



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO DE FIN DE GRADO

DRAGON AGE: LAST FLIGHT Y LA TRADUCCIÓN LITERARIA FANTÁSTICA

Presentado por Sofía Martín-Serrano Medina

Tutelado por Juan Miguel Zarandona Fernández

Soria, 2019

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Dificultades de la traducción	5
3. Traducción.....	9
4. Notas.....	19
5. Conclusión.....	24
6. Bibliografía.....	27
6.1. Libros y artículos consultados	27
6.2. Páginas web consultadas	28
6.3. Otras fuentes consultadas.....	29
7. Anexo	30

Resumen

Este trabajo de fin de grado es una traducción anotada de un capítulo de la novela *Dragon Age: Last Flight*, escrita por Liane Merciel en 2014, y que es parte de una serie de seis libros basados en el universo de los videojuegos Dragon Age. En el trabajo, se contextualiza la historia de la novela en los apartados de la introducción y en el de las notas, y se analizan también las características de la literatura fantástica y las posibles dificultades que pueden aparecer al traducir textos literarios, además de las dificultades específicas del texto al ser una novela fantástica que es parte de una saga que contiene diversos materiales diferentes, como cómics y videojuegos, algunos de los cuales ya han sido traducidos.

Palabras clave: traducción, literatura fantástica, Liane Merciel, Dragon Age, videojuegos.

Abstract

This degree project is an annotated translation of a chapter of the novel *Dragon Age: Last Flight*, written by Liane Merciel in 2014, that belongs to a book series based on the Dragon Age videogames universe. In this project, the story of the novel is contextualized in the introduction and notes sections. The characteristics of fantasy literature are also reviewed, along with the possible difficulties that might appear when translating literary texts and the specific difficulties of this text, since it is a fantasy novel that is part of a series that contains different materials, such as comics or videogames, some of which have already been translated.

Keywords: translation, fantasy literature, Liane Merciel, Dragon Age, videogames.

1. Introducción

Dragon Age: Last Flight (DALF) es una novela escrita por Liane Merciel¹ y publicada el 16 de septiembre de 2014 por Tor Books. Esta novela está basada en la saga de videojuegos *Dragon Age*, desarrollada por la empresa canadiense de videojuegos BioWare y publicada por la editorial EA. Esta saga cuenta actualmente con tres partes: *Dragon Age: Origins*, publicado a finales del 2009, *Dragon Age II*, publicado en 2011 y *Dragon Age: Inquisition*, publicado en 2014. *Dragon Age* es una saga de videojuegos de rol de fantasía medieval oscura, con un gran énfasis en la historia y los personajes de esta.

DALF es la quinta publicación de una serie de seis novelas ambientadas en el universo de *Dragon Age*, que sirven para ampliar el mundo y la historia más allá de los videojuegos. Las tres primeras novelas, *Dragon Age: The Stolen Throne*, *Dragon Age: The Calling* y *Dragon Age: Asunder*, publicadas en marzo y en octubre de 2009, y en diciembre de 2011, respectivamente, fueron escritas por el canadiense David Gaider, que en aquel momento era el guionista principal de los videojuegos. Gaider dejó este puesto antes del desarrollo de *Dragon Age: Inquisition* y pasó a ocuparlo otro de los escritores del equipo, Patrick Weekes, también canadiense, que se encargó de escribir el cuarto libro de la serie, *Dragon Age: The Masked Empire*, publicado en abril de 2014. En julio de 2018, Mary Kirby, otra guionista canadiense del equipo, publicó bajo un seudónimo la sexta novela, *Dragon Age: Hard in Hightown*.

DALF se diferencia de las demás novelas de la saga por varias razones, la principal es que no está escrita por uno de los guionistas de los videojuegos. Liane Merciel ha publicado otras novelas de fantasía, entre ellas una trilogía ambientada en el universo de *Pathfinder*, un juego de rol de mesa basado en *Dungeons and Dragons*, llamado *Dragones y Mazmorras* en español, pero no ha trabajado en BioWare ni en ninguna otra empresa de videojuegos. Otra razón por la que se diferencia de las demás novelas es que, actualmente, los eventos de la historia no tienen relación ninguna con la de los videojuegos, algo que no ocurre con ningún otro libro de la serie. *Dragon Age: The Stolen Throne* y *Dragon*

¹ No ha sido posible encontrar las fechas de vida de esta autora coreano-norteamericana ni de otros autores citados en este trabajo, debido a las características de este género popular.

Age: The Calling sirven como precuelas que cuentan la historia de dos personajes principales de *Dragon Age: Origins* antes de los eventos del videojuego. *Dragon Age: Asunder* y *Dragon Age: The Masked Empire* cuentan el comienzo de dos eventos, una guerra y una trama política respectivamente, que se desarrollan y resuelven en *Dragon Age: Inquisition*. *Dragon Age: Hard in Hightown* es una recopilación de una historia que escribe uno de los personajes dentro del juego. Una última diferencia con las demás novelas es que *DALF* cuenta dos historias individuales de manera simultánea que apenas están relacionadas entre sí, algo que no ocurre en el resto de la serie, ya que, aunque algunos libros se centren en varios personajes, sus historias están siempre entrelazadas.

Las historias contadas en el libro están separadas por unos cuatrocientos años. La primera historia tiene lugar en la Era Exaltada, durante el comienzo de la cuarta Ruina (*the Blight* en el original inglés), unas invasiones de seres corrompidos que ocurren en periodos irregulares. La protagonista de esta historia es Isseya, una elfa que, junto con su hermano Garahel, luchan como guardias grises en esta Ruina. Garahel se convierte en el héroe de la Ruina al derrotar al archidemonio y muere, mientras que su hermana se encarga de intentar salvar a los grifos, que habían empezado a enfermar y morir durante la Ruina por la corrupción de esta, y escribe tanto el desarrollo de la guerra como sus hallazgos sobre la inminente extinción de los grifos en un diario. Alrededor de cuatro siglos después, en la Era del Dragón, comienza la segunda historia, en la que Valya, otra joven elfa maga, acaba de ser reclutada por los guardias grises junto con otro gran grupo de magos poco después de la quinta Ruina. Valya llega a la fortaleza de Weisshaupt, el centro de los guardias grises, y allí encuentra el diario de Isseya, donde descubre poco a poco el paradero de los grifos, que hasta ese momento se pensaban extintos. Con la ayuda del mencionado diario va encontrando pistas que Isseya escondió por la fortaleza, que la acaban llevando a una cueva donde Isseya dejó ocultos y protegidos varios huevos de grifos sin corromper, con la esperanza de que alguien en el futuro los encontrase y pudiesen curar a los animales para evitar que desapareciesen.

De los seis libros de la serie, solo está traducido el primero, que se tituló *El trono usurpado* en español y que publicó Timunmas en 2009, que se ha encargado en España de publicar varias sagas de libros basados en videojuegos como *Warhammer*, *Halo* o *Mass Effect*, esta última serie desarrollada también por la empresa de videojuegos BioWare. Los tres videojuegos, sin embargo, sí están traducidos al castellano, pero no están doblados, a diferencia de las versiones de Francia o Alemania, por ejemplo, por lo que hay que jugarlos con el texto en español y las voces en inglés. A pesar del éxito de los videojuegos tanto en España como en el extranjero, la traducción de los libros se quedó estancada y no parece que se vaya a publicar ninguna otra entrega más de esta serie en castellano

Decidí traducir un capítulo de una de las novelas de *Dragon Age* porque es una de mis series favoritas, tanto los libros como los videojuegos, desde que la descubrí hace años. Cuando tuve que decidir qué hacer para este trabajo fue una de mis primeras ideas, ya que, aunque no podía traducir nada relacionado con los videojuegos, las novelas estaban sin traducir. Me decidí por *Dragon Age: Last Flight* por las razones mencionadas anteriormente que la hacen única en la serie. El hecho de que no tuviese relación con ningún evento de los videojuegos principales me ha dado más libertad a la hora de traducir, puesto que varios términos no aparecen en las traducciones publicadas, he podido crear yo mis propias propuestas y solucionar los problemas con los que me he encontrado libremente. Sin embargo, también he podido apoyarme en las traducciones oficiales para los términos que sí estaban ya traducidos. También me ha sido muy útil esta falta de relación porque no depende de ningún contexto, es una historia aislada, por lo que no ha surgido ningún problema de concordancia o continuidad con otras partes de la serie. Finalmente, escogí el segundo capítulo de libro porque, además de que encajaba con los límites de extensión del trabajo, por lo que no tendría que cortar nada, este capítulo es el primero de la historia sobre la cuarta Ruina, por lo que introduce la mayoría de los conceptos de la historia y establece el estilo de la narración, lo que hace que sea más fácil evitar problemas de traducción por falta de comprensión o de contexto.

Este trabajo se va a dividir en seis partes: esta introducción, que explica el contexto y la justificación del trabajo, un apartado de dificultades de la traducción, que analiza la literatura fantástica y las dificultades de traducción, además de los problemas que he encontrado en el proceso del trabajo, la traducción, las anotaciones de la traducción, la conclusión del trabajo y, finalmente, la bibliografía.

