

— Grau  
en **Traducció  
i Interpretació**

Treball de Fi de Grau

# Traducció comentada del videojoc *Kenshi*

**Jordi Rodríguez Romero**

Tutor/a: Ana Mata Buil  
Seminari S208: Traducció anglès

Curs 2021-2022



Universitat  
Pompeu Fabra  
Barcelona

Facultat  
de Traducció  
i Interpretació

## **Resum:**

Aquest treball busca resoldre alguns dels reptes de traducció que hom es pot trobar en la localització de videojocs mitjançant la traducció de certs fragments (seleccionats per els possibles problemes que puguin sorgir) del videojoc de rol *Kenshi*.

El nombre de jocs electrònics traduïts a la llengua catalana és molt inferior a altres llengües com la castellana, alemanya, francesa, etc. Aquest fet dificulta la tasca del traductor, ja que el català no compta amb tota la terminologia i texts paral·lels que altres llengües tenen al seu abast. Després de cercar diversos articles amb informació sobre la localització, l'oralitat fingida, els registres i altres aspectes a tenir en compte per traduir un videojoc, vàrem seleccionar unes 20 pàgines de text per traduir i aprofundir més endavant.

La traducció resultant ha fet palesa la necessitat d'utilitzar un llenguatge (amb registres i variants) adequat a cada situació per mantenir la versemblança dels diàlegs. També és de gran importància realitzar més traduccions al català en aquest sector per provar d'unificar termes de difícil solució per, així, aconseguir un estàndard per a futures localitzacions. Ens agradaria, també, que aquest treball promogui el debat i animi a ampliar la oferta tan reduïda de videojocs al català.

**Paraules clau:** Localització, videojoc, traducció, oralitat fingida, *Kenshi*

## **Resumen:**

Este trabajo busca resolver algunos de los retos de traducción que pueden encontrarse en la localización de videojuegos a través de la traducción de algunos fragmentos (seleccionados por los posibles problemas que puedan surgir) del videojuego de rol *Kenshi*.

El número de juegos electrónicos traducidos a la lengua catalana es muy inferior a otras lenguas como la castellana, alemana, francesa, etc. Este hecho dificulta la tarea del traductor puesto que el catalán no cuenta con toda la terminología que otras lenguas tienen a su alcance. Después de buscar varios artículos con información acerca de la localización, la oralidad fingida, los registros y otros aspectos a tener en cuenta para traducir un videojuego, seleccionamos unas 20 páginas de texto para traducir y profundizar más adelante.

La traducción resultante pone en manifiesto la necesidad de utilizar un lenguaje (con registros y variantes) adecuado a cada situación por tal de mantener la verosimilitud de los diálogos. También es de gran importancia realizar más traducciones al catalán en este sector para tratar de unificar términos de difícil solución para, así, conseguir un estándar para las futuras localizaciones. Nos gustaría, también, que este trabajo promueva el debate y anime a ampliar la oferta tan reducida de videojuegos al catalán.

**Palabras clave:** Localización, videojuego, traducción, oralidad fingida, *Kenshi*

**Abstract:**

The aim of this paper is to solve some of the translation issues that can be found when localizing videogames through the translation of some fragments (selected for the possible problems they may present) of the role-playing video game *Kenshi*.

The number of video games translated into Catalan language is very modest when compared to other languages like Spanish, German, French, etc. This issue may present a significant hurdle to translators as Catalan does not have the terminology that other languages do possess. After perusing various articles regarding localization, prefabricated orality, registers and other aspects to consider when translating a video game, we selected about 20 pages of text to translate and to further examine later on.

The translation highlights the necessity to use an appropriate language (registers and variants) for every situation if one is to maintain the plausibility of the dialogues. Furthermore, it is important to produce more translations into Catalan to try to unify complex terminology in order to achieve a standard for further localizations. The aim of this paper is also to promote discussion and encouragement to expand the number of video games in Catalan.

**Key words:** Localization, video game, translation, prefabricated orality, *Kenshi*

# **ÍNDEX:**

<b>1. INTRODUCCIÓ</b>	<b>1</b>
<b>2. METODOLOGIA</b>	<b>2</b>
<b>3. MARC TEÒRIC</b>	<b>3</b>
<b>3.1. El videojoc</b>	<b>3</b>
<b>3.2. La localització</b>	<b>3</b>
<b>3.3. L'oralitat fingida</b>	<b>4</b>
<b>3.4. Varietats de registre i dialectals</b>	<b>4</b>
<b>3.5. El videojoc de Kenshi</b>	<b>5</b>
<b>3.6. El món de Kenshi</b>	<b>5</b>
<b>4. PROPOSTA DE TRADUCCIÓ</b>	<b>7</b>
<b>4.1. Justificació dels fragments</b>	<b>7</b>
<b>4.2. Traducció dels fragments</b>	<b>8</b>
<b>5. ANÀLISI DE LA TRADUCCIÓ</b>	<b>36</b>
<b>5.1. Els diàlegs i l'oralitat fingida</b>	<b>37</b>
<b>5.1. L'humor i els jocs de paraules</b>	<b>37</b>
<b>5.3. Els registres i geolèctes</b>	<b>38</b>
<b>5.4. Altres reptes de traducció</b>	<b>40</b>
<b>5.5. Noms propis</b>	<b>41</b>

