primer punto en común y puede que el de mayor importancia a la hora de comparar directamente ambos mundos.

Como todo libro, todo videojuego tiene una historia que contar, ya sea en mayor o menor medida. Si bien es cierto que en la actualidad siguen existiendo juegos en los que el planteamiento de la historia se acerca como mucho a una especie de contexto sobre el que sustentar la interacción con el jugador, cada vez son más los juegos que apuestan por historias complejas; no solo grandes producciones como *Mass Effect* o *The Last of Us*, sino también pequeñas producciones del fenómeno *indie* como *Gone Home* o *The Stanley Parable*. Si algo ha quedado claro con el paso del tiempo y la evolución de los videojuegos es que estos son cada vez más complejos al igual que las historias que pretenden contar.

Esto no significa que debemos menospreciar el trabajo depositado en juegos de otras características; todo lo contrario, esos juegos merecen tanto respeto como cualquier otro y prueba de ello es la saga *Mario Bros.*, que a pesar de su simple historia, sigue arrasando año tras año. No hay que olvidar que en un juego la historia no lo es todo; sin la interacción con el jugador, el juego dejaría de ser juego y entonces todo este análisis carecería de sentido. Tampoco significa esto que los dos aspectos no puedan ir de la mano, simplemente quiere decir que tramas más ricas y ambiciosas son símbolo inequívoco de que el videojuego se ha convertido en algo más y que, como todo buen libro, ahora un buen juego también se mide por la calidad de la historia que quiere contar. Tanta es la importancia que ha adquirido este aspecto en los últimos años, que ahora los equipos de desarrolladores en muchas ocasiones trabajan codo con codo con escritores, como lo pone de manifiesto la siguiente frase extraída de un artículo de Long (2014):

Even in a big shooter like Call Of Duty, the last few games have had unreliable narrators² and all sorts of weird framing devices, and you've got the Crysis team bringing in novelists.

Llegados a este punto, nos encontramos con otro aspecto que genera mucho debate al relacionar los videojuegos con la literatura, sobre todo en juegos donde se ofrece una mayor libertad al jugador: el nivel de interacción con esa historia, es decir, cuán realmente influyente es el jugador en la misma. La linealidad es quizás el tema que más distancia a los videojuegos de la literatura; sin embargo, para el fin que aquí nos trae, si tenemos en cuenta que todo videojuego tiene unos límites y que dicha historia siempre sigue en mayor o menor medida un orden prefijado por los desarrolladores, más que un debate, lo

² Narrador no fidedigno: se atribuye la creación de esta fórmula a Agatha Christie, que la empleó por primera vez en *El asesinato de Roger Ackroyd*. Consiste en engañar al lector/espectador/jugador, que tiende a confiar en el narrador, construyendo la trama sobre una serie de mentiras que quedan desveladas en la culminación de la obra.

podemos considerar otra semejanza. Según Kücklich (2003), la narrativa y la interacción deberían ser vistas como aspectos que dependen el uno del otro y no como conceptos irreconciliables. Como todo libro, un videojuego tiene un principio y un final y, a pesar de que ofrece posibilidad de decisión al jugador, esto no deja de ser una falsa sensación de libre albedrío. Vilar (2013) comenta al respecto:

El mundo ficcional en el que transcurren está por lo menos tan codificado como el de una novela. Pero al mismo tiempo, incorporan un lugar para que el usuario haga de las suyas. La relación entre estos dos elementos depende, en última instancia, de cada juego. [...] Cada aventura de héroe o villano de PC o consola sigue estando marcada por un destino más o menos preconcebido, más o menos lineal. La posibilidad de transformar sus aventuras en las nuestras implica una apuesta por la ficción que sigue estando ligada a lo que vivimos como lectores y espectadores en otros ámbitos.

Esta última afirmación puede resultar bastante cuestionable y por dicha razón está sujeta a mucho debate, especialmente en juegos como el que trata el presente trabajo como estudio de caso, en donde la libertad del jugador parece no tener límites o en juegos que contemplan la posibilidad de diferentes finales como *Deus Ex* o *Chrono Trigger*. Sin embargo, todos, incluidos los dos últimos, siguen una línea narrativa sujeta a un proceso previo de creación.

Si a continuación dejamos a un lado la comparación directa en términos de narrativa e interacción y comparamos ambos mundos en cambio desde un punto de vista creativo, es decir, considerando ambos como arte creativo, nos podemos dar cuenta de que no son tan diferentes. Observemos la forma en que los medios de arte más convencionales siempre han ido de la mano y siempre han bebido unos de otros: adaptaciones de libros a películas, libros basados en películas, adaptaciones de obras

literarias a obras de teatro, etc. Si nos fijamos en este aspecto, los videojuegos no son la excepción a la regla. Desde míticas adaptaciones de clásicos como las aventuras de Tom Sawyer, pasando por obras más recientes inspiradas en novelas de gran éxito como *The Witcher*; los videojuegos han probado que pueden conectar perfectamente con la literatura, al igual que el cine o el teatro (Bernal-Merino, 2009).

Chris Swain, investigador asociado y profesor de la Escuela de Artes Cinematográficas de la Universidad del Sur de California una vez dijo que los videojuegos serían la literatura del siglo XXI. No obstante, parece un poco extremo realizar tales afirmaciones. No hay que olvidar que los videojuegos y la literatura, similitudes aparte, son dos medios diferentes que funcionan bajo sus propios términos (Kücklich, 2003).

En todo caso, si todas las similitudes anteriores no ponían en evidencia la relación existente entre la literatura y los videojuegos, en la actualidad nos encontramos ante un fenómeno que va un paso más allá y que reta con romper todas las barreras entre ambos: los textos literarios dentro de los videojuegos.

2.2. Los textos literarios en los videojuegos y su traducción

Los videojuegos constituyen un medio en constante evolución. Los avances tecnológicos han permitido a los desarrolladores crear juegos cada vez más complejos y con más contenido. No sólo evolucionan sus gráficos o la extensión virtual que abarcan, sino también sus textos.

La palabra «textos» resulta demasiado amplia, por esta razón, conviene diferenciar dos tipos de textos: los que forman parte intrínseca del juego (interfaz, subtítulos, etc.) y los que simplemente acompañan al juego (manuales, textos de tipo léeme, etc.). La

atención de este trabajo se centrará en la primera categoría, los textos que se conocen en inglés como *in-game texts* y más en concreto en los que se conocen como *in-game readables*.

Dentro de la categoría de *in-game readables* se pueden encontrar textos literarios más o menos ambiciosos que abarcan una gran variedad de géneros, puesto que su función principal suele ser aumentar el realismo del videojuego y la inmersión del jugador. En su mayoría, suelen ser textos cortos relacionados con la historia del videojuego, pero se puede encontrar de todo, desde poemas hasta novelas históricas de una gran extensión.

Desde el surgimiento de las aventuras conversacionales, allá por el año 1984, no se recordaba una época de auge textual en los juegos de semejante dimensión. Cabe destacar que la aventura conversacional es un género de videojuegos que se basa principalmente, por no decir en su totalidad, en texto. Pese a lo que se pueda pensar en un principio, la palabra escrita es un elemento fundamental en los videojuegos, como indica Crabtree (2011):

The bluntest instrument in a game designer's repertoire is text. Words are forced upon hapless casual gamers in niche titles like *Amnesia: The Dark Descent* and offered immoderately to dedicated fans in lore-laden RPGs.

Quizás resulte demasiado presuntuoso decir que estos «textos literarios virtuales» en muchas ocasiones no tienen nada que envidiar a los de toda la vida, pero como se podrá ver a lo largo de este trabajo, no supone una afirmación tan descabellada.

Si bien es cierto que todavía son pocos los juegos que incluyen este tipo de elementos a gran escala, se nota cada vez más la atención que prestan los desarrolladores a este tipo de detalles como un importante medio para aumentar la inmersión del jugador.

Es cierto que el videojuego elegido para el estudio de caso, *Skyrim*, un juego de rol, es uno de los máximos exponentes de este fenómeno y que son pocos los juegos que poseen un material literario virtual tan rico y extenso; no obstante, ya se empieza a ver cómo géneros de videojuegos que normalmente no se relacionan con estos elementos empiezan a incorporarlos. *FarCry 3*, de un género conocido como *First-Person Shooter*, donde lo que prima es la acción, incluye *in-game readables* en forma de cartas escritas por soldados japoneses de la Segunda Guerra Mundial. Su carácter literario es cuestionable, pero demuestra que son cada vez más los juegos que incluyen textos de estas características sin importar el género al que pertenezcan.

Como es de esperar, a medida que evolucionan dichos textos, también lo hace su traducción. La localización de videojuegos es una traducción especializada que se ha tenido que amoldar a todos estos cambios sobre la marcha. Si hasta ahora estaba considerada como un sector de la traducción caracterizado por la diversidad de ámbitos del conocimiento y géneros textuales (Scholand, 2002), la aparición de textos literarios cada vez más complejos dentro de los videojuegos la convierte en una actividad más versátil aún si cabe.

Este ámbito de la traducción requiere traductores con muchas habilidades que combinan distintas ramas de la traducción. A pesar de que la localización se enmarca dentro del ámbito de la traducción audiovisual (tiene sentido: trabaja con un medio audiovisual), el fenómeno de los textos literarios en los videojuegos demuestra que es mucho más que eso y que perfectamente engloba otras ramas de la traducción como la traducción literaria. Bernal-Berino (2007:2) lo pone por escrito de la siguiente manera:

The themes covered by today's game industry can be so distant from each other that the translation of these products may require specific training and research skills in order to cope with the demands of a particular project.