2. Dificultades de la traducción

Tras el apartado de la introducción, en el que se contextualizaba y definía la obra en general, este apartado se va a centrar en la novela a un nivel más textual y desde el punto de vista de la traducción, especificando los problemas que pueden aparecer en el proceso traductológico y al analizar el texto.

Como se ha mencionado previamente, *Dragon Age: Last Flight* es una novela de literatura fantástica. Aunque existen muchos subgéneros dentro de la etiqueta de literatura fantástica, todo tienen algo en común: la irrealidad, lo diferente, elementos inventados que no existen en nuestro mundo. Es difícil encajar *Dragon Age: Last Flight*, y toda la saga *Dragon Age*, en un solo estilo específico de fantasía, ya que muchos tienen elementos en común y temáticas que se solapan entre ellas, pero se podría clasificar principalmente en subgéneros como la fantasía medieval, la fantasía épica o la fantasía oscura (Severan y Merciel, 2014, en línea).

Las historias de fantasía medieval suelen estar ambientadas en mundos que, por muy irreales que sean, evocan la época medieval, normalmente europea. Estas historias suelen inspirarse en la arquitectura medieval para diseñar sus mundos, muestran sociedades de estilos arcaicos, con elementos como el feudalismo o las castas, y usan un vocabulario y unas estructuras lingüísticas más antiguas, todo esto para crear una ambientación que recuerde al medievo, aunque la historia tenga elementos de magia o criaturas fantásticas. La fantasía épica, cuyo mayor exponente es la trilogía del *Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien (1892-1973), suele incluir, además de las características generales de la fantasía, elementos mágicos y tiene un importante carácter heroico, suelen tener un gran héroe o una aventura inimaginable (González Salvador, 1984, pp.2014-2017). El subgénero de la fantasía oscura es difícil de definir, ya que puede incluir diversos temas o elementos, una historia se puede caracterizar como fantasía oscura si, por ejemplo, contiene elementos de terror o si tiene una ambientación lúgubre o situaciones amorales (De la Rosa Castillo, 2016, en línea).

Hoy en día, la fantasía, ya sea en la literatura o en el cine, es uno de los géneros más populares y conocidos. Aunque comúnmente se ha tratado a la

fantasía como algo de niños y jóvenes, principalmente porque gran parte del material que se crea de este género literario va dirigido a ellos, cada vez hay más y más historias de fantasía para a adultos, algunas de ellas extremadamente exitosas, como *Juego de Tronos*, de George R. R. Martin (1948-). El mayor atrayente de la fantasía, sea cual sea el subgénero, es la imposibilidad, que es un elemento básico de estas historias. Por esta imposibilidad intrínseca, estas historias hacen que todo sea posible, cosas como la magia o las criaturas fantásticas, o elementos más sutiles como los giros de imposibles de la trama o las decisiones que superan a los personajes siempre son posibles, y esto es algo que resulta muy atractivo porque fuera de la historia sería imposible. La fantasía es perfecta para el escapismo, ya que nos traslada a mundos completamente diferentes en los que todo es posible. Estos mundos fantásticos se convierten en metáforas a través de las cuales podemos percibir y analizar el mundo de otra manera. Esto hace que, en el mundo en el que vivimos lleno de estrés y dificultades, la posibilidad de escapismo que ofrecen estas historias sea algo extremadamente llamativo y atrayente (Noopur, 2017, en línea).

En la traducción literaria, a un nivel más textual, una de las dificultades más comunes sería, por ejemplo, mantener el valor estético del texto. Los textos literarios tienen un gran valor estético, ya que la historia depende completamente de la manera de contarla, por lo que no solo es importante simplemente comunicar el mensaje del texto, sino también mantener el estilo de este. Además, estos textos están llenos de figuras retóricas, que pueden complicar mucho el trabajo de traducción. Las metáforas o los símiles pueden no tener un equivalente directo en la lengua de llegada, y las figuras basadas en la fonética, como la aliteración, pueden ser casi imposibles de traducir correctamente (Herrero Quirós, 1999, pp.1-5).

Además de las dificultades generales de la traducción, la traducción de literatura fantástica tiene unas dificultades únicas que no aparecen en otros géneros literarios. La mayor dificultad reside, probablemente, en la documentación. Al ser historias completamente ficticias, basadas en mundos irreales que tal vez no tengan mucha relación con el mundo real, es muy difícil documentarse para estas traducciones. Elementos como los nombres propios, los alimentos, los cargos en instituciones, la fauna y la flora y hasta las

vestimentas pueden ser completamente inventados, y, por lo tanto, no tener un equivalente en la lengua de llegada. Cuando existe material previo que ya está traducido, como es el caso en la serie de Dragon Age, el traductor se puede apoyar en este material para la traducción, pero si no hay ninguna traducción anterior, el traductor tendrá que, además de traducir el texto, inventarse nuevos términos en la lengua de llegada para crear un equivalente del término ficticio, algo que puede resultar muy complicado, ya que aunque hay algunas reglas para la traducción de nombres propios, topónimos y gentilicios, otros elementos no tienen ningún tipo de guía, por lo que el traductor tendrá que depender de su propia imaginación y conocimiento de la cultura meta para crear un nuevo término. Otra gran dificultad estaría en la gran variedad de temas que puede tratar la literatura, los diferentes estilos, registros y grados de especialización que pueden aparecer (Rodríguez Martínez y Ortega Arjonilla, 2017, pp.156-159). En la literatura fantástica, donde pueden aparecer idiomas ficticios más o menos desarrollados, los diálogos y la forma de hablar de algunos personajes puede que no estén basados en ninguna variedad de ningún idioma existente (Múñiz Menéndez, 2008, en línea).

Durante el proceso de este trabajo, he encontrado algunos de los problemas de traducción mencionados previamente. Como he dicho en secciones anteriores, la serie Dragon Age tiene material publicado ya traducido, por lo que me he podido apoyar en este material para encontrar gran parte de la documentación necesaria. La mayoría de los términos relacionados con la Ruina y los guardias grises ya estaban traducidos, puesto que el primer juego de la saga trata de este tema. Sin embargo, todo lo relacionado con los grifos y el lugar en el que transcurre la historia estaba sin traducir, ya que no se ha tratado en ningún material anterior. Fuera de la documentación sobre temas fantásticos, aparece algo de vocabulario del ámbito militar en el texto, por ejemplo, el Ala Roja de los jinetes de grifos, *Red Wing of the griffon riders* en inglés, está basado en los nombres que se usan para las unidades del ejército del aire, pero no es una unidad real. Se usan también algunos términos que, al referirse a elementos de la época medieval, ya no tienen tanto uso, por lo que es difícil encontrar equivalentes que se entiendan claramente, por ejemplo, muro cortina y sobreveste, *curtain wall* y *surcoat* en inglés, que se refieren, respectivamente, a

un tipo de muro defensivo que se usaba en los castillos y a una túnica que se llevaba sobre la armadura. Como se ha mencionado previamente, muchos de los topónimos que aparecen en el texto no se han traducido anteriormente, aunque el gentilicio del país de Antiva, antivano, si estaba ya traducido, por lo que he creado mis propias propuestas de traducción para *Antiva City*, Ciudad de Antiva, y algunas de sus partes como el bulevar de los Mares, *the Boulevard of the Seas*, y la plaza Dorada, *the Golden Plaza*. También aparecen en el texto algunos nombres que no están traducidos, como Blacktalon, un grifo, que tal vez se podría traducir como Garranegra, pero he decidido no traducirlo porque no he cambiado el nombre de ningún otro personaje. Los nombres de seres como genlock y hurlock también están sin traducir, ya que en la traducción publicada han dejado estas palabras así y son nombres que tampoco tienen un significado real en inglés.

Otras dificultades que he encontrado al traducir este texto han estado más relacionadas con el estilo y formato de este. Mientras que en inglés los diálogos se marcan con las comillas, en español se usa la raya, cuyo uso es diferente. La raya para hacer incisos también es mucho más común en inglés que en español. Estas diferencias pueden hacer que varíe ligeramente la estructura del texto (Nord, 1993, p.104-105).

En general, este texto no tiene un lenguaje o estilo muy complicado, por lo menos para los iniciados en estos géneros fantásticos, pero las dificultades de documentación y el vocabulario crean unos problemas que son específicos de la literatura fantástica, y que hay que tener en cuenta al traducir este tipo de textos.

3. Traducción

5:12 EXALTADA¹

La segunda vez que Isseya había montado sobre un grifo² fue para ir a una guerra.

Ni ella ni su hermano Garahel estaban lo más mínimamente preparados para ello. Su teniente había dicho que no tenían experiencia ninguna³, y tenía razón.

Los dos se habían convertido en guardias grises⁴ hacía apenas un año y habían sido asignados al Ala Roja de los jinetes de grifos⁵ hacía solo cuatro meses. Todavía estaban practicando en caballos con grandes tableros de madera atados a las monturas para imitar la obstrucción de las alas de los grifos. Solo una vez, atados en la silla trasera con un guardia más experimentado a las riendas, habían volado Isseya o Garahel, y eso fue simplemente para ver si alguno de los jóvenes elfos⁶ padecía un vértigo o miedo paralizante que hiciese que más entrenamiento fuese una pérdida de tiempo. Bajo circunstancias normales no habrían participado en combate aéreo durante otro año.

Pero la Ruina⁷ no esperaba a nadie.

Cuatro meses antes, los engendros tenebrosos⁸ habían salido como un río desbordado desde el norte, respondiendo a la llamada del Viejo Dios⁹ recién despertado. Se habían desparramado desde las profundidades de la tierra, usando los arcaicos caminos de las profundidades¹⁰ de los enanos¹¹ para moverse sin ser vistos por ojos humanos. Cogidas por sorpresa, las naciones de Thedas¹² habían sido completamente incapaces de montar una defensa efectiva contra las hordas de engendros tenebrosos.

Antiva¹³, que había sufrido el primer ataque, había perdido terreno tan rápido como la armada monstruosa era capaz de tomarlo. Las dispersas milicias de las aldeas y pueblos en las tierras de su alrededor no fueron obstáculo para los engendros tenebrosos. Golpearon y tumbaron sus murallas, masacraron a sus habitantes o los llevaron a los caminos de las profundidades hacia un destino aún peor.

La ciudad ribereña de Seleny, famosa por sus elegantes puentes y esculturas, había caído tras un asedio que duró solo cuatro días. Durante las semanas posteriores el río estuvo lleno de cadáveres. La gente de Ciudad de Antiva¹⁴ los había mirado pasar flotando, llevados por la corriente al mar día tras día, y con cada cuerpo hinchado su miedo crecía.

En una situación tan desesperada no había tiempo para completar el entrenamiento de los jóvenes guardas. Y conforme Issey volaba hacia Ciudad de Antiva, agarrándose a la espalda del guardia superior sentado delante de ella y entrecerrando los ojos contra el azote del viento, entendió la gravedad de la situación de la capital.

Ciudad de Antiva estaba situada en el borde de una resplandeciente bahía azul. Un cinturón de quince kilómetros¹⁵ de tierras de labranza y huertos la rodeaba hacia el interior, el cual se extendía por la costa que subía a las ruinas de Seleny.

Más allá de esa linde de fertilidad, la Ruina había arrasado Antiva. La corrupción que corría por dentro de los engendros tenebrosos había envenenado toda la tierra tras su paso.

Incluso a mil metros¹⁶ en el cielo, Issey podía ver que la tierra era un yermo retorcido allí por donde la horda había pasado. Encima, el cielo estaba enturbiado con densas nubes negras. Los árboles sin hojas se mantenían como centinelas esqueléticos sobre arroyos mermados, que corrían casi sin agua en sus cauces, como si la tierra misma los estuviese secando. Los campos de grano yacían marchitos y podridos, sin un parche verde a la vista entre sus mustios tallos grises. Los pocos animales que podía ver eran mayoritariamente cuervos y buitres, que tenían los encorvados cuerpos pustulosos y sin plumas por la corrupción¹⁷ de la Ruina de la que habían enfermado al alimentarse de los cadáveres de los engendros tenebrosos.

El propio ejército de engendros tenebrosos era una masa de malla negra y estandartes hechos andrajos. Issey apenas los veía. Aunque los engendros tenebrosos no podían volar —aparte del archidemonio¹⁸, que por entonces pocos habían visto—, sus flechas y hechizos podían alcanzar cierta distancia en el aire, por lo que los grifos ascendían hasta grandes alturas para evitarlos. Las nubes

cortaban la visión de los hurlocks¹⁹ y los genlocks²⁰ agrupados alrededor de sus emisarios²¹ y ogros²², y por ello Isseya estaba silenciosamente agradecida.

Una vez pasaron las tropas, descendieron otra vez, puesto que el aire por encima de las nubes era demasiado escaso y frío para que lo aguantasen los grifos durante mucho tiempo. Isseya no vio gente en las tierras enfermas mientras cruzaban Antiva. Estaban muertos, escondidos o habían huido. No obstante, había cientos acampados fuera de las puertas de Ciudad de Antiva, refugiados vestidos con harapos y desesperación, viviendo en carros y refugios improvisados, comiendo lo que pudiesen encontrar. Su hedor era abrumador. Las puertas de la ciudad estaban cerradas para ellos, y lo habían estado desde que las noticias de la Ruina habían llegado a la capital, pero no tenían adonde ir.

—No pueden seguir así —susurró la elfa²³ en la espalda de su compañero.

No se había esperado que sus palabras atravesasen la fuerza del viento y las alas del grifo, pero de alguna manera el guardia superior la oyó. Se llamaba Huble e Isseya no le conocía bien. Era un veterano canoso, superviviente de incontables escaramuzas contra hurlocks y genlocks, y pasaba la mayor parte del tiempo explorando muy lejos de Weisshaupt²⁴ a los lomos de su grifo Blacktalon²⁵. No era una persona asustadiza, pero tenía el rostro lúgubre cuando se giró en la montura para contestarle.

—No, no pueden —le dijo, y volvió a dirigir al grifo.

Unos minutos después estaban circunvolando sobre Ciudad de Antiva. Recogiéndose los cabellos sueltos por el viento con una mano, Isseya se asomó para mirar entre las alas en movimiento de Blacktalon. Había leído sobre las glorias de Ciudad de Antiva muchas veces, pero nunca las había visto en persona.

Se decía que la ciudad portuaria era una joya deslumbrante, y desde el cielo era cierto. La Ruina no había tocado aún la capital. El bulevar de los Mares²⁶ seguía siendo notablemente bonito, con sus brillantes azulejos turquesa y agua marina sobre el mármol blanco de la calle principal. La plaza Dorada²⁷ seguía arrojando chispas de sol ardiente reflejadas sobre las docenas de estatuas doradas que adornaban su gran amplitud. Y el palacio real seguía siendo una imagen de grandeza sobrecogedora, con sus esbeltas torres y vidrieras iluminadas por el sol del atardecer.

Pero no había tantos barcos en el puerto como Isseya hubiera esperado. Había algún buque de guerra real y unas cuantas naves menores pintadas con el dragón²⁸ dorado de Antiva, pero apenas se veían embarcaciones mercantes de ningún tipo. Asumió que la mayoría habían huido a costas más seguras, llevando a todos los pasajeros que pudiesen pagar las tasas exorbitantes que los capitanes decidiesen cobrar. Parecía incluso que faltaban las pequeñas barcas pesqueras.

Tampoco había muchos habitantes a la vista en las preciosas calles balaustradas. Apenas había gente en los mercados, la mayoría de los puestos estaban vacíos. Aunque el peligro todavía no había llegado a sus puertas, parecía que los habitantes de Antiva se habían refugiado en sus casas, preparándose para la tormenta que sabían que iba a llegar.

Entonces empezaron a descender más allá del muro cortina²⁹ del palacio y la vista de Isseya de la ciudad se vio interrumpida por altos bloques de piedra.

El patio del palacio era una vorágine de polvo. Se habían asignado docenas de grifos al palacio real, junto con el mismo número de guardias grises, y el clamor y el caos de su llegada había desbordado a los sirvientes del castillo. Los grifos eran especialmente difíciles, estas grandes bestias eran territoriales e irascibles hasta en sus mejores momentos, y estaban especialmente irritables por el largo vuelo. Varios habían volado a lo alto del muro cortina, donde vapuleaban las alas y chillaban a cualquiera que se les acercase.

Los antivanos³⁰ les dieron espacio a los grifos mientras llevaban pan y vino a los guardias, e Isseya no podía culparlos. Había estado trabajando con los animales durante meses, acicalándolos y alimentándolos y aprendiendo a interpretar sus volátiles estados de ánimo, pero todavía la seguían intimidando estos depredadores alados.

Un grifo adulto podía llegar a medir hasta más de tres metros y medio³¹ desde el pico hasta la cola, con una envergadura incluso mayor. Los machos pesaban casi media tonelada³² y las hembras solo un poco menos. Sus picos eran los suficientemente fuertes como para partirle el fémur a un alce sin esforzarse y sus garras podían romper armaduras³³ como si fuesen papel mojado. Aunque los guardias grises solían escoger a sus miembros más pequeños y ligeros como jinetes de grifos, lo que permitía que las bestias sirviesen como monturas durante más tiempo y bajo peores condiciones, un grifo sano era completamente capaz de

luchar con dos hombres vestidos con armadura al completo a la espalda. Eran depredadores feroces e intrépidos, llenos de belleza salvaje e ira caprichosa.

A Issey le encantaban. Le encantaba su poder y su elegancia y su olor almizclado y leonino. Le encantaba la manera en la que sus brillantes ojos dorados se entrecerraban cuando estaban contentos con la manera en la que los acicalaba y el ruido estremecedor que eran sus ronroneos. Y le encantaba la pura libertad desenfrenada que tenían en el aire, el extraordinario regalo del vuelo que podían compartir con sus jinetes cuándo lo así decidían.

Porque el grifo siempre escogía. No se podía obligar a las grandes bestias a llevar un jinete que no quisiesen. Un grifo se lanzaría contra la ladera de una montaña antes de aceptar servir a un dueño que no le gustase. No eran nunca sirvientes ni esclavos. Un grifo era un compañero y un igual, o de lo contrario era un enemigo.