El afán por crear una experiencia de inmersión y realismo sin igual ha llevado a los desarrolladores a plagar sus juegos de textos literarios de todo tipo y esto supone un reto de gran envergadura para el localizador, que ahora también ha de hacer en parte de traductor literario en muchas ocasiones, como se verá en el caso particular de *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

3. LA SAGA *THE ELDER SCROLLS*

The Elder Scrolls es una serie de videojuegos de rol (RPG, por sus siglas en inglés) que se caracterizan por su énfasis en el planteamiento de la historia y la interacción entre personajes (Christou, McKearney & Warden, 2011). A su vez, esta saga en particular, forma parte de lo que se conoce como videojuegos de mundo abierto, en los que se ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad.

El primer videojuego de la saga, titulado *The Elder Scrolls: Arena*, se remonta al año 1994, época en la que el CD-ROM empezaba a incorporarse tímidamente y el videojuego aún disponía de una versión en disquete, algo impensable a día de hoy. A pesar de que no se vendió en España, disfrutó de mucha fama en otros países y eso animó a su desarrolladora, *Bethesda Softworks*, a crear una segunda entrega llamada *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996). Sin embargo, no fue hasta su tercera entrega, *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002), cuando se consolidó entre los videojuegos más famosos del género. A partir de ahí, no ha parado de cosechar éxitos y premios con sus dos entregas posteriores, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) y *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), incluido Mejor Juego del Año en diversas ocasiones; y en la actualidad pretende hacerse con el mercado del videojuego multijugador masivo en línea o MMOG (siglas en inglés de *massively multiplayer online game*) con su última entrega *The Elder Scrolls Online*.

A lo largo de sus cinco entregas y respectivas expansiones, la saga ha ido creciendo de forma exponencial, creando a su paso un universo propio de una magnitud inconmensurable: cosmología, geografía, mitología, lenguas, razas, criaturas, etc.

Los diferentes títulos de la saga abarcan diferentes localizaciones y espacios de tiempo dentro de este universo. Cada episodio simboliza un *Elder Scroll*, es decir, una

especie de pergamino de extensión desconocida donde quedan escritas las hazañas del jugador.

Toda la historia de *The Elder Scrolls* cobra vida en el mágico planeta de Nirn, en el continente de Tamriel, formado por nueve provincias: Cyrodiil, Roca Alta, Páramo del Martillo, Skyrim, Morrowind, Ciénaga Negra, Elsweyr, Bosque Valen e Isla Estivalia. Evidentemente, *The Elder Scrolls V: Skyrim* tiene lugar en la provincia de Skyrim.

Hasta el momento, la saga se basa en una línea temporal dividida en seis épocas que reciben el nombre de «Eras» y que abarcan desde la creación de su universo hasta los acontecimientos de la última entrega. Dichos acontecimientos no tienen por qué seguir una linealidad y pueden dar saltos gigantescos en el tiempo entre entrega y entrega. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, por ejemplo, tiene lugar 200 años después de lo sucedido en la entrega anterior.

Cabe destacar además que *The Elder Scrolls* no sólo abarca la existencia de diferentes planetas alrededor de Nirn, sino que también incluye diferentes planos de existencia. El que está relacionado con Nirn se llama Mundus y resulta importante destacar este punto, porque es un tema recurrente que cobra relevante importancia en la trama principal, véase *The Elder Scrolls IV: Oblivion* que debe su nombre a un plano de existencia homónimo.

Como es de imaginar, la saga ha ido acumulando una gran cantidad de tradiciones, cultura general, etc. (en inglés, *lore*). Esta amalgama de elementos «culturales» debe transmitirse al jugador de forma que no entorpezca el ritmo del juego y he ahí el porqué de sus textos literarios. La saga está plagada de libros virtuales en los que se encuentra todo el contexto que rodea su historia, incluidos acontecimientos pasados y recientes. Con cada entrega aumenta el *lore* y con él aumentan los libros; páginas y páginas de

«sabiduría» para que el jugador se pierda en el denso mundo que contienen. En palabras de Crabtree (2011):

The modern maestros of fantasy at Bethesda Softworks penned thousands of pages of text for the Elder Scrolls series, scattering 256 detail-packed, in-game books across 2006's Oblivion, with a commensurate amount in 2002's Morrowind.

4. ESTUDIO DE CASO: *SKYRIM*

Documentarse sólidamente para tomar decisiones adecuadas, encontrar soluciones creativas para mantener la esencia del original y saber reconocer las particularidades de cada género y estilo literario para sortear sus entresijos con éxito son sin duda algunos de los retos más importantes a los que hay que enfrentarse cuando se traduce un texto literario. Del mismo modo, como se pondrá de manifiesto a continuación, la traducción de los textos literarios de *The Elder Scrolls V: Skyrim* parece no haber sido la excepción a la regla.

4.1. Documentación, cohesión y coherencia

Bernal-Merino (2007:3) afirmó que desde el punto de vista de la traducción solo existen dos tipos de videojuegos, aquellos que requieren más documentación que creatividad y aquellos que requieren más creatividad que documentación. A pesar de que la creatividad es un elemento a tener en cuenta en los textos literarios del juego, esta saga en particular exige al traductor una habilidad de documentación sin igual. Una saga tan reconocida y con tantos años tras ella posee un sinfín de entresijos que deben conocerse si no se quiere fracasar estrepitosamente a la hora de localizar videojuegos pertenecientes a ella.

En casos tan monumentales como *Skyrim*, resulta imprescindible el establecimiento de unas directrices de traducción claras desde un principio y la creación de un buen *Localization Kit*³, no solo para traducir adecuadamente, sino también para

³ Conjunto de carpetas y archivos relacionados con la localización de un videojuego que incluyen entre otras cosas materiales de referencia y glosarios.

mantener la cohesión y coherencia en todo momento (Christou, McKearney & Warden, 2011).

No hay que olvidar además que nos encontramos ante una saga que tiene un público bastante asentado y que cualquier error que se cometa, por mínimo que sea, será duramente criticado. Además, le resultará extraño al jugador y lo sacará de la experiencia de inmersión que pretende ser el juego, inmersión en la que los textos literarios del juego desempeñan un papel muy importante, como lo han manifestado sus propios desarrolladores. Una de las características que distingue a un buen localizador es la de ser fiel a su público y con la documentación podemos conseguir eso.

Según ha manifestado Serón Ordoñez (2011:107), los videojuegos están condicionados por las realidades que los inspiraron y a su vez lo están sus traductores, refiriéndose a *Age of Empires III* como videojuego inspirado en hechos históricos reales. Si sustituimos realidad por ficción, esta misma afirmación se puede trasladar perfectamente al caso de *The Elder Scrolls* en general: todas las decisiones de traducción se ven condicionadas por el mundo ficticio que las rodea.

Como se podrá observar a continuación en el tratamiento que se les ha dado a fechas, localizaciones, personajes y razas, este «condicionamiento» exige a los traductores una intensa labor de documentación y demuestra la complejidad e importancia de esta tarea.

4.1.1. Fechas

En la siguiente tabla se puede observar el tratamiento que se le ha dado a las fechas y a la línea temporal del videojuego mencionada en el apartado anterior:

ORIGINAL	TRADUCCIÓN
Book Three - First Seed	El último año de la Primera Era, Libro tercero de 2920, Primera semilla
Book Seven - Sun's Height	El último año de la Primera Era, Libro séptimo de 2920, Culminación solar
18 First Seed, 2920	18 de Primera semilla, 2920
4 Sun's Height, 2920	4 de Culminación solar de 2920

Nótese las diferentes estrategias aplicadas a la hora de traducir y la falta de concordancia entre los dos últimos. En los dos primeros se ha optado por la explicitación y en los dos últimos se ha optado tanto por mantener la estructura del original, como por adaptar la fecha a la estructura natural del español.

Cabe destacar que los dos primeros son títulos de libros y los dos últimos son fechas que pueden encontrarse esparcidas a lo largo de ellos. Hecha esta aclaración, se podría decir que estas diferencias pueden deberse a varias razones. El primer caso probablemente se deba simple y llanamente a una decisión de los traductores (explicitar para que quede más claro); el segundo caso en cambio puede esconder algo más grave: la falta de directrices claras o la falta de comunicación entre las personas involucradas en el proyecto.

Sea cual sea la razón, esto saca a la luz lo importante que resulta mantener la cohesión y coherencia, algo que en el caso de los videojuegos cobra aún más importancia si cabe. No hay que olvidar que, a pesar de que estemos trabajando con un texto literario al uso, nos seguimos encontrando dentro de un videojuego: muchos de los elementos que aparecen en los libros también aparecen en pantalla a lo largo del mismo. Si se comete un error en la traducción, este se reflejará con letras mayúsculas en la versión final, ya que

existirá una falta de concordancia entre lo que el jugador ve en el libro y lo que ve en el juego. Esto último saca a relucir la importancia de los *testers*⁴, puesto que ellos son los últimos que pueden corregir este tipo de errores.

En cuanto a los nombres de los períodos de tiempo, se puede ver cómo se ha utilizado la misma estrategia de traducción en todas las ocasiones: se les ha buscado un equivalente en español y se han escrito solo con mayúscula inicial, véase «Primera semilla» para «First Seed» y «Culminación solar» para «Sun's Height».

4.1.2. Localizaciones

El tema de las localizaciones es un tema bastante delicado, puesto que es un elemento que el jugador tendrá muy presente en todo momento.

En este aspecto se siguió por norma general la misma metodología traductora: las localizaciones sin un claro elemento idiomático identificable, como «Morrowind» o «Cyrodiil», se mantuvieron igual, mientras que las localizaciones en las que se pueden distinguir claramente voces inglesas, como «Hammerfell» y «Whiterun», se tradujeron por su equivalente al español «Páramo del Martillo» y «Carrera Blanca» respectivamente.