Por eso se tardaba tanto en entrenar a un nuevo jinete de grifo y por lo que Issey no culpaba a los antivanos de mostrarse cautelosos con sus gigantes invitados alados. Un grifo no se parecía en nada a un perro o a un caballo, o a uno de esos gatos de caza que se decía que los nobles orlesianos³⁴ llevaban con correas enjoradas. Eran orgullosos y celosos y salvajes, y un hombre sabio no se olvidaba de eso nunca.

Desde luego, los guardias no lo habían hecho, por ello ayudaron a los sirvientes a colocar barreños de agua para los grifos, encargaron a algunos de los guardias superiores que vigilasen a las bestias y entraron al castillo. Se alimentaría a los grifos más tardes, por separado. Ofrecerles carne mientras estaban todos juntos sería el origen seguro de una pelea.

Issey esperaba que ningún sirviente bienintencionado los tentase, pero no era su tarea cuidar a los grifos esa tarde. Siguió a los demás dentro de la sombra del palacio, caminando al lado de su hermano.

Garahel se sacudió el polvo de su pelo rubio mientras andaba. Ya se había lavado la cara, para lo que probablemente había usado el agua de beber de los grifos. Issey escondió una sonrisa. Su hermano podía ser increíblemente vanidoso, pero tenía que admitir que no le faltaba razón. Generalmente los elfos eran considerados más bellos que los humanos, pero incluso siguiendo ese canon,

Garahel era excepcional. Pómulos altos, brillantes ojos verdes y una sonrisa que provocaba que las damas —y algunos hombres— se desvaneciesen. Era mucho más apuesto que ella y, sinceramente, Issey se alegraba de ello. La belleza era un regalo envenenado para una elfa en Thedas.

Sin embargo, su hermano no sonreía hoy. Nadie sonreía. Si el ambiente en Ciudad de Antiva había sido funesto, en el palacio real era completamente sepulcral.

Huble les condujo a través de los muros externos defensivos del palacio y los interiores más ornamentales. Los sirvientes se pegaban a las paredes cuando los guardias grises pasaban, mirándolos con una vacilante esperanza temerosa en los ojos. Los guardias del palacio, todos vestidos con armadura ceremonial con el dragón dorado de Antiva orgulloso en sus sobrevestes³⁵, les saludaban rápidamente y se apartaban respetuosamente por cada puerta que cruzaban.

Aunque Huble llevaba un paso rápido, parecía que tardaron una eternidad en llegar a su audiencia. Issey siempre había pensado que la fortaleza de Weisshaupt tenía que ser el edificio más grande del mundo, pero el palacio real de Antiva se le acercaba.

Finalmente, tras cruzar un jardín interior lleno de rosas trepadoras en una docena de perfumados tonos rojizos y amarillentos, llegaron a una pequeña sala donde les esperaban el rey y la reina. El guarda comandante³⁶ Turab, un robusto enano pelirrojo que ejercía de líder de los guardias grises en Antiva, estaba con ellos, además de veinte guardias antivanos y un pequeño grupo de hombres y mujeres bien vestidos que Issey asumió que eran altos nobles.

— Huble —dijo el guarda comandante, inclinando la cabeza en un saludo tosco—, ningún problema para llegar, ¿verdad?

— No muchos —contestó Huble.

Saludó con una reverencia formal a los reyes. La realeza de Antiva respondió con un saludo reservado. Issey asumió que el rey Eladio tendría algo más de cuarenta años. Parecía un hombre amable pero tímido que dudaba visiblemente antes de cada movimiento. Su reina, Giuvana, parecía ligeramente mayor. Anchos mechones de gris se mezclaban en el intenso castaño de su pelo y las líneas de expresión suavizaban los fuertes rasgos de su rostro.

Se dice que su matrimonio era uno de los pocos matrimonios reales por amor, recordó Isseya. La reina había nacido en una familia de mercaderes adinerada y respetable, pero su sangre era escandalosamente baja según el baremo de la corte de Antiva. Aun así, el rey Eladio la había escogido como su esposa y con el tiempo su unión había ganado la aprobación del pueblo. Ayudó, sin duda, que la reina Giuvana era una devota mecenas de las artes y había invertido buena parte de su considerable fortuna en el embellecimiento de la capital. Su influencia había convertido Antiva en un centro del arte y de la cultura en Thedas, rival incluso de las más grandes ciudades de Orlais³⁷ y del menguante Imperio de Tevinter³⁸.

—¿Habéis venido a ayudarnos a defender nuestra ciudad? —preguntó la reina Giuvana. No habló alto, pero había tal silencio en la sala que sus palabras retumbaron en la audiencia— ¿A salvar Antiva en su momento de necesidad?

Era difícil denegar esa suave y digna súplica. Pero, claramente, los guardias grises iban a hacer eso exactamente. Huble y Turab se miraron, y entontes el guardia humano negó con la cabeza.

—No, alteza.

Un ceño ensombreció la cara de la reina.

—¿No? Se perderá mucho si esta ciudad cae. Escultura, música, arte. Nuestras bibliotecas. Nuestros mosaicos. No solo las propias obras, sino también el conocimiento que las creó. No puedes pretender que abandonemos el legado de tantas generaciones.

—No se puede defender Ciudad de Antiva —dijo Huble monótonamente, dividiendo su atención entre los dos monarcas—, no durante mucho tiempo. Unos días, semanas si tenemos suerte. No más. No han tenido tiempo suficiente para prepararse. Los engendros tenebrosos arrasaron Antiva muy rápido. La ciudad no tiene suficiente comida almacenada, soldados entrenados o armas y armadura para equiparlos. El mar ayudará, un poco, pero los engendros tenebrosos escalarán los muros antes de intentar matarnos de hambre.

—Nuestros muros son muy fuertes —añadió el rey Eladio suavemente.

—Sí, alteza —aceptó Turab, con toda la amabilidad que podía juntar el brusco enano. Isseya podía ver que le había cogido cariño a esta gente y no le agradaba romperles las ilusiones—. Eso puede que sea lo que nos dé semanas.

—¿Entonces, no hay nada que podáis hacer? —preguntó la reina. Su melodiosa voz se llenó de incredulidad, haciendo que sonase fina y quebradiza—. ¿Cómo pueden los guardias grises aceptar la derrota tan fácilmente? Los bardos cantan vuestras leyendas, pero queréis que entreguemos nuestra ciudad, nuestro país entero, antes de que nos hayan dado el primer golpe.

—Una ciudad pegada al mar con todas sus tierras interiores tomadas por los engendros tenebrosos —dijo Huble. Se podía escuchar la impaciencia y el enfado en su voz, aunque su cara seguía congelada en una máscara de respeto—. ¿Han mirado Ciudad de Antiva en un mapa? No llegarán refuerzos ni reabastecimientos. El resto del país ya estará arrasado para cuando la horda llegue a sus muros. Es cierto que los engendros tenebrosos no tienen armas de asedio, porque no las necesitan. Los ogros lanzarán genlocks por encima de los muros para que caigan encima de su pueblo. Que los genlocks sobrevivan el impacto no importa. Una vez hayan caído los suficientes, propagarán la corrupción de la Ruina y ese será el fin de Ciudad de Antiva. Y eso es asumiendo que no venga el archidemonio. Si lo hace, ni siquiera tendrán días.

Los reyes estaban pálidos. Isseya miró discretamente al grupo de nobles antivanos. Ellos también parecían asustados de muerte. Ella misma sentía algo de ese miedo. Habían pasado doscientos años desde que la última Ruina había tocado Thedas, tiempo suficiente para que las historias de Toth³⁹ y la batalla de Caída del Cazador⁴⁰ se convirtiesen en cuentos de niños.

Ahora los monstruos habían aparecido de repente, y tenían las garras realmente afiladas.

—Pedí a Huble que trajese un escuadrón de guardias para que tuviésemos la oportunidad de evacuar la ciudad —dijo Turab con la misma paciencia tenaz—. Siguen teniendo barcos suficientes para llevar a su gente a la bahía de Rialto⁴¹. Pueden encontrar refugio en algunas de las islas más grandes. Los engendros tenebrosos no pueden nadar y no tienen barcos, por lo que ustedes y su pueblo estarán seguros allí.

El rey Eladio cerró los ojos un momento mientras intentaba hacer cálculos.

—Tendremos suerte si salvamos a un tercio.

—No salvarán a nadie si se quedan a luchar —dijo Turab—. Alteza, estos guardas han venido aquí voluntariamente a dar sus vidas para salvar a su pueblo. Pero necesitan que lo lleve a un lugar seguro.

—Pensaré en ello —dijo el rey calmadamente. Alzó las manos y las juntó en una palmada sorda, indicando que la audiencia había acabado.

El guarda comandante Turab y Huble hicieron una reverencia. Junto con el resto de los guardias, Isseyá imitó el gesto y después siguió a sus líderes fuera de la sala.

—¿De verdad querían que defendiésemos su ciudad? —le murmuró Garahel mientras estaban cruzando el jardín de rosas otra vez—. ¿Por el bien de cuadros y fuentes?

La dulzura de las flores estaba perdida para Isseyá y el sol en la piel la dejaba fría. No podía dejar de pensar en toda esa gente amontonada fuera de las puertas de la ciudad, esperando desesperadamente una salvación que no les llegaría, y en la gente dentro de los muros, igual de desesperada, que podrían perder la suya si sus reyes se aferraban durante demasiado tiempo a la imposible esperanza de vencer un asedio.