No obstante, se ha hecho una clara excepción al traducir una localización que no aparece en los textos elegidos, pero que resulta digna de comentar. A pesar de que el nombre de la provincia de «Skyrim» sigue los parámetros del segundo caso (voz inglesa), en su traducción al español, se decidió mantenerla sin traducir, mientras que en otras traducciones como la alemana, sí que se tradujo por su equivalente «Himmelsrand»⁵.

⁴ Personas encargadas de probar un juego de manera continuada durante su fase de desarrollo con el fin de detectar fallos e informar a los desarrolladores para que estos los corrijan.

⁵ A pesar de que en la versión alemana se tradujo el nombre de la provincia, elementos como la caja del juego o la impresión del CD mantuvieron el nombre original, «Skyrim».

Esta decisión de notable importancia puede deberse a dos razones: a) Propuestas de traducción al español como «Borde Celestial» no convencían del todo; b) *Marketing*. Puesto que se trata del título del propio videojuego, es muy probable que se deba a cuestiones de *marketing*. Como en muchos otros casos, este tipo de decisiones siempre suscitan mucha polémica y en muchas ocasiones no depende del localizador la solución final.

Por último, cabe destacar el curioso caso de «Rifton»/«Riften», una ciudad que parece recibir indistintamente ambos nombres. Si bien es cierto que en el libro titulado *Biography of Barenziah* aparece como «Rifton», en otros libros y en el propio juego, la misma ciudad recibe el nombre de «Riften». Por lo visto, esto se debe a que antiguamente (en la línea temporal del juego) la ciudad era conocida como «Rifton», y por lo tanto, en los documentos antiguos suele aparecer como tal. Sin la información necesaria, esto podría suponer una seria confusión para el traductor, ya que podría llegar a pensar que se trata de un error tipográfico; nada más lejos de la realidad. Por esta razón, la solución conservadora de mantener el nombre tal y como aparece en el texto original por la que los traductores han optado parece la más adecuada para evitar problemas.⁶

4.1.3. Personajes y razas

Con respecto a la traducción de los nombres de los personajes, se puede apreciar como la mayoría de ellos se han mantenido igual, exceptuando aquellos que se asemejan en cierto modo al latín como «Lord Glavius» o «Brazollus Dor», traducidos respectivamente por «Lord Glavio» y «Brazollo Dor».

⁶ En el mapa impreso que viene incluido con la versión alemana, se especifica la existencia de ambos nombres de la siguiente manera: «Riften» arriba y «Rifton» entre paréntesis debajo.

En cuanto a las razas, se puede ver cómo se ha intentado aplicar un proceso similar al que siguen los gentilicios en español, donde «the Akavir» es «el akaviri» y «an Argonian» es «un argoniano».

4.2. Creatividad

Dejando atrás la documentación, nos adentramos ahora en el lado creativo de la traducción. La localización de videojuegos siempre se ha caracterizado por su capacidad creativa; tanto es así, que muchas veces se utiliza la palabra «transcreación» en vez de traducción para denominar la actividad traductora en este campo específico (Mangiron & O'Hagan, 2006). Esta palabra defiende que el traductor en muchas ocasiones no solo traduce, sino que más bien crea. No hay que olvidar que los videojuegos no dejan de ser un producto cuya función principal es entretener y obviamente la creatividad en su traducción juega un papel fundamental.

Esta creatividad se ve reflejada sin duda alguna en la traducción de los distintos juegos de palabras y rimas repartidas a lo largo de los libros del juego, y en el humor que desprende uno de sus guiones teatrales.

4.2.1. *Juegos de palabras y rimas*

Las adivinanzas contenidas en *The Yellow Book of Riddles* y el poema *The Warrior's Charge* son un claro ejemplo de las peripecias que tienen que hacer los traductores para conseguir una traducción que encaje como anillo al dedo sin perder los matices del original.

ADIVINANZA

<p>A metal neither black nor red As heavy as man's golden greed What you do to stay ahead With friend or arrow or steed</p> <p>daeL :rewsnA ehT</p>	<p>Un metal que no es negro ni rojo Tan pesado como la dorada codicia Hace a uno caminar como un cojo Lastre cuan tesoro, pobre cuan inmundicia.</p> <p>omolp lE :atseupser aL</p>
--	---

POEMA (FRAGMENTO)

<p>The star sung far-flung tales Wreathed in the silver of Yokuda fair, Of a Warrior who, arrayed in hue sails His charges through the serpent's snare</p>	<p>Y la estrella cantó cuentos remotos, con plata de Yokuda coronada, de un guerrero y sus encomendados que navegan junto a una serpiente endiablada.</p>
---	--

Como se puede observar, tanto en la traducción de la adivinanza, como en la traducción de la estrofa del poema, se han mantenido las rimas que caracterizan al texto original. Rimas como red – ahead o fair – snare se han traducido por rojo – cojo y coronada – endiablada respectivamente. Asimismo, en el caso particular de la adivinanza, se observa cómo se ha mantenido el sentido de la misma, incluso cambiando frases por completo para encajar la rima, véase «What you do to stay ahead» por «Hace a uno caminar como un cojo»; otras palabras como enojo o antojo hubieran encajado con la rima, pero no con el sentido y hubieran desmantelado el juego de pregunta y respuesta que significa una adivinanza.

Cabe destacar que los traductores han estado muy atentos a un detalle que podría haber pasado desapercibido a primera vista: la extraña sucesión de letras situada al final de la adivinanza. Lo que en principio podría parecer el extraño nombre de algún autor

ficticio o un error tipográfico, no es más que la respuesta a la adivinanza escrita al revés. Los traductores se han dado cuenta de esto y han traducido correctamente «daeL :rewsna ehT» o visto en sentido correcto «The Answer: Lead» por «omolp lE :atseupser aL» o «La respuesta: El plomo». Esto último demuestra lo atentos que debemos estar a la hora de traducir un texto con un componente creativo tan alto.

4.2.2. *Humor*

Poemas y adivinanzas aparte, la capacidad creativa de los localizadores también se pone de manifiesto en la traducción del segundo volumen del guion teatral *The Lusty Argonian Maid* donde el humor es la regla:

<p>ACT VII, SCENE II, CONTINUED</p> <p>Lifts-Her-Tail My goodness, that's quite a loaf! But how ever shall it fit my oven?</p> <p>Crantius Colto This loaf isn't ready for baking, my sweet. It has yet to rise.</p>	<p>ACTO VII, ESCENA II, CONTINÚA</p> <p>Subesu Faldón: Santos dioses, ¡menuda barra de pan! ¿Cómo va a entrar eso en mi horno?</p> <p>Funebrio Armo: Esta barra no está lista para el horno, cariño. Primero hay que amasarla.</p>
--	--

La transcreación de nombres como «Crantius Colto» por «Funebrio Armo» y «Lifts-Her-Tail» por «Subesu Faldón» demuestra que el trabajo de un localizador no se basa únicamente en traducir, sino que en ocasiones también debe crear.

Traducir humor nunca ha sido tarea fácil. En muchas ocasiones, la gracia del original se pierde por el camino. No obstante, en este caso, se ha conseguido mantener mediante la traducción de frases como «This loaf isn't ready for baking, my sweet. It has

yet to rise» por «Esta barra no está lista para el horno, cariño. Primero hay que amasarla» o «My goodness, that's quite a loaf!» por «Santos dioses, ¡menuda barra de pan!».

4.2.3. Creatividad «restringida»

Finalmente, un aspecto que quizás no resulte tan importante en la traducción literaria «normal», pero que cobra mucha importancia si nos encontramos dentro de un videojuego, son las limitaciones técnicas que restringen la capacidad creativa del traductor (Mangiron & O'Hagan, 2006). Entre ellas se encuentra la limitación de caracteres, que consiste básicamente en que las áreas donde se sitúa el texto no cambian de tamaño para adaptarse a otros idiomas, es decir, la traducción debe ajustarse al espacio del que dispone; tal y como pasa en otras disciplinas como la subtitulación.

Sin ahondar demasiado en tecnicismos, tras observar el funcionamiento de los libros del juego mediante el *Creation Kit*® (herramienta para modificar el *software*) y las variaciones entre los números de caracteres, se podría concluir que, tanto en el caso particular de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, como en el caso de las entregas anteriores que fueron localizadas al español, la limitación de caracteres no ha supuesto un problema. A pesar de que las traducciones al español normalmente generan más caracteres, variaciones de caracteres como las que se pueden observar en la presente selección de libros resultan imperceptibles para el juego:

GÉNERO	ORIGINAL	TRADUCCIÓN
Novela histórica	9.635	10.078
Adivinanzas	1.094	1.289
Poema	841	781
Guion teatral	885	875
Libro juego	3.188	3.687

4.3. Diversidad de géneros y estilos literarios

Llegados a este punto, no cabe duda de que la localización de videojuegos se caracteriza por ser una actividad especialmente versátil. Como ya se ha comentado, esa versatilidad se la otorgan la diversidad de ámbitos del conocimiento y géneros textuales que trata, y como era de esperar, esa diversidad también se plasma en los distintos textos literarios que se encuentran dentro de los mismos.

The Elder Scrolls V: Skyrim está plagado de textos de todos los tipos que van desde relatos cortos hasta recetarios, y quizás resulte difícil de apreciar en una muestra tan reducida, pero la riqueza de estilos es sin duda uno de los aspectos que los caracterizan.

En palabras de Kurt Kuhlmann, uno de los desarrolladores principales del videojuego, en una entrevista realizada por Crabtree (2013):

One thing that people may not realize is that the books are written by a large number of people—the designers write the majority of them, simply because that’s part of our job description, but there are a lot of good writers on the team outside of the design department who have contributed books to Skyrim. I think the wide range of writers helps make the books themselves feel more real—you get a greater variety of voices, styles, etc.