—Por supuesto que querían —le respondió susurrando a su hermano—. Son gente. Quieren esperanza.

—Les hemos dado esperanza —contestó Garahel—. Les hemos dado toda la esperanza que va a permitir el mundo real. ¿Y no la aceptan porque quieren más?

Isseyá sacudió la cabeza descontenta, incapaz de articular su pesar. Cuando salieron del jardín y entraron de nuevo en el relativo frescor del interior de los pasillos del palacio, se estremeció. El sol no la había calentado lo más mínimo, pero la sombra parecía insoportable.

Turab los llevó a uno de los barracones de la guardia. La habían despejado para la llegada de los guardias grises. Incluso con la Ruina a las puertas de la

ciudad, los sirvientes del palacio se habían tomado el tiempo para colocar mantas limpias en los catres y para colgar manojos de lavanda seca en las paredes.

La fragancia dulce y aromática de esas pequeñas flores moradas era dolorosa para Issey. Los engendros tenebrosos no tenían concepto de belleza, no encontraban un fin útil para los pequeños gestos civilizados que hacían del mundo un lugar más agradable. Solo mataban y destrozaban y envenenaban, y por donde pasasen nunca volvería a crecer la lavanda.

—Tenemos que salvarlos —murmuró.

Se sentó con pesadez en un catre, tocando la áspera manta de lana que algún sirviente había lavado y doblado para ella. Probablemente habían escogido las mejores mantas, en gratitud a los guardias por ir a rescatar Antiva.

Pero lo dijo en voz baja y a nadie en particular, y si alguien la escuchó, no contestó.

4. Notas

1. El año en el que comienza la historia. En Dragon Age los años se escriben primero el siglo, en números arábigos, seguido de dos puntos y después el año de ese siglo. Además, se puede añadir a continuación el nombre de esa era. Las eras son nombradas por eventos importante que se cree que vayan a ocurrir, por ejemplo, la Era del Dragón se llama así porque unos años antes de que comenzase se empezaron a avistar dragones, que se pensaban extintos.
2. Son criaturas mitológicas, una mezcla de águila y león. Hasta su extinción al final de la cuarta Ruina los usaban los guardias grises para luchar.
3. El texto original dice: *Greener than seasick frogs*, que no es una frase hecha en inglés, por lo que he parafraseado la frase para explicar el sentido en lugar de intentar crear una frase nueva.
4. Los guardias grises son una organización militar que se creó específicamente para luchar contra la Ruina. Utilizan un tipo de magia que les da la posibilidad de matar al archidemonio, que es la única manera de acabar con una Ruina. En tiempos de Ruina, su poder supera al de todos los Gobiernos y pueden reclutar a quien quieran. Aunque se supone que no pueden participar en política, se han dado ocasiones en las que han intentado dar golpes de estado o han intentado interferir de alguna otra manera, por lo que, aunque se les considera héroes cada vez que son necesarios, cuando no lo son se les trata con cautela.
5. El texto original dice: *Red Wing of the griffon riders*, he decidido traducirlo como Ala Roja de los jinetes de grifos porque en el ejército del aire español se usa el término ala para llamar a algunas unidades.
6. En Dragon Age los elfos son seres con aspecto humano, pero de menor estatura y con las orejas grandes y puntiagudas. Aunque solían ser una raza con una gran cultura y riqueza, cayeron en desgracia cuando se destruyó su Imperio, actualmente viven segregados en unos barrios llamados elferías y se les trata como si fuesen seres inferiores.
7. La Ruina es una invasión de engendros tenebrosos que ocurre periódicamente en intervalos irregulares. Ocurren cuando los engendros tenebrosos encuentran a un Viejo Dios y lo corrompen, esto lo convierte

en un archidemonio, un ser inteligente que es capaz de liderar a los engendros tenebrosos hasta la superficie en una invasión organizada. La única manera de acabar con una Ruina es que un guardia gris mate al archidemonio. Hasta la fecha más reciente de la línea temporal de la historia han ocurrido cinco Ruinas, la que se cuenta en *Dragon Age: Last Flight* es la cuarta.

8. Son seres corrompidos por la Ruina. Aparecen en los caminos de las profundidades, aunque también se pueden crear al enfermar una persona de la corrupción. Según cuenta la historia, los engendros tenebrosos aparecieron por primera vez cuando unos magos intentaron entrar en el cielo para convertirse en dioses, lo que los corrompió y los convirtió en los primeros engendros tenebrosos.
9. Los Viejos Dioses son grandes dragones que antiguamente se veneraban como dioses. Se encuentran escondidos en las profundidades de la tierra dormidos, hasta que los engendros tenebrosos los encuentran y los corrompen, convirtiéndolos en archidemonios, que hace que empiece una Ruina. Hay un total de siete, aunque ya se han despertado y corrompido cinco.
10. Los caminos de las profundidades son una red de carreteras y caminos subterráneos que crearon los enanos y que se expanden por todo el mundo. Desde que empezaron las Ruinas dejaron de usarse, ya que se infestaron de engendros tenebrosos.
11. Los enanos en el universo de Dragon Age son de muy baja estatura y fornidos. Proviene de la ciudad subterránea de Orzammar y tienen un sistema de castas muy estricto.
12. El nombre del mundo en el que tiene lugar la historia.
13. El país en el que ocurre la cuarta Ruina y donde se desarrolla la mayoría de la historia de esta novela. Antiva está inspirado en Italia y es un lugar soleado y con una gran cultura.
14. El texto original dice: *Antiva City*, por lo que he decidido traducirlo como Ciudad de Antiva, basándome en nombres de ciudades ya existentes, como Ciudad de México.
15. El texto original dice: *ten miles*, al convertir esto a kilómetros son dieciséis, pero decidí poner quince, que no es una variación muy grande y deja un

- número redondo, puesto que no es un texto especializado y el número como tal no da información vital.
16. El texto original dice: *a thousand yards*, al igual que en la nota anterior he decidido redondear el número. Mil yardas son algo más de 900 metros, por lo que la variación tampoco es muy grande y, puesto que el número solo enfatiza que están volando a una gran altura, no es necesario especificarlo exactamente.
 17. La corrupción es el nombre de la enfermedad que transmite la Ruina. Se puede contraer al entrar en contacto con los engendros tenebrosos, ya sea por heridas o, como ocurre en este caso, al alimentarse de algo infectado.
 18. Un archidemonio es un Viejo Dios corrompido por los engendros tenebrosos. Son grandes dragones inteligentes capaces de organizar y dirigir un ejército. Solo pueden matarlos los guardias grises.
 19. Los hurlocks son el tipo de engendro tenebroso que resulta de la corrupción de un humano. En las traducciones publicadas han dejado esta palabra sin traducir y, puesto que parece que es un nombre que no tiene significado como tal en inglés, he decidido dejarlo igual.
 20. Los genlocks son el tipo de engendro tenebroso que resulta de la corrupción de un enano. Al igual que los hurlocks, no se tradujo esta palabra en las traducciones publicadas, por lo que he decidido dejarla igual.
 21. Los emisarios son un tipo de engendro tenebroso que puede usar la magia. En el texto original son *emissaries* y este nombre sí se ha traducido previamente, por lo que he decidido usar la palabra usada en las traducciones publicadas.
 22. Los ogros son enormes engendros tenebrosos que usa la fuerza bruta. La palabra usada en el texto original es *ogres*, que se ha traducido como ogro tanto en otras entregas de Dragon Age como en otros muchos materiales de literatura fantástica.
 23. He decidido usar la palabra elfa, que no está recogida en el diccionario de la RAE, en lugar de elfina, que es el femenino de elfo y aparece recogido en el diccionario de María Moliner, porque elfa tiene mucho más uso. En

- CORPES, elfa tiene once entradas, mientras que elfina no tiene ninguna. Ni elfa ni elfina tienen entradas en CREA.
24. Weisshaupt es la fortaleza que sirve de cuartel general para los guardias grises. Está situada en un árido desierto y es famosa por su gran tamaño y complicada arquitectura.
25. Aunque Blacktalon es un nombre que se podría haber traducido, he decidido dejarlo en inglés porque no he cambiado el nombre propio de ningún otro personaje. Además, si se tradujese el resto del libro, no se podrían traducir los nombres de todos los grifos, ya que algunos son nombres sin significado, por lo que sería una decisión inconsistente.
26. El texto original dice: *The Boulevard of the Seas*. A diferencia de los nombres propios, he traducido los nombres de las partes de la ciudad, puesto que estos sí aportan un significado.
27. El texto original dice: *The Golden Plaza*. Al igual que en la nota anterior, he traducido este nombre porque aporta significado.
28. El texto original dice: *drake*, que es un tipo de dragón sin alas. Mientras que en inglés existen varias palabras para llamar a los diferentes tipos de dragones, como *drake* o *wyvern*, en español solo se usa dragón.
29. El texto original dice: *curtain wall*. Los muros cortina se construían en los patios interiores de los castillos y tenían una gran altura para evitar que se pudiesen escalar.
30. El texto original dice: *antivans*. Este gentilicio ya se había traducido previamente en otros materiales de la saga.
31. El texto original dice: *twelve feet*. Doce pies son 3,65 metros, por lo que he decidido redondearlo a tres metros y medio.
32. El texto original dice: *more than a thousand pounds*, que son alrededor de 450 kilogramos, por lo que, al igual que las demás medidas que han aparecido, he decidido redondearlo a casi media tonelada.
33. El texto original dice: *plate mail*. En español esto es exactamente armadura de placas de acero, pero he decidido generalizarlo a simplemente armadura, ya que por el contexto y la ambientación de la historia se asume que se refiere a la armadura de placas medieval.
34. El texto original dice: *orlesians*. Es el gentilicio de Orlais, otro país de Thedas, inspirado en Francia.

35. En el texto original dice: *surcoat*. Una sobreveste es un tipo de túnica que se lleva encima de la armadura o de la ropa.
36. Guarda comandante es el título que recibe el jefe de los guardias grises en un país. Aunque responden a los altos cargos de la fortaleza principal, los guardas comandantes tienen libertad para actuar en sus países, por lo que cada grupo de guardas grises es independiente de los demás.
37. Orlais es un país inspirado en la Francia del Renacimiento y, en general, tiene un estilo rococó y muy recargado.
38. El Imperio de Tevinter es un país inspirado en el antiguo Imperio romano. Es un país en el que gobiernan los magos, todo lo contrario de los demás países de Thedas, y es legal la esclavitud. Por la gran corrupción de su Gobierno y las guerras en las que está involucrado, lleva años en declive.
39. Toth es el nombre del Viejo Dios que se convirtió en el archidemonio de la tercera Ruina. El Viejo Dios que causa la cuarta Ruina se llama Andoral.
40. La batalla de Caída del Cazador, *Hunter Fell* en inglés, es la batalla en la que se derrotó al archidemonio de la tercera Ruina. Caída del Cazador es el nombre de la ciudad en la que tuvo lugar.
41. La bahía de Rialto, *Rialto Bay* en inglés, es la bahía que separa Antiva de Rivain, otro país.

5. Conclusión

Como se ha podido apreciar a lo largo de este trabajo, la traducción literaria fantástica tiene unas dificultades y características que no aparecen en otros géneros literarios, o en otros textos en general. Los problemas de la traducción literaria, como el valor estético del texto, se unen a las dificultades específicas de los textos fantásticos, como los problemas de documentación, y hacen que el proceso de traducción pueda ser muy diferente al de cualquier otro tipo de material. *Dragon Age: Last Flight* tiene además la característica especial de ser una novela que es parte de una serie basada en un videojuego, por lo que a las dificultades mencionadas previamente hay que añadir este dato.

Este trabajo ha comenzado con una introducción que contextualizaba *DALF* dentro de la serie de novelas a la que pertenece y dentro de la saga de videojuegos en la que está basada. Se explicaba también la trama de la novela para situar al lector y que resultase más comprensible el texto a la hora de la lectura, ya que al formar parte de una serie la novela tiene un contexto que es necesario conocer para su comprensión. Se ha explicado la situación de la traducción de la serie de novelas y la saga de videojuegos, que es algo especial, ya que todos los videojuegos están traducidos, pero solo se ha traducido la primera novela de la serie, y no parece que se vayan a traducir más, lo que hace que el proceso de traducción del fragmento mostrado en este trabajo haya sido algo diferente, ya que he tenido a mi disposición material publicado ya traducido en el que basarme, pero he encontrado otros muchos elementos que he tenido que traducir sin esta guía, ya que no aparecían en ninguna de las traducciones publicadas. Después, se ha justificado la elección de esta novela y capítulo para la traducción y elaboración de este trabajo. En la segunda sección del trabajo se ha contextualizado la novela dentro del género literario de la fantasía y dentro de varios subgéneros de este, se ha explicado también por qué gusta tanto este género, ya sea en la literatura o en el cine y la televisión. Más adelante se han explicado las dificultades a la hora de traducir textos literarios fantásticos, que, como se ha mencionado previamente, tienen dificultades muy específicas como el valor estético del texto, o las grandes dificultades de documentación que acarrearán los textos fantásticos. En la siguiente sección, se presentaba la

propuesta de traducción del segundo capítulo de la novela, que iba anotada para ayudar con la comprensión y explicar algunas de las decisiones que se han tomado en la traducción del texto.

Cuando tuve que decidir qué texto iba a realizar para el trabajo escogí una novela de literatura fantástica porque la traducción literaria era un tema que apenas habíamos visto y trabajado en las clases de traducción durante la carrera, y quería aprender sobre el tema. Puesto que iba a trabajar un tema que no conocía mucho, escogí una serie de novelas que me fuese familiar, para facilitar el trabajo en ese sentido, y una de las razones que me impulsó a decantarme por este libro en específico fue la previamente mencionada situación especial de la traducción de la saga.

A pesar de trabajar un fragmento de una novela y un universo fantástico que conocía bien, durante el proceso del trabajo encontré algunas dificultades que no había anticipado, ya que había pensado que al tener gran parte del trabajo de documentación cubierto con las traducciones previas publicadas de la saga, y mis propios conocimientos de esta, no iban a aparecer muchas más dificultades, pero la mayoría de problemas que he encontrado durante el proceso de traducción han estado más relacionados con el estilo y la puntuación, que cambian significativamente del inglés al español. También he encontrado algunos problemas con la documentación, pero he podido apoyarme en los materiales ya traducidos para crear mis propias soluciones para los elementos que no se habían traducido previamente.

Aunque el texto no tiene un lenguaje ni un contenido muy complicado o especializado, las dificultades que se han mencionado anteriormente han creado diversos problemas, en algunos casos completamente inesperados, como por ejemplo algunos términos del ámbito militar, que tenían relación con términos reales, pero al mismo tiempo eran ficticios, por lo que a la hora de traducirlos presentaban el problema de tener una parte real y una ficticia, que podía resultar difícil de plasmar en español (Sánchez-Paños, 1993, pp.113-114).

A pesar de la gran fama que ha ganado este género literario durante las últimas décadas, en parte gracias a las numerosas y exitosas adaptaciones que se han hecho al cine y a la televisión en los últimos años, y de su larga historia, las novelas de literatura fantástica siguen estando, a veces, en situaciones

complicadas, lo que, en consecuencia, afecta a las traducciones de estas. Uno de los problemas más comunes que se encuentran en la literatura fantástica y su traducción es, por ejemplo, las series que están inacabadas cuando se empiezan a traducir, que pueden causar grandes problemas a los traductores cuando se publican más entregas —como ocurrió con el famoso *hold the door* de *Juego de tronos*—. También es algo común en España comenzar a traducir una serie de novelas, pero no acabarla, como ha ocurrido en el caso de las novelas de *Dragon Age*, en el que han pasado diez años desde la traducción y publicación de la primera novela de la serie, durante los que se han publicado cinco libros más en inglés, pero no ha habido noticias sobre la traducción de las demás novelas al español. Este trato al género lo devalúa y le quita calidad respecto a otros géneros literarios.

En general, la literatura fantástica es un género famoso y aclamado por fanes y críticos, tanto por sus historias, como por sus características únicas, y a pesar de este aparente maltrato por problemas de traducción o publicación, parece que es un género que va a seguir ganando fuerza en nuestra cultura popular.

6. Bibliografía

6.1. Libros y artículos consultados

- Gaider, D. (2009). *Dragon Age: El trono usurpado* (traductor Pitarch, P.). Barcelona: Timunmas
- Gaider, D. (2009). *Dragon Age: The Calling*. Nueva York: Tor Books
- Gaider, D. (2009). *Dragon Age: The Stolen Throne*. Nueva York: Tor Books
- Gaider, D. (2011). *Dragon Age: Asunder*. Nueva York: Tor Books
- González Salvador, A. (1984) De lo fantástico y de la literatura fantástica. En *Anuario de Estudios Filológicos*, VII (pp.207-226) Cáceres: Universidad de Extremadura. Recuperado de: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3684/0210-8178_7_207.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Herrero Quirós, C. (1999) Análisis estilístico y traducción literaria de textos en prosa: algunas orientaciones. En *Hermeneus: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria* Nº1 (pp.83-90) Soria: Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=199712>
- Kirby, M. y Tethras, V. (2018). *Dragon Age: Hard in Hightown*. Milwaukee: Dark Horse.
- Merciel, L. (2014). *Dragon Age: Last Flight*. Nueva York: Tor Books
- Muñoz Menéndez, M. (9 de mayo de 2008) Literatura fantástica en castellano (IV). Traduciendo la fantasía [artículo en web] Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/mayo_08/09052008_02.htm
- Nord, C. (1993) La traducción literaria: entre intuición e investigación. En *III Encuentros Complutenses en torno a la traducción* (pp.99-109). Madrid: Editorial Complutense. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_iii/10_nord.pdf
- Real Academia Española. (2018) *Libro de estilo de la lengua española: según la norma panhispánica*. Madrid: Real Academia Española
- Rodríguez Martínez, M. C. y Ortega Arjonilla, E. (2017) Traducción y adaptación de referentes culturales en la literatura de género fantástico del francés hacia el español. *EntreCulturas*, 9, pp.155-166. Recuperado de:

<http://entreculturasuma.com/imagines/wp-content/uploads/2017/04/entreculturasn9.N%C3%BAmerocompletodefinitivo.pdf#page=161>