Nos centraremos entonces a continuación en distintos fragmentos de una selección de textos que ponen de manifiesto dicha diversidad y que incluyen géneros tan dispares como el guion teatral, el poema, la adivinanza, la novela histórica ficticia y, ya para rizar el rizo, lo que se conoce como libro juego.

4.3.1. *Novela histórica*

Una buena construcción de un mundo ficticio comienza por su contexto histórico, y eso es algo que esta saga siempre ha tratado de cuidar incluso muchas veces por encima de los arcos argumentales individuales de cada entrega. Sus libros rinden buena cuenta de ello, sobre todo aquellos que tienen un claro componente histórico, como la novela histórica que se presenta a continuación, titulada en inglés *Book Three - First Seed*:

<p>An army of Dunmer appeared above the bluff like rising Daedra, pouring fire and floods of arrows down on the vanguard. Simultaneously, a company of men bearing the flag of the Duke of Mournhold galloped around the shore, disappearing along the shallow river's edge where it dipped to a timbered glen to the east. Warchief Ulaqth nearby on the right flank let out a bellow of revenge at the sight and gave chase.</p>	<p>Un ejército de dunmer apareció de repente como si fuesen espíritus daedra, lanzando fuego y lluvias de flechas sobre la vanguardia. Simultáneamente, una compañía de hombres que portaban la bandera del duque de El Duelo bordeó a caballo la orilla y desapareció junto a una cañada arbolada al este. El jefe de guerra Ulaqth, que estaba en la orilla derecha, soltó un alarido de venganza cuando vio esto y se lanzó a su encuentro.</p>
--	--

Como es de esperar, este fragmento está escrito por un historiador ficticio y trata sucesos ocurridos dentro del mundo de *The Elder Scrolls*; por esta razón, aunque se hable de novela histórica, se habla desde la ficción o desde la perspectiva interna del juego. No obstante, esta novela en particular está escrita con tal lujo de detalles, que bien podría tratarse del retrato de alguna batalla pasada de nuestra historia.

En ella se pueden identificar los distintos aspectos que caracterizan al género de la novela histórica, así como su propósito principal: ofrecer una visión verosímil de una época histórica preferiblemente lejana. Del mismo modo, la traducción ha mantenido el

léxico rimbombante del original que dota de épica a los acontecimientos. En las elecciones léxicas tomadas se puede ver cómo el traductor ha tenido en cuenta el contexto, donde por ejemplo, «bellow» se tradujo como «alarido» en vez de una forma más simple como «grito» y «gave chase» se tradujo por «se lanzó a su encuentro» en vez de «le persiguió» o «fue tras él».

4.3.2. Biografía

Una biografía suele adoptar la forma de un relato expositivo, frecuentemente narrativo, que cuenta en tercera persona la vida de un personaje real desde que nace hasta que muere o hasta la actualidad. Personaje real aparte, en la biografía *Biography of Barenziah* se cumplen el resto de estas premisas:

<p>Late in the Second Era, a girl-child, Barenziah, was born to the rulers of the kingdom of Mournhold in what is now the Imperial Province of Morrowind. She was reared in all the luxury and security befitting a royal Dark Elven child until she reached five years of age.</p>	<p>A finales de la Segunda Era vino al mundo Barenziah, hija de los monarcas del reino de El Duelo, en lo que hoy día es la Provincia Imperial de Morrowind. Hasta los cinco años creció rodeada de todo el lujo y los cuidados propios de una heredera al trono de los elfos oscuros.</p>
---	--

Siguiendo la misma línea del fragmento anterior, este fragmento inicial de la biografía de uno de los personajes del juego demuestra lo importante que es el contexto histórico en el mismo. Al igual que ocurría con el caso anterior, describe con todo lujo de detalles los acontecimientos ocurridos a lo largo de la vida de Barenziah, hija de los monarcas del reino de El Duelo.

La traducción está redactada de forma que mantiene la esencia del original y presta atención al proceso de documentación previo necesario para traducir las respectivas fechas y localizaciones, véase «Segunda Era» y «El Duelo».

4.3.3. *Guion teatral*

Lifts-Her-Tail Very well, but I'm afraid my oven isn't hot enough. It could take hours!	Subesu Faldón: Muy bien, pero me temo que mi horno aún no está caliente. ¡Puede llevar varias horas!
Crantius Colto Plenty of time, my sweet. Plenty of time.	Funebrio Armo: Tenemos mucho tiempo, cariño. Mucho tiempo.
END OF ACT VII, SCENE II	FIN DEL VII ACTO, ESCENA II

Nos encontramos ahora ante otro fragmento del guion teatral de *The Lusty Argonian Made*. A diferencia de los dos fragmentos anteriores, este fragmento de guion teatral presenta un estilo bastante desenfadado y con claros tintes humorísticos. No obstante, mantiene la estructura de un guion en toda regla: se indica el acto, la escena y se plantea un diálogo entre personajes como en cualquier otro guion.

Los entresijos de su traducción ya han sido comentados en su mayoría en el apartado de creatividad; por esta razón, sólo queda añadir quizás el hecho de que en la traducción al español se han colocado dos puntos al lado del nombre de cada personaje que interviene. No hay más que decir que esto es una simple decisión estilística del traductor, puesto que la tipografía de un guion teatral parece ser bastante flexible en este aspecto.

4.3.4. Libro juego

Un libro juego (del inglés *gamebook* o informalmente, *choose your own adventure book*) es una obra literaria en la que el autor pretende involucrar al lector en el seno de la historia permitiéndole decidir sobre el curso de la misma. A continuación, a modo demostrativo, se presenta un fragmento del libro *Kolb & the Dragon: An Adventure for Nord Boys*:

<p>3</p> <p>Kolb stepped onto a rocky hill. He could see the dragon sleeping below, and a tavern off a road nearby.</p> <p>Climb down (16)</p> <p>Visit tavern (14)</p>	<p>3</p> <p>Kolb llegó a una colina pedregosa. Desde allí, podía ver al dragón dormido y una taberna junto a un camino.</p> <p>Seguir hacia abajo (16).</p> <p>Visitar la taberna (14).</p>
<p>4</p> <p>Following the stench, Kolb found a filthy orc! The orc snarled and charged Kolb with his spiked club.</p> <p>Raise Shield (9)</p> <p>Swing Axe (13)</p>	<p>4</p> <p>Siguiendo el hedor, ¡Kolb encontró un orco repugnante! El orco gruñó y cargó contra Kolb, esgrimiendo su garrote de pinchos.</p> <p>Protegerse con el escudo (9).</p> <p>Golpear con el hacha (13).</p>

Este, por encima de todos los otros, es un claro ejemplo de la diversidad que se intenta demostrar mediante el presente estudio. Si ya resultaba complicado visualizar un libro al uso dentro de un videojuego, *The Elder Scrolls V: Skyrim* nos reta una vez más introduciendo en su colección un libro juego, que introduce el rompecabezas juego dentro de libro dentro de juego.

Una vez más, representa el caso opuesto al fragmento anterior, puesto que es un libro pensado para niños o, como reza su subtítulo en español, «para muchachos

nórdicos». Esto se ve reflejado en estructuras típicas de cuentos como «Kolb found a filthy orc!» o «The orc snarled and charged», ambas traducidas adecuadamente por «¡Kolb encontró un orco repugnante!» y «El orco gruñó y cargó». Del mismo modo, se puede observar como el traductor se alejó del original en varias ocasiones para obtener una traducción mucho más coherente y correcta: «He could see the dragon sleeping below» por «Desde allí, podía ver al dragón dormido» o «Climb down (16)» por «Seguir hacia abajo (16)»⁷.

⁷ La numeración corresponde al curso que sigue la historia dependiendo de las decisiones que se tomen.

5. CONCLUSIONES

El objetivo principal del presente trabajo era atraer atención hacia el fenómeno relativamente nuevo que suponen los textos literarios complejos en los videojuegos y lo atractivo que este resulta para el sector de la traducción, y en ese sentido, creo que se ha cumplido.

Se ha podido comprobar cómo la traducción de un texto literario dentro de un videojuego involucra retos similares a la traducción de un texto literario al uso, como lo son los juegos de palabras o las convenciones de un determinado género.

Asimismo, considero que se ha conseguido demostrar con creces la existencia de textos literarios en los videojuegos lo suficientemente complejos como para ser considerados textos literarios de pleno derecho.

Para los que amamos ambos mundos, el de los videojuegos y el de su localización, ver que ambos empiezan a ser reconocidos supone una gran alegría. Aún queda camino por recorrer, pero con la aparición de fenómenos como este, se puede decir que su futuro es, cuando menos, prometedor.

Por último, si se desea consultar la vasta colección de libros en su totalidad, recomiendo encarecidamente visitar los enlaces: <http://www.imperial-library.info/>, para su versión en inglés y <http://www.clandlan.org/teswiki/index.php/Skyrim:Libros>, para su versión en español. En ambos se encuentran todos los textos recopilados en una gran base de datos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bernal Merino, M. (2007). Challenges in the translation of video games. *Tradumàtica*, 5, 1-7.
- Bernal Merino, M. (2009). Video games and children's books in translation. *JoSTrans*, 11, 234-247.
- Christou, C., Mckearney, J. & Warden, R. (2011). Enabling the Localization of Large Role-Playing Games. *TRANS*, 15, 39-51. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/39-51.pdf
- Crabtree, D. (2011). How to Read a Videogame: The Books of Skyrim. *Paste*. Recuperado de <http://www.pastemagazine.com/articles/2011/11/how-to-read-a-videogame-the-books-of-skyrim.html>
- Kücklich, J. (2003). Perspectives of Computer Game Philology. *Game Studies*, 3(1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>
- Long, N. (2014). Writer's roundtable: the state of storytelling and what's next for videogame narrative. *Edge*. Recuperado de <http://www.edge-online.com/features/writers-roundtable-the-state-of-storytelling-and-whats-next-for-videogame-narrative/>
- Mangirón, C. y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JoSTrans*, 6. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica*, 1. Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>
- Serón Ordóñez, I. (2011). La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia. *TRANS*, 15, 103-114. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/103-114.pdf

Vilar, M. (2013). Videojuegos y literatura: las ficciones digitales. *Los inRocks*. Recuperado de http://www.losinrocks.com/medios/videojuegos-y-literatura-las-ficciones-digitales#.U2Y1OfI_vSI

7. ANEXO I: TEXTOS ORIGINALES

7.1. Book Three - First Seed

by Carlovac Townway

15 First Seed, 2920
Caer Suvio, Cyrodiil

From their vantage point high in the hills, the Emperor Reman III could still see the spires of the Imperial City, but he knew he was far away from hearth and home. Lord Glavius had a luxurious villa, but it was not close to being large enough to house the entire army within its walls. Tents lined the hillsides, and the soldiers were flocking to enjoy his lordship's famous hot springs. Little wonder: winter chill still hung in the air.