- Sánchez-Paños, I. (1993) Sentido y traducción literaria. En *III Encuentros Complutenses en torno a la traducción* (pp.111-114). Madrid: Editorial Complutense. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_iii/11_sanchez-panos.pdf
- Weekes, P. (2014). *Dragon Age: The Masked Empire*. Nueva York: Tor Books

6.2. Páginas web consultadas

- De la Rosa Castillo, F. (3 de marzo de 2016) ¿Qué es la Fantasía Oscura? [artículo en web]. Recuperado de: <https://sagaemperadordotnet.wordpress.com/2016/03/03/que-es-la-fantasia-oscura/>
- Ejército del Aire (2019) *Unidades* [página web]. Recuperado de: <http://www.ejercitodelaire.mde.es/EA/ejercitodelaire/es/organizacion/unidades/>
- Fundéu BBVA. (2018). Fundéu BBVA. Madrid: Fundéu BBVA. Recuperado de: <https://www.fundeu.es/>
- McCormick, K. (9 de octubre de 2017). Dragon Types: Drake [artículo en web]. Recuperado de: <http://www.blackdrago.com/types/drake.htm>
- Noopur, R. (3 de septiembre de 2017). 4 Reasons Why Everyone Loves Fantasy In Fiction. *The Writing Cooperative*. Recuperado de: <https://writingcooperative.com/4-reasons-why-everyone-loves-fantasy-in-fiction-3498aa576d90>
- Real Academia Española. (2005). *Diccionario panhispánico de dudas*. Recuperado de: <http://www.rae.es/>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española (23.ª ed.)*. Recuperado de: <http://www.rae.es/>
- Real Academia Española: Banco de datos (CORPES XXI) [en línea]. *Corpus del Español del Siglo XXI (CORPES)*. Recuperado de: <http://www.rae.es> [27 de junio de 2019]

- Real Academia española: Banco de datos (CREA) [en línea]. *Corpus de referencia del español actual*. Recuperado de : <http://www.rae.es> [27 de junio de 2019]
- Severan y Merciel, L. (3 de junio de 2014) Wywiad z Liane Marciel - autorką powieści Dragon Age: Last Flight [artículo en web]. Recuperado de: <http://www.dragon-age.pl/news/56-dragon-age-powiesci/1835-wywiad-z-liane-marciel-autorka-powiesci-dragon-age-last-flight.html>
- Terrón Paz, M. (2 de abril de 2016). Cómo escribir y puntuar tus diálogos correctamente [artículo en blog]. Recuperado de: <https://blog.literup.com/dialogos/>
- Webb, B. (23 de abril de 2007). The real purpose of fantasy. *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2007/apr/23/bridgingthegapswhyweneed>

6.3. Otras fuentes consultadas

- Dragon Age II [Software]. (2011). Edmonton, Canadá: BioWare
- Dragon Age: Inquisition [Software]. (2014). Edmonton, Canadá: BioWare
- Dragon Age: Origins [Software]. (2009). Edmonton, Canadá: BioWare

7. Anexo

5:12 EXALTED

The second time Isseya climbed into a griffon's saddle, she was riding to join a war.

Neither she nor her brother, Garahel, was anywhere near ready for it.

Greener than seasick frogs, their lieutenant had called them, and he'd been right.

The two of them had become Grey Wardens scarcely a year before, and had been assigned to the Red Wing of the griffon riders only four months earlier.

They were still practicing on horses with big wooden boards on their saddles to mimic the obstruction of griffons' wings. Only once, strapped into back saddles with more experienced Wardens at the reins, had either Garahel or Isseya ever flown—and that was merely a test to see whether either of the young elves suffered from crippling vertigo or fear that would make further training a waste.

Under normal circumstances, they wouldn't have seen aerial combat for another year.

But the Blight waited for no one.

Four months earlier, darkspawn had come pouring out of the north, answering the call of a newly awakened Old God. They'd boiled up from the depths of the earth, using the ancient dwarven Deep Roads to travel unseen by human eyes. Caught by surprise, the nations of Thedas had been wholly unable to mount an effective defense against the darkspawn hordes.

Antiva, which had come under attack first, had lost ground as fast as the monstrous army could claim it. The scattered militias of the towns and villages in its outlying lands were no obstacles to the darkspawn. Their walls were smashed and trodden underfoot, their citizens slaughtered or carried down to the Deep Roads to meet a worse fate.

The river city of Seleny, famed for its graceful bridges and sculptures, had fallen after a siege that lasted only four days. For weeks afterward the river had

been fouled with corpses. The people of Antiva City had watched them float by, spinning out to sea, day after day, and with each bloated body their fear had grown.

In such desperate straits, there was no time to finish the young Wardens' training. And as Isseya flew into Antiva City, clinging to the back of the senior Warden ahead of her and squinting against the whipping wind, she understood just how dire the capital city's situation was.

Antiva City sat on the edge of a shimmering blue bay. Rich green farmland and orchards surrounded it in a ten-mile belt inland, stretching farther along the shores of the river that ran to the ruins of Seleny. Beyond that fringe of fertility, the Blight had swallowed Antiva. The corruption that flowed through the darkspawn had poisoned the land under their march.

Even from a thousand yards in the sky, Isseya could see that the earth was barren and twisted where the horde had passed. Above it, the sky roiled with clotted black clouds. Leafless trees stood like skeletal sentinels over shrunken creeks, which ran low in their banks as though the earth itself were drinking them dry. Fields of grain lay withered and rotted, with nary a green patch to be seen amid their curling gray stalks. The few animals she saw were mostly crows and vultures, their hunched bodies scabby and featherless from the Blight disease they'd contracted while feeding on darkspawn corpses.

The darkspawn army itself was a blur of black mail and tattered banners.

Isseya barely saw anything of them. While the darkspawn themselves could not fly—other than the Archdemon, which as of yet few had seen—their arrows and spells could reach some distance into the air, and so the griffons climbed high to avoid them. Clouds sheared off the sight of the hurlocks and genlocks massed around their emissaries and ogres, and for that, Isseya was quietly grateful.

Past the army, they descended again, for the air above the clouds was too thin and cold to hold the griffons for long. Isseya saw no people in the blighted lands as they crossed over Antiva. They were dead, fled, or in hiding. There were hundreds camped outside the gates of Antiva City, though: refugees clad in rags and desperation, living in wagons and crude makeshift shelters, eating whatever

they could find. Their stench was overwhelming. The city's gates were closed to them, and had been since news of the Blight reached the capital, but they had nowhere else to go.

"They can't go on like this," the elf whispered into her companion's back.

She hadn't expected her words to carry over the rush of the wind and the griffon's wings, but somehow the senior Warden heard her. His name was Huble, and Isseya didn't know him well. He was a grizzled old veteran, survivor of countless skirmishes against hurlocks and genlocks, and he spent most of his time ranging far afield of Weisshaupt on the back of his griffon, Blacktalon. He was not one to frighten easily, but his face was grim when he turned in the saddle to answer her.

"No, they can't," he said, and returned to guiding the griffon.

A few minutes later they were circling over Antiva City. Holding the loose wind-whipped ends of her hair back with one hand, Isseya craned to look down between Blacktalon's sweeping wings. She'd read about the glories of Antiva City many times, but had never seen them herself.

The port city was said to be a glittering gem, and from the air, that was true.

The Blight had not yet touched the capital. The Boulevard of the Seas was still strikingly beautiful, its turquoise and sea-green tiles bright against the white marble of the main road. The Golden Plaza still threw sparks of fiery sunlight from the dozens of gilded statues that adorned its broad expanse. And the Royal Palace remained a sight of breathtaking grandeur, its slender towers and stainedglass windows set alight by the sinking sun.

But there weren't as many ships in the harbor as Isseya had expected. There were some royal warships, and a scattering of smaller vessels painted with the Antivan golden drake, but few merchant craft of any kind. She guessed that most of them had fled to safer shores, bearing as many passengers as could pay whatever exorbitant fees their captains cared to charge. Even the little fishing boats seemed to be missing.

There weren't many citizens abroad on those beautifully balustraded streets, either. The markets were sparsely populated, the stalls mostly bare.

Although the danger had not yet reached their gates, Antiva's people seemed to have hunkered down in their homes, bracing themselves against the storm they knew must come.

Then they were descending past the palace's curtain walls, and Issey's view of the city was cut off by high sheets of stone.

The palace courtyard was a maelstrom of dust. Two dozen griffons had been assigned to the Royal Palace, along with an equal number of Grey Wardens, and the clamor and chaos of their arrival overwhelmed the castle's servants. The griffons were particularly difficult; the great beasts were territorial and shorttempered at the best of times, and the long flight had made them especially irritable. Several of them had flown up to the curtain wall, where they beat their wings and shrieked at anyone who came near.

The Antivans gave the griffons a wide berth as they brought bread and wine to the Wardens, and Issey couldn't blame them. She'd been working closely with the animals for months, grooming them and feeding them and learning to read their ever-changing moods, and she was still routinely intimidated by the winged predators.

An adult griffon could grow to be more than twelve feet from beak to tail, with a wingspan even greater. The males weighed more than a thousand pounds, the females only slightly less. Their beaks were powerful enough to snap an elk's thighbone effortlessly; their claws could shred plate mail like damp paper.