"Prince Juilek, your son, is not feeling well."

When Potentate Versidue-Shaie spoke, the Emperor jumped. How that Akavir could slither across the grass without making a sound was a mystery to him.

"Poisoned, I'd wager," grumbled Reman. "See to it he gets a healer. I told him to hire a taster like I have, but the boy's headstrong. There are spies all around us, I know it."

"I believe you're right, your imperial majesty," said Versidue-Shaie. "These are treacherous times, and we must take precautions to see that Morrowind does not win this war, either on the field or by more insidious means. That is why I would suggest that you not lead the vanguard into battle. I know you would want to, as your illustrious ancestors Reman I, Brazollus Dor, and Reman II did, but I fear it would be foolhardy. I hope you do not mind me speaking frankly like this."

"No," nodded Reman. "I think you're right. Who would lead the vanguard then?"

"I would say Prince Juilek, if he were feeling better," replied the Akavir. "Failing that, Storig of Farrun, with Queen Naghea of Riverhold at left flank, and Warchief Ulaqth of Lilmoth at right flank."

"A Khajiit at left flank and an Argonian at right," frowned the Emperor. "I never do trust beastfolk."

The Potentate took no offense. He knew that "beastfolk" referred to the natives of Tamriel, not to the Tsaesci of Akavir like himself. "I quite agree your imperial majesty, but you must agree that they hate the Dunmer. Ulaqth has a particular grudge after all the slave-raids on his lands by the Duke of Mournhold."

The Emperor conceded it was so, and the Potentate retired. It was surprising, thought Reman, but for the first time, the Potentate seemed trustworthy. He was a good man to have on one's side.

18 First Seed, 2920
Ald Erfoud, Morrowind

"How far is the Imperial Army?" asked Vivec.

"Two days' march," replied his lieutenant. "If we march all night tonight, we can get higher ground at the Pryai tomorrow morning. Our intelligence tells us the Emperor will be commanding the rear, Storig of Farrun has the vanguard, Naghea of Riverhold at left flank, and Ulaqth of Lilmoth at right flank."

"Ulaqth," whispered Vivec, an idea forming. "Is this intelligence reliable? Who brought it to us?"

"A Breton spy in the Imperial Army," said the lieutenant and gestured towards a young, sandy-haired man who stepped forward and bowed to Vivec.

"What is your name and why is a Breton working for us against the Cyrodiils?" asked Vivec, smiling.

"My name is Cassyr Whitley of Dwydden," said the man. "And I am working for you because not everyone can say he spied for a god. And I understood it would be, well, profitable."

Vivec laughed, "It will be, if your information is accurate."

19 First Seed, 2920
Bodrums, Morrowind

The quiet hamlet of Bodrum looked down on the meandering river, the Pryai. It was an idyllic site, lightly wooded where the water took the bend around a steep bluff to the east with a gorgeous wildflower meadow to the west. The strange flora of Morrowind met the strange flora of Cyrodiil on the border and commingled gloriously.

"There will be time to sleep when you've finished!"

The soldiers had been hearing that all morning. It was not enough that they had been marching all night, now they were chopping down trees on the bluff and damming the river so its waters spilled over. Most of them had reached the point where they were too tired to complain about being tired.

"Let me be certain I understand, my lord," said Vivec's lieutenant. "We take the bluff so we can fire arrows and spells down on them from above. That's why we need all the trees cleared out. Damming the river floods the plain below so they'll be trudging through mud, which should hamper their movement."

"That's exactly half of it," said Vivec approvingly. He grabbed a nearby soldier who was hauling off the trees. "Wait, I need you to break off the straightest, strongest branches of the trees and whittle them into spears. If you recruit a hundred or so others, it won't take you more than a few hours to make all we need."

The soldier wearily did as he was bade. The men and women got to work, fashioning spears from the trees.

"If you don't mind me asking," said the lieutenant. "The soldiers don't need any more weapons. They're too tired to hold the ones they've got."

"These spears aren't for holding," said Vivec and whispered, "If we tired them out today, they'll get a good night's sleep tonight," before he got to work supervising their work.

It was essential that they be sharp, of course, but equally important that they be well balanced and tapered proportionally. The perfect point for stability was a pyramid, not the conical point of some lances and spears. He had the men hurl the spears they had completed to test their strength, sharpness, and balance, forcing them to begin on a new one if they broke. Gradually, out of sheer exhaustion from doing it wrong, the men learned how to create the perfect wooden spears. Once they were through, he showed them how they were to be arranged and where.

That night, there was no drunken pre-battle carousing, and no nervous neophytes stayed up worrying about the battle to come. As soon as the sun sank beneath the wooded hills, the camp was at rest, but for the sentries.

20 First Seed, 2920
Bodrum, Morrowind

Miramor was exhausted. For last six days, he had gambled and whored all night and then marched all day. He was looking forward to the battle, but even more than that, he was looking forward to some rest afterwards. He was in the Emperor's command at the rear flank, which was good because it seemed unlikely that he would be killed. On the other hand, it meant traveling over the mud and waste the army ahead left in their wake.

As they began the trek through the wildflower field, Miramor and all the soldiers around him sank ankle-deep in cold mud. It was an effort to even keep moving. Far, far up ahead, he could see the vanguard of the army led by Lord Storig emerging from the meadow at the base of a bluff.

That was when it all happened.

An army of Dunmer appeared above the bluff like rising Daedra, pouring fire and floods of arrows down on the vanguard. Simultaneously, a company of men bearing the flag of the Duke of Mournhold galloped around the shore, disappearing along the shallow river's edge where it dipped to a timbered glen to the east. Warchief Ulaqth nearby on the right flank let out a bellow of revenge at the sight and gave chase. Queen Naghea sent her flank towards the embankment to the west to intercept the army on the bluff.

The Emperor could think of nothing to do. His troops were too bogged down to move forward quickly and join the battle. He ordered them to face east towards the timber, in case Mournhold's company was trying to circle around through the woods. They never came out, but many men, facing west, missed the battle entirely. Miramor kept his eyes

on the bluff.

A tall Dunmer he supposed must have been Vivec gave a signal, and the battlemages cast their spells at something to the west. From what transpired, Miramor deduced it was a dam. A great torrent of water spilled out, washing Naghea's left flank into the remains of the vanguard and the two together down river to the east.

The Emperor paused, as if waiting for his vanquished army to return, and then called a retreat. Miramor hid in the rushes until they had passed by and then waded as quietly as he could to the bluff.

The Morrowind army was retiring as well back to their camp. He could hear them celebrating above him as he padded along the shore. To the east, he saw the Imperial Army. They had been washed into a net of spears strung across the river, Naghea's left flank on Storig's vanguard on Ulaqth's right flank, bodies of hundreds of soldiers strung together like beads.

Miramor took whatever valuables he could carry from the corpses and then ran down the river. He had to go many miles before the water was clear again, unpolluted by blood.

29 First Seed, 2920
Hegathe, Hammerfell

You have a letter from the Imperial City," said the chief priestess, handing the parchment to Corda. All the young priestesses smiled and made faces of astonishment, but the truth was that Corda's sister Rijja wrote very often, at least once a month.

Corda took the letter to the garden to read it, her favorite place, an oasis in the monochromatic sand-colored world of the conservatorium. The letter itself was nothing unusual: filled with court gossip, the latest fashions which were tending to wine-dark velvets, and reports of the Emperor's ever-growing paranoia.

"You are so lucky to be away from all of this," wrote Rijja. "The Emperor is convinced that his latest battlefield fiasco is all a result of spies in the palace. He has even taken to questioning me. Ruptga keep it so you never have a life as interesting as mine."

Corda listened to the sounds of the desert and prayed to Ruptga the exact opposite wish.

The Year is Continued in Rain's Hand.

7.2. The Lusty Argonian Maid

Volume 2

by Crassius Curio

ACT VII, SCENE II, CONTINUED

Lifts-Her-Tail

My goodness, that's quite a loaf! But how ever shall it fit my oven?

Crantius Colto

This loaf isn't ready for baking, my sweet. It has yet to rise.

Lifts-Her-Tail

If only we could hurry that along. How would I accomplish such a task?

Crantius Colto

Oh, my foolish little Argonian maid, you must use your hands.

Lifts-Her-Tail

You wish me to kneed the loaf? Here?

Crantius Colto

Of course.

Lifts-Her-Tail

But what if the mistress catches me? Your loaf was meant to satisfy her appetite.

Crantius Colto

Don't fret, my delicate flower. I'll satisfy the mistress's cravings later.

Lifts-Her-Tail

Very well, but I'm afraid my oven isn't hot enough. It could take hours!

Crantius Colto

Plenty of time, my sweet. Plenty of time.

END OF ACT VII, SCENE II

7.3. The Warrior's Charge An old poem of the Redguards

The star sung far-flung tales
Wreathed in the silver of Yokuda fair,
Of a Warrior who, arrayed in hue sails
His charges through the serpent's snare

And the Lord of runes, so bored so soon,
Leaves the ship for an evening's dare,
Perchance to wake, the coiled snake,
To take its shirt of scales to wear

And the Lady East, who e'ery beast,
Asleep or a'prowl can rouse a scare,
Screams as her eye, alight in the sky
A worm no goodly sight can bear

And the mailed Steed, ajoins the deed
Not to be undone from his worthy share,
Rides the night, towards scale bright,
Leaving the seasoned Warrior's care

Then the serpent rose, and made stead to close,
The targets lay plain and there,
But the Warrior's blade the Snake unmade,
And the charges wander no more, they swear

7.4. The Yellow Book of Riddles

For earnest pleasure, and the strengthening of the mind, the author here collects all that he has learned of the art of riddling, by dint of diligent study, and through years of discourse with others of similar inclination.

The posing and puzzling of riddles is a convention of polite aristocratic Western society. Nobles and social aspirants collect books of riddles and study them, hoping thereby to increase the chances of their appearing sly and witty in conversation.

A metal neither black nor red
As heavy as man's golden greed
What you do to stay ahead
With friend or arrow or steed

daeL :rewsnA ehT

A man says, "If you lie to me I will slay you with my sword. If you tell me the truth, I will slay you with a spell." What must you say to stay alive?

.drows a htiw em yals lliw uoY :rewsnA ehT

A Bosmer, was slain. The Altmer claims the Dunmer is guilty. The Dunmer says the Khajiit did it. The Orc swears he didn't kill the Bosmer. The Khajiit says the Dunmer is lying. If only one of these speaks the truth, who killed the Bosmer?

crO ehT :rewsnA ehT

7.5. Kolb & the Dragon

An Adventure for Nord Boys

1

Kolb was a brave Nord warrior. One day his Chief asked Kolb to slay an evil dragon that threatened their village. "Go through the mountain pass, Kolb", his Chief said. "You will find the Dragon on the other side."

Turn to page (2)

2

Kolb took his favorite axe and shield and walked to the pass, where he found a cold cave, a windy cave, and a narrow trail.

Enter the cold cave (17)

Enter the windy cave (8)

Walk up the trail (12)

3

Kolb stepped onto a rocky hill. He could see the dragon sleeping below, and a tavern off a road nearby.

Climb down (16)

Visit tavern (14)

4

Following the stench, Kolb found a filthy orc! The orc snarled and charged Kolb with his spiked club.

Raise Shield (9)

Swing Axe (13)

5

Treading through the marsh, Kolb discovered a wailing ghost blocking his way.

Attack Ghost (15)

Give Gold (10)

6

The head of the axe lodged itself in the tough, scaly neck of the beast. It wailed and thrashed, but Kolb held on and eventually sawed through the neck, killing the beast. Kolb returned home victorious, and his village was never bothered by the dragon again.

THE END

7

Leaving the marsh behind him, Kolb could see the dragon's lair nearby, as well as a small, welcoming tavern.

Go to the Lair (16)

Go to Tavern (14)

8

A strong gust of wind blew Kolb's torch out, and knocked him into a pit where split his head and died.

THE END

9

The orc cackled as his club splintered Kolb's shield and smashed into his face. There Kolb died, and the orc had soup from his bones.

THE END

10

Kolb remembered a story his Gran told him and tossed two gold chits for the ghost, and it faded away, allowing him to pass.

Turn to Page (7)

11

Kolb crept towards the belly of the beast, but no sooner had he taken his eyes off the head of the beast than it snapped him up and ate him whole, axe and all.

THE END

12

Climbing up, Kolb found a camp. He met a wise man who shared bread and showed two paths to the dragon's lair. One went through the hills, the other through a marsh.

Take the hills (3)

Take the marsh (5)

13

Before the orc could strike, Kolb swung his mighty axe. The orc's head and club fell uselessly to the floor.

Turn to Page (3)

14

Kolb stopped at the tavern to rest before fighting the dragon. High elves ran the tavern, however, and poisoned his mead so they could steal his gold.

THE END

15

Kolb swung his axe as hard as he could, but the ghost hardly seemed to notice. The ghost drifted into Kolb, and a deep sleep took him over, from which he never

awoke.

THE END

16

Kolb found the lair where the dragon slept, tendrils of smoke wafting from its nostrils. The air made Kolb's eyes sting, and he nearly slipped on the bones of men, picked clean. The beast lay on its side, the throat and belly both waiting targets.

Strike the Neck (6)

Strike the Belly (11)

17

Kolb stepped into the frozen cave, but his Nord blood kept him warm. A smelly tunnel climbed ahead of him, and wind howled from another to his left. A ladder was nearby as well.

Take the smelly tunnel (4)

Take the windy tunnel (8)

Climb the ladder (12)

7.6. Biography of Barenziah

Volume One

by Stern Gamboge
Imperial Scribe

Late in the Second Era, a girl-child, Barenziah, was born to the rulers of the kingdom of Mournhold in what is now the Imperial Province of Morrowind. She was reared in all the luxury and security befitting a royal Dark Elven child until she reached five years of age. At that time, His Excellency Tiber Septim I, the first Emperor of Tamriel, demanded that the decadent rulers of Morrowind yield to him and institute imperial reforms. Trusting to their vaunted magic, the Dark Elves impudently refused until Tiber Septim's army was on the borders. An Armistice was hastily signed by the now-eager Dunmer, but not before there were several battles, one of which laid waste to Mournhold, now called Almalexia.

Little Princess Barenziah and her nurse were found among the wreckage. The Imperial General Symmachus, himself a Dark Elf, suggested to Tiber Septim that the child might someday be valuable, and she was therefore placed with a loyal supporter who had recently retired from the Imperial Army.

Sven Advensen had been granted the title of Count upon his retirement; his fiefdom, Darkmoor, was a small town in central Skyrim. Count Sven and his wife reared the princess as their own daughter, seeing to it that she was educated appropriately-and more importantly, that the imperial virtues of obedience, discretion, loyalty, and piety were instilled in the child. In short, she was made fit to take her place as a member of the new ruling class of Morrowind.

The girl Barenziah grew in beauty, grace, and intelligence. She was sweet-tempered, a joy to her adoptive parents and their five young sons, who loved her as their elder sister. Other than her appearance, she differed from young girls of her class only in that she had a strong empathy for the woods and fields, and was wont to escape her household duties to wander there at times.

Barenziah was happy and content until her sixteenth year, when a wicked orphan stable-boy, whom she had befriended out of pity, told her he had overheard a conspiracy between her guardian, Count Sven, and a Redguard visitor to sell her as a concubine in Rihad, as no Nord or Breton would marry her on account of her black skin, and no Dark Elf would have her because of her foreign upbringing.

"Whatever shall I do?" the poor girl said, weeping and trembling, for she had been brought up in innocence and trust, and it never occurred to her that her friend the stable-boy would lie to her.

The wicked boy, who was called Straw, said that she must run away if she valued her virtue, but that he would come with her as her protector. Sorrowfully, Barenziah agreed to this plan; and that very night, she disguised herself as a boy and the pair escaped to the nearby city of Whiterun. After a few days there, they managed to get jobs as guards for a disreputable merchant caravan. The caravan was heading east by side roads in a mendacious attempt to elude the lawful tolls charged on the imperial highways. Thus the

pair eluded pursuit until they reached the city of Rifton, where they ceased their travels for a time. They felt safe in Rifton, close as it was to the Morrowind border so that Dark Elves were enough of a common sight.

8. ANEXO II: TEXTOS TRADUCIDOS

8.1. El último año de la Primera Era, Libro tercero de 2920, Primera semilla

de
Carlovac Townway

15 de Primera semilla, 2920
Caer Suvio, Cyrodiil

Desde su privilegiada posición en lo alto de las colinas, el emperador Reman III podía ver aún las espirales de la Ciudad Imperial, pero sabía que estaba lejos de su tierra y de casa. Lord Glavio tenía una lujosa villa, aunque no lo bastante grande como para albergar a todo el ejército dentro de ella. Las tiendas se alineaban en las colinas y los soldados se acercaban a disfrutar de la famosa primavera de su territorio. No es de extrañar, pues el helado viento del invierno aún refrescaba esporádicamente.

“Príncipe Juilek, su hijo no se siente bien”.

Cuando el potentado Versidue-Shaie habló, el emperador reaccionó al instante. Para él era un misterio cómo ese akaviri podía desplazarse por la hierba sin hacer el menor ruido.

“Me atrevería a decir que lo han envenenado”, dijo Reman. “Consíguele un buen curandero. Le dije que contratase a un catador, como el que yo tengo, pero es un cabezota. Hay espías por todas partes, lo sé”.

“Me temo que estés en lo cierto, majestad imperial”, dijo Versidue-Shaie. “Vivimos tiempos traicioneros y debemos tomar precauciones para asegurarnos de que Morrowind no gane esta guerra, ya sea en el campo de batalla o por otros medios más sofisticados. Por eso le sugiero que no dirija la vanguardia a la batalla esta vez. Sé que deseas hacerlo, igual que tus ilustres antecesores Reman I, Brazollo Dor y Reman II hicieron, pero me temo que sería demasiado arriesgado. Espero que no te moleste mi sinceridad”.

“No”, asintió Reman. “Creo que tienes razón. Pero ¿quién liderará la vanguardia entonces?”

“Yo sugeriría al príncipe Juilek, si se recupera”, respondió el akaviri. “De no ser así, Storig de Farrun, con la reina Naghea de Fluvia a la izquierda y el jefe de guerra Ulaqth de Lilmoth a la derecha”.

“Una khajiita a la izquierda y un argoniano a la derecha...”, el emperador frunció el ceño. “Nunca he confiado demasiado en estos seres”.