Although the Grey Wardens tended to select their smaller and lighter members as griffon riders, enabling the beasts to serve as steeds longer and under harsher conditions, a healthy griffon was fully capable of fighting with two men in full armor on its back. They were fierce, fearless predators, full of wild beauty and quicksilver rage.

Issey loved them. She loved their power and their grace and their musky leonine smell. She loved the way their bright gold eyes would close halfway when they were pleased with her grooming, and the earthshaking rumble that passed for their purrs. And she loved the sheer unfettered freedom they had in the air, and the extraordinary gift of flight that they could share with their riders when they chose.

Because a griffon always chose. One could not compel the great beasts to carry riders they did not want. A griffon would sooner hurl itself into a mountainside than it would accept servitude to a master it disliked. They were never servants, never slaves. A griffon was a partner and equal, or else it was a foe.

That was why training a new griffon rider took so long, and why Isseya didn't fault the Antivans for being wary of their huge feathered guests. A griffon was nothing like a dog or a horse, or even one of the spotted hunting cats that some Orlesian nobles were said to keep on jeweled leashes. They were proud and jealous and wild, and a wise man never forgot that.

The Wardens certainly hadn't. They helped the servants set out washtubs of water for the griffons, tasked one of the senior Wardens to watch over the beasts, and filed into the castle. The griffons would be fed later, separately. Offering them meat while they were crowded together was too likely to start fights.

Isseya hoped no well-meaning servant tempted them, but it wasn't her duty to watch the griffons this evening. She followed the others into the palace's shade, falling in alongside her brother.

Garahel shook dust out of his golden hair as he walked. He'd already washed his face, probably sneaking a few handfuls of the griffons' drinking water to do it. Isseya hid a smile. Her brother could be unutterably vain ... but, she had to admit, not without reason. Elves were widely accounted to be more beautiful than humans, but even by that measure, Garahel was exceptional. High cheekbones, brilliant green eyes, and a smile that made ladies—and not a few men—go weak in the knees. He was far better-looking than she was, and frankly

Isseya was glad. Beauty was a poisoned blessing for an elven woman in Thedas.

Her brother wasn't smiling today, though. No one was. If the mood in Antiva City had been grim, the mood in the Royal Palace was positively sepulchral.

Huble led them through the palace's defensive outer walls and its ornamental inner ones. The servants pressed against the walls as the Grey

Wardens went past, watching them go with flickering, fearful hope in their eyes. The palace guards, all dressed in ceremonial mail with Antiva's golden drake standing proud on their surcoats, gave them brisk nods and stood aside respectfully at each door.

Although Huble set a quick pace, it seemed to take forever to reach their audience. Issey had always thought that Weisshaupt Fortress must be the largest building in the world, but Antiva's Royal Palace came close.

Finally, after crossing an interior garden filled with climbing roses in a dozen perfumed shades of red and yellow, they came to the small hall where the king and queen awaited. Warden-Commander Turab, the stout red-bearded dwarf who served as leader of the Grey Wardens in Antiva, was with them, as were twenty Antivan Wardens and a small knot of richly dressed men and women whom Issey took to be high-ranking nobles.

"Huble," the Warden-Commander said, inclining his head in gruff greeting.

"No trouble getting here, I hope?"

"Not much," Huble said. He bowed formally to the king and queen. The

Antivan royals responded with measured nods. King Elaudio was in his midforties, Issey guessed. He was a kind-looking but timid man who hesitated visibly before every movement. His queen, Giuvana, looked slightly older.

Broad bands of gray streaked the rich chestnut of her hair, and smile lines softened the hard planes of her face.

Theirs was said to be the rare royal marriage that was founded on love,

Issey recalled. The queen had been born to a wealthy and honorable merchant house, but her blood was scandalously low by the standards of Antiva's court.

Nonetheless, King Elaudio had chosen her as his bride, and over the decades, their union had won the approval of their people. It helped, no doubt, that Queen Giuvana was a devoted patron of the arts, and had invested much of her considerable fortune into the beautification of the capital city. Her influence

had made Antiva a center for art and culture in Thedas, rivaling the greatest cities of Orlais and the waning Tevinter Imperium.

“You have come to help us defend our city?” Queen Giuvana asked. She did not speak loudly, but so hushed was the hall that her words reverberated through the audience. “To save Antiva in her hour of need?”

It was hard to turn down that quiet, dignified plea. But clearly, the Grey

Wardens meant to do just that. Huble and Turab exchanged looks, and then the human Warden shook his head. “No, Your Highness.”

A frown shadowed the queen’s brow. “No? So much will be lost if this city falls. Sculpture, music, art. Our libraries. Our mosaics. Not only the works themselves, but the knowledge that created them. You cannot mean for us to abandon the legacies of so many lifetimes.”

“Antiva City cannot be defended,” Huble said evenly, dividing his attention between the two royals. “Not for any real length of time. A few days, a few weeks, if we’re lucky. No more. You didn’t have enough warning to prepare. The darkspawn tore through Antiva too quickly. The city doesn’t have enough food stored, enough soldiers trained, or enough weapons and armor to equip them.

The sea will help, some, but the darkspawn will come over the walls long before they try to starve us all out.”

“Our walls are very strong,” King Elaudio offered tentatively.

“Yes, Your Highness,” Turab agreed, with as much gentleness as the brusque dwarf could muster. Isseya could see that he’d grown fond of these people, and did not relish shattering their hopes. “That is what might give us those weeks.”

“Then there is nothing you can do?” the queen asked. Disbelief crept into her melodious voice, making it thin and brittle. “How can the Grey Wardens accept defeat so casually? The singers make you out to be such legends, but you want us to surrender our entire city—our entire country—before the first blow has been struck?”

“A city pinned against the sea with all its hinterlands seized by darkspawn,” Huble said. Impatience and anger had crept into his voice, although his face

remained frozen in a respectful mask. “Have you looked at Antiva City on a map? You’ll get no reinforcements and no resupply. The rest of the country will already be overrun by the time the horde comes to your walls. The darkspawn don’t have siege engines, it’s true, but they don’t need them. The ogres will hurl genlocks over your walls to crash down on your people. Whether the genlocks survive their impact hardly matters. Once enough of them have come down, they’ll spread the Blight disease, and that’ll be the end of Antiva City. And that

presumes the Archdemon doesn’t come. If it does, you won’t even have days.”

The royals had gone pale. Isseya sneaked a glance back at the knot of Antivan nobles. They, too, looked deathly frightened. She felt more than a little of that fear herself. It had been two hundred years since the last Blight had touched Thedas, long enough for tales of Toth and Hunter Fell to fade into children’s stories.

Now the monsters had come out from under their beds, and their claws were sharp indeed.

“I asked Huble to bring a force of Wardens so that we’d have a chance to evacuate the city,” Turab said with the same dogged patience. “You still have enough ships to take your people into Rialto Bay. They can find refuge on some of the larger islands. Darkspawn can’t swim and don’t have ships, so you and your people will be safe there.”

King Elaudio closed his eyes for a minute as he tried to run through the numbers. “We’ll be lucky to save a third of them.”

“You won’t save any if you stand and fight,” Turab said. “Your Highness, these Wardens came here willing to lay down their lives to save your people. But they need you to lead them to safety.”

“I’ll think on it,” the king said quietly. He raised his hands and put the palms together in a soundless clap, signifying that their audience was at an end.

Warden-Commander Turab and Huble bowed to the royals. Along with the rest of the Wardens, Isseya mimicked the gesture, then followed their leaders out of the hall.

“They really wanted us to defend their city?” Garahel murmured to her as they were passing through the rose garden again. “For the sake of some paintings and fountains?”

The flowers’ sweetness was lost to Isseya, and the sun on her skin left her cold. She couldn’t stop thinking about all those people huddled outside the city gates, hoping desperately for a salvation that would be closed to them, and the people inside the gates, equally desperate, who might lose theirs if the king and queen clung too long to their impossible hopes of beating back a siege.

“Of course they did,” she whispered back to her brother. “They’re people. They want hope.”

“We gave them hope,” Garahel replied. “We gave them all the hope the world is going to allow. And they won’t take it because they want more?”

Isseya shook her head unhappily, unable to articulate her sorrow. As they left the garden and passed back into the relative cool of the palace’s interior halls, she shivered. The sun hadn’t warmed her in the slightest, but the shadows seemed unbearable.

Turab took them down to one of the guard barracks. It had been cleared for the Wardens’ arrival. Even with the Blight on the city’s doorstep, the palace servants had taken the time to lay out clean blankets on the cots and hang bundles of dried lavender from the walls.

The peppery-sweet fragrance of those tiny purple flowers was painful to Isseya. The darkspawn had no concept of beauty, no use for the small, civilized gestures that made the world a more pleasant place. They just ... killed and destroyed and poisoned, and where they passed, no lavender would ever grow again.

She sat heavily on the side of a cot, fingering the rough woolen blanket that some servant had washed and folded for her. Probably they’d chosen their best blankets, out of gratitude for the Wardens coming to rescue Antiva.

“We have to save them,” she mumbled.

But she said it very quietly, and to no one in particular, and if anyone heard, they did not answer.