El potentado no se ofendió. Sabía que al decir “estos seres” se refería a los nativos de Tamriel, no a los tsaesci de Akavir como él. “Soy de la misma opinión, majestad imperial, pero debemos admitir que odian a los dunmer. Particularmente Ulaqth, después

de que el duque de El Duelo arrasase sus tierras”.

El emperador concedió que así fuese y el potentado se retiró. Era sorprendente, pensó Reman, pero el potentado parecía de confianza por primera vez. Era alguien a quien convenía tener a favor.

18 de Primera semilla, 2920
Ald Erfoud, Morrowind

“¿Dónde está el ejército imperial?”, preguntó Vivec.

“A dos días de marcha”, respondió su lugarteniente. “Si marchamos toda la noche, llegaremos a lo alto de Pryai mañana por la mañana. Nuestros espías nos han informado de que el emperador liderará la retaguardia, Storig de Farrun la vanguardia, Naghea de Fluvia el flanco izquierdo y Ulaqth de Lilmoth el flanco derecho”.

“Ulaqth”, dijo Vivec, con una idea en mente. “¿Podemos confiar en nuestros espías? ¿Quién nos ha informado?”

“Un espía bretón del ejército imperial”, dijo el lugarteniente señalando a un joven con el pelo rubio rojizo que dio un paso al frente e hizo una reverencia a Vivec.

“¿Cómo te llamas? ¿Qué hace un bretón en nuestro bando, contra Cyrodiil?”, preguntó Vivec sonriendo.

“Me llamo Cassyr Whitley de Dwydden”, dijo el hombre. “Trabajo en tu bando porque no todo el mundo puede decir que colabora con un dios. Y porque tengo entendido que seré bien remunerado”.

Vivec soltó una carcajada. “Así será, si tu información es cierta”.

19 de Primera semilla, 2920
Bodrums, Morrowind

La tranquila aldea de Bodrum estaba situada sobre el sinuoso río Pryai. Era un lugar idílico con un bosque ligeramente frondoso, y el río rodeaba un abrupto acantilado al este y una pradera de flores silvestres al oeste. La extraña flora de Morrowind se encontraba con la extraña flora de Cyrodiil. El resultado era glorioso.

“¡Ya tendréis tiempo de dormir cuando terminéis!”

Los soldados habían estado escuchando esto toda la mañana. No era suficiente haber caminado toda la noche, ahora tenían que talar árboles para construir una presa que desbordase el agua del río. La mayoría estaban tan cansados que no tenían fuerzas ni para quejarse.

“Permíteme que corrobore un asunto, señor”, dijo el lugarteniente de Vivec. “Hemos tomado esta orilla para poder disparar flechas y hechizos desde arriba. Por eso

necesitamos derribar estos árboles. Estamos haciendo presas para inundar la llanura y así el fango hará más pesados y lentos a los enemigos, ¿verdad?”

“Exactamente”, dijo Vivec con aprobación. Llamó a un soldado que cortaba árboles cerca de él. “Necesito que elijas las ramas más rectas y fuertes para hacer lanzas. Coge a otros cien más o menos y en unas horas tendremos todas las que necesitamos”.

El soldado obedeció las órdenes suspirando por el cansancio. Los hombres y mujeres empezaron a preparar las ramas para hacer lanzas.

“Espero que no te importe”, dijo el lugarteniente, “pero los soldados no necesitan más armas. Están demasiado exhaustos incluso para llevar las que ya tienen”.

“Estas lanzas no son para que las usen”, dijo Vivec, susurrando. “Si los cansamos hoy, esta noche dormirán bien y estarán llenos de energía mañana”. Dicho esto, se fue a supervisar el resto del trabajo.

Era importante que estuviesen afiladas, pero era igual de importante que fuesen equilibradas y que se estrechasen proporcionalmente. Lo más adecuado para su estabilidad era la forma en pirámide, no como los conos de algunas lanzas y arpones. Ordenó comprobar su resistencia blandiéndolas y, si no eran lo bastante resistentes, los hombres debían hacer una nueva. Finalmente, después de hacerlo mal cientos de veces, todos aprendieron a hacer lanzas de madera perfectas. A continuación, les enseñó cómo y dónde debían colocarlas.

Esa noche nadie bebió antes de la batalla ni ninguno de los típicos asustadizos se quedó en vela preocupándose por lo que iba a suceder. Tan pronto como el sol se hundió en las colinas, todo el campamento descansó en silencio, excepto los centinelas.

20 de Primera semilla, 2920
Bodrum, Morrowind

Miramor estaba cansado. Durante los últimos seis días, había estado jugando y con prostitutas por la noche, y marchando por el día. Ansiaba comenzar la batalla, pero lo que más deseaba era descansar después de ella. Estaba con los mandos del emperador, en la retaguardia, lo que era una buena señal, ya que sería difícil que lo mataran. Aun así, significaba viajar a través del barro y la basura que las divisiones delanteras iban dejando tras de sí.

Cuando comenzaron a caminar por el campo de flores silvestres, Miramor y sus compañeros se hundieron en el fango hasta los tobillos. Tenían que hacer grandes esfuerzos para avanzar. Mucho más adelante pudo ver cómo el ejército liderado por lord Storig emergía del prado colindante.

En ese instante comenzó todo.

Un ejército de dunmer apareció de repente como si fuesen espíritus daedra, lanzando fuego y lluvias de flechas sobre la vanguardia. Simultáneamente, una compañía de hombres que portaban la bandera del duque de El Duelo bordeó a caballo la orilla y

desapareció junto a una cañada arbolada al este. El jefe de guerra Ulaqth, que estaba en la orilla derecha, soltó un alarido de venganza cuando vio esto y se lanzó a su encuentro. La reina Naghea envió a su flanco hacia el espacio abierto que había al oeste para interceptar al ejército justo en el barro.

El emperador no sabía qué hacer. Sus tropas estaban atrapadas en el lodazal y no podían avanzar para unirse a la batalla. Ordenó que se dirigiesen al este, en caso de que la compañía de El Duelo intentase rodearlos por el bosque. Nunca salieron, pero muchos hombres, encarados hacia el oeste, se perdieron la batalla. Miramor mantuvo la vista fija en el acantilado.

Un dunmer alto, que él supuso que era Vivec, dio la señal, y los magos guerreros lanzaron sus hechizos hacia algo al oeste. Miramor dedujo que se trataba de una presa. Un gran torrente de agua se precipitó sobre el flanco izquierdo de Naghea y el resto de la vanguardia. Ambos fueron arrastrados río abajo hacia el este.

El emperador hizo una pausa, como si esperase que su ejército fuese a volver. Poco después lanzó la llamada de retirada. Miramor se escondió entre los arbustos hasta que pasaron y después se retiró con el mayor sigilo que pudo.

El ejército de Morrowind también se estaba retirando a su campamento. Podía oírlos celebrando la victoria mientras remaba río abajo. Al este, vio al ejército imperial. Habían sido arrastrados hacia una barrera de lanzas dispuesta sobre el río: el flanco izquierdo de Naghea, el derecho de Ulaqth, la vanguardia de Storig... Cientos de cuerpos inertes ensartados como cuentas de un collar.

Miramor se llevó todos los objetos de valor que pudo recuperar de los cuerpos y prosiguió río abajo. Tuvo que recorrer muchos kilómetros antes de poder ver aguas cristalinas de nuevo, sin rastro de sangre en ellas.

29 de Primera semilla, 2920
Hegathe, Páramo del Martillo

“Tienes una carta de la Ciudad Imperial”, dijo la sacerdotisa mayor, entregándole el pergamino a Corda. Todas las sacerdotisas del claustro esbozaron una sonrisa e hicieron muecas de sorpresa, pero la verdad era que la hermana de Corda, Rijja, escribía muy a menudo, como mínimo una vez al mes.

Corda se fue al jardín a leer la carta, su lugar favorito, un oasis en el monocromático mundo del conservatorio. La carta en sí no decía nada extraordinario, chismes de la corte, la última moda y noticias sobre la creciente paranoia del emperador.

“Tienes suerte de estar lejos de todo esto...”, decía Rijja en su carta. “El emperador está convencido de que su última derrota en el campo de batalla se debe a que hay espías infiltrados en el palacio. Ha interrogado a todos, incluso a mí. Quiera Ruptga que nunca tengas una vida tan interesante como la mía”.

Corda contempló los sonidos del desierto y le pidió a Ruptga justo lo contrario.

El año prosiguió en Mano de lluvia.

8.2. La sensual doncella argoniana

Volumen 2

de
Grosserio Curio

ACTO VII, ESCENA II, CONTINÚA

Subesu Faldón:

Santos dioses, ¡menuda barra de pan! ¿Cómo va a entrar eso en mi horno?

Funebrio Armo:

Esta barra no está lista para el horno, cariño. Primero hay que amasarla.

Subesu Faldón:

Pues no perdamos más tiempo. ¿Cómo debo hacerlo?

Funebrio Armo:

Ah, mi ingenua doncella argoniana, ¿con qué va a ser? Con las manos.

Subesu Faldón:

¿Me tengo que manchar las manos? ¿Aquí?

Funebrio Armo:

Por supuesto.

Subesu Faldón:

Pero... ¿y si la señora me sorprende? Esa barra está destinada a su boca.

Funebrio Armo:

No temas, mi delicada flor. Ya saciaré el hambre de la señora más tarde.

Subesu Faldón:

Muy bien, pero me temo que mi horno aún no está caliente. ¡Puede llevar varias horas!

Funebrio Armo:

Tenemos mucho tiempo, cariño. Mucho tiempo.

FIN DEL VII ACTO, ESCENA II

8.3. La carga del guerrero

Antiguo poema de los guardias rojos

Y la estrella cantó cuentos remotos,
con plata de Yokuda coronada,
de un guerrero y sus encomendados
que navegan junto a una sierpe endiablada.

Y el señor de las runas, que ya se inquieta,
salta del barco en nocturna escapada;
despierta a la serpiente enroscada,
intenta dejarla descamisada.

Y la dama del este ante un animal,
quieto o activo, parece asustada,
grita al ver cómo un reptil arde en el cielo
al que teme hasta lanzar la ojeada.

Y el corcel mensajero se une a la gesta,
no os olvidéis de su parte apreciada.
Cabalga en la noche al brillo de escamas,
la guardia del guerrero abandonada.

Y, despierta, la serpiente se acerca,
observa a sus presas con su mirada.
La espada del guerrero la deshace,
y los encomendados van en escapada.

8.4. El libro amarillo de los acertijos

Por una cuestión de puro placer y por fortalecer su mente, el autor ha reunido en este libro todo cuanto ha aprendido del arte de los acertijos, durante años de diligente estudio y de conversaciones con otras personas que comparten sus inclinaciones.

El planteamiento y la resolución de adivinanzas es una convención de la alta sociedad aristocrática occidental. Los nobles y aquellos que aspiran a ascender socialmente coleccionan libros de adivinanzas y los estudian, con la esperanza de aumentar, gracias a dichos libros, sus posibilidades de parecer astutos e ingeniosos en su conversación.

Un metal que no es negro ni rojo
 Tan pesado como la dorada codicia
 Hace a uno caminar como un cojo
 Lastre cuan tesoro, pobre cuan inmundicia.

omolp IE :atseupser aL

Un hombre te dice: “Si me mientes, te mataré con mi espada. Si me dices la verdad, te mataré con mi magia.” ¿Qué debes decirle para seguir con vida?

adapse ut noc sáratam eM :atseupser aL

Un bosmer yacía muerto. El altmer afirma que el dunmer es el culpable. El dunmer dice que ha sido el khajiita. El orco jura que él no mató al bosmer. El khajiita afirma que el dunmer miente. Teniendo en cuenta que solo uno de ellos dice la verdad, ¿quién ha matado al bosmer?

ocro IE :atseupser aL

8.5. Kolb y el dragón

Una aventura para muchachos nórdicos

1

Kolb era un valeroso guerrero nórdico. Un día, su jefe le pidió que matara a un malvado dragón que amenazaba a su aldea. “Ve más allá del paso de la montaña, Kolb”, le dijo el jefe. “Al otro lado, encontrarás al dragón”.

Pasar a la página (2).

2

Kolb cogió su hacha y escudo predilectos y fue caminando hasta el paso. Allí, encontró una cueva fría, una cueva ventosa y un camino estrecho.

Entrar en la cueva fría (17).

Entrar en la cueva ventosa (18).

Seguir por el camino estrecho (12).

3

Kolb llegó a una colina pedregosa. Desde allí, podía ver al dragón dormido y una taberna junto a un camino.

Seguir hacia abajo (16).

Visitar la taberna (14).

4

Siguiendo el hedor, ¡Kolb encontró un orco repugnante! El orco gruñó y cargó contra Kolb, esgrimiendo su garrote de pinchos.

Protegerse con el escudo (9).

Golpear con el hacha (13).

5

Mientras caminaba a través de la ciénaga, Kolb oyó el gemido de un fantasma que le bloqueaba el paso.

Atacar al fantasma (15).

Darle oro (10).

6

La cabeza del hacha se alojó en el correoso y escamoso cuello de la bestia. El dragón gimió y se revolvió, pero Kolb consiguió resistir sus envites y pudo cortarle el cuello, acabando así con la bestia. Kolb volvió victorioso a casa, y su aldea nunca tuvo que volver a preocuparse por el dragón.

FIN

7

Al dejar la ciénaga tras de sí, Kolb pudo ver el cubil del dragón, así como una

taberna pequeña y acogedora.

Ir al cubil (16).

Ir a la taberna (14).

8

Una fuerte corriente de viento apagó la antorcha de Kolb y lo empujó hasta un foso, donde cayó y murió.

FIN

9

El orco se rió socarronamente mientras su garrote destrozaba el escudo de Kolb e impactaba en su cara. Así murió Kolb, y el orco saboreó una sopa que se hizo con sus huesos.

FIN

10

Kolb recordó una historia que le contaba su abuela, por lo que le lanzó dos monedas de oro y el fantasma desapareció, permitiéndole pasar.

Pasar a la página (7).

11

Kolb se arrastró hasta la panza de la bestia, pero en cuanto apartó la mirada de la cabeza, esta le engulló de un mordisco y se lo comió entero, con hacha y todo.

FIN

12

Kolb siguió escalando y encontró un campamento. En él, conoció a un hombre sabio que compartió su pan con él y le indicó dos caminos hacia el cubil del dragón. Uno discurría entre las colinas, el otro cruzaba una ciénaga.

Ir hacia las colinas (3).

Ir hacia la ciénaga (5).

13

Antes de que el orco pudiera atacar, Kolb le golpeó con su poderosa hacha. La cabeza y el garrote del orco cayeron lánguidamente al suelo.

Pasar a la página (3).

14

Kolb hizo un alto en la taberna para descansar antes de su lucha contra el dragón. Sin embargo, los dueños de la taberna eran unos altos elfos que envenenaron su aguamiel para poder así robarle todo su oro.

FIN

15

Kolb utilizó su hacha para atacar con todas sus fuerzas, pero el fantasma no pareció inmutarse siquiera. El fantasma avanzó flotando hacia Kolb, que sucumbió a un sueño muy profundo, del que jamás se despertó.

FIN

16

Kolb encontró el cubil donde dormía el dragón, de cuyo hocico emanaban volutas de humo. El aire irritó los ojos de Kolb, que casi se resbaló con los huesos de otros hombres que el dragón había devorado. La bestia yacía sobre un costado, con la garganta y la panza expuestos, a la espera.

Atacar al cuello (6).

Atacar a la panza (11).

17

Kolb se adentró en la cueva helada, pero su sangre de nórdico le mantuvo caliente. Frente a él, se abrían un túnel apestoso que subía hacia arriba y un túnel ventoso que giraba hacia su izquierda. Kolb también vio una escalera junto a él.

Ir por el túnel apestoso (4).

Ir por el túnel ventoso (8).

Subir por la escalera (12).

8.6. Biografía de Barenziah

Volumen 2

de Stern Gamboge
Escriba imperial

A finales de la Segunda Era vino al mundo Barenziah, hija de los monarcas del reino de El Duelo, en lo que hoy día es la Provincia Imperial de Morrowind. Hasta los cinco años creció rodeada de todo el lujo y los cuidados propios de una heredera al trono de los elfos oscuros. Llegada dicha edad, su excelencia Tiber Septim I, primer emperador de Tamriel, pidió a los decadentes gobernantes de Morrowind que obedeciesen sus designios e iniciasen las reformas imperiales. Los elfos oscuros tuvieron la osadía de resistirse y recurrieron a su afamada magia hasta que las huestes de Tiber Septim llegaron a la frontera. Azuzados por las prisas, los dunmer firmaron un armisticio tras varias batallas, entre ellas la que redujo a escombros El Duelo (la actual Almalexia).

La pequeña princesa Barenziah y su niñera fueron halladas entre estos escombros. El general imperial Symmaco, elfo oscuro, insinuó a Tiber Septim que la niña podría serles de utilidad, por lo que le asignaron un tutor real recientemente retirado del ejército imperial.

Sven Advensen acababa de recibir el título de conde al jubilarse; sus predios eran una pequeña villa llamada Llanura Oscura que se encontraba en el centro de Skyrim. El conde Sven y su esposa criaron a la princesa como si de su propia hija se tratase y procuraron educarla como corresponde a su linaje, con especial cuidado de inculcarle las virtudes imperiales: obediencia, discreción, lealtad y piedad. Dicho en pocas palabras, su formación debía hacer de ella toda una mandataria de Morrowind.

Con el tiempo, Barenziah fue adquiriendo belleza, gracia e inteligencia. De carácter dulce, era la alegría de sus padres adoptivos y los cinco hijos menores de estos, que la querían como a una hermana mayor. Aparte de su grácil aspecto, se distinguía del resto de muchachas de su clase por su gran identificación con la naturaleza y su tendencia a abandonar sus quehaceres en el hogar para pasear por bosques y campos.

Barenziah estuvo feliz y contenta hasta los dieciséis años, cuando un perverso mozo de cuadras huérfano, con quien había trabado amistad por pena, le contó que había oído una conspiración entre su tutor, el conde Sven, y un visitante de la Guardia Roja para venderla como concubina en Rihad, ya que ningún nórdico ni bretón quería casarse con ella por su piel negra, y ningún elfo oscuro la quería debido a su educación extranjera.

“¿Qué debo hacer?”, se preguntaba la muchacha entre llantos y temblores, pues era tan inocente y confiada que jamás se le ocurrió que su amigo, el mozo de cuadras, pudiera mentirle.

El malvado muchacho, de nombre Straw, le dijo que debía huir si en algo estimaba su virtud, pero que la acompañaría para protegerla. Henchida de pena, Barenziah aceptó el plan y esa misma noche se disfrazó de mozo para escaparse con Straw hasta la vecina villa de Carrera Blanca. Tras unos días en dicha localidad, consiguieron trabajar de guardas en una caravana de mercaderes. La caravana se dirigía hacia el este por caminos secundarios para evitar las aduanas establecidas por ley a lo largo de las rutas del Imperio.

De esta manera, la pareja eludió a quienes los seguían hasta llegar a la ciudad de Rifton, donde interrumpieron momentáneamente su periplo. Allí se sintieron seguros, pues ya estaban cerca de la frontera de Morrowind y había muchos elfos oscuros en la zona.