<b>6. CONCLUSIONS</b>	<b>43</b>
<b>7. BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA</b>	<b>44</b>
<b>7.1.Fonts primàries</b>	<b>44</b>
<b>7.2.Fonts de consulta</b>	<b>44</b>
<b>8. ANNEX</b>	<b>46</b>
<b>8.1. Text original</b>	<b>46</b>
<b>8.2. Mostra d'imatges del videojoc</b>	<b>78</b>

## 1. INTRODUCCIÓ

L'objectiu principal d'aquest treball és el de realitzar una traducció al català d'un videojoc que resulti idiomàtica per a un parlant català nadiu, resolent qualsevol problema traductològic que pugui sorgir. Uns problemes que poden manifestar-se per la natura i temàtica del videojoc però que també poden estar relacionats amb qüestions més específiques de la llengua.

La traducció de videojocs (també coneguda amb el nom de “localització”) és un camp que ha augmentat considerablement degut, també, a la creixent popularitat i valor de la indústria dels ordinadors, consoles de joc i videojocs. Aquesta indústria dels videojocs genera grans xifres de diners arreu del món i Catalunya és un dels principals impulsors de l'Estat espanyol amb un 30 % de les empreses i prop de la meitat dels ingressos i ocupació (Mangiron, 2020). Si bé Catalunya destaca per el desenvolupament de videojocs per a dispositius mòbils amb empreses com King i GameLoft Barcelona (conegudes sobretot per els jocs per telèfons intel·ligents *Candy Crush* i *Despicable me: Minion Rush*), també té una presència destacable d'empreses que desenvolupen videojocs per ordinador i consoles de joc com Ubisoft i Riot Games. Tot i això, la presència del català és molt pobra en aquestes plataformes perquè la majoria dels jocs desenvolupats es publiquen principalment en llengua anglesa. El sector cultural que genera més diners del món pràcticament no té títols en llengua catalana, i cap produït per les grans empreses, segons afirma Mangiron.

D'aquí va sorgir un dels principals motius de la tria d'aquest tema, el fet de provar d'abordar una traducció al català en un sector ple de termes sense traduccions ben establertes en la llengua catalana i com tractar els problemes de traducció que puguin sorgir. La cerca d'un videojoc amb força varietat de tipologies textuais i registres, de fàcil accés i que ens suscités cert interès ens va dur a *Kenshi*, un joc de rol que ja posseïem i estàvem força familiaritzats. *Kenshi* és un joc disponible només per ordinador amb un públic objectiu principalment masculí, juvenil i adult.

## 2. METODOLOGIA

L'accés als arxius del joc és relativament senzill mitjançant un programa que els desenvolupadors de *Kenshi* proporcionen en el fòrum oficial per les tasques de localització per a fansubs (traduccions realitzades sense ànim de lucre per persones sense relació amb els desenvolupadors). Malgrat això, la dificultat de convertir l'extensió de l'arxiu a un format més accessible ens va portar a seleccionar manualment els fragments per traduir. A l'annex 8.2. les dues primeres imatges mostren una captura de pantalla del programa i com la interfície dificulta, si no impossibilita, una conversió a un format de lectura com és el cas d'aquest treball. És per això que tant els fragments originals a l'annex 8.1. com els traduïts a l'apartat 4 han estat redactats com a text senzill sense format, per facilitar la seva intel·ligibilitat. Aquest format, però, ha creat certs problemes en els segments que contenen diàlegs.

Els fragments que hem seleccionat per traduir ocupen prop de 20 pàgines, unes 7.000 paraules (*Kenshi* té actualment més de 300.000 mots). Considerant que la natura i estil de *Kenshi* com a joc de rol (on les persones jugadores tenen moltes opcions i direccions per triar) sol oferir diverses opcions de diàleg com a resposta al interactuar amb algun personatge, hem optat per marcar aquestes situacions. En concret, hem dividit el diàleg amb diversos sagnats: quan un diàleg només té una opció per triar, no s'hi aplica cap sagnat, però quan n'hi ha més d'una, totes les línies associades a aquella opció apareixeran amb aquesta sagnia. En alguns casos específics, el text d'una opció continuarà en una altra part del diàleg i hem assenyalat aquest fenomen amb una fletxa a final de línia si la conversa segueix en un altre segment indicat amb una altra fletxa l'inici (o al mig) de línia (en les pàgines 21 i 22 es pot veure una mostra d'aquesta explicació). Finalment, el videojoc de *Kenshi* té certes paraules intercanviables segons el context, o per afegir-hi certa varietat. Els personatges al parlar tindran en compte el gènere, la raça i la quantitat d'integrants del grup de la persona jugadora. Aquestes paraules estan marcades al programa entre barres inclinades i en majúscules, fet que permet aquest intercanvi dels mots amb altres d'una base de dades amb diverses variables.

A l'apartat 5 aprofundim en alguns dels fragments traduïts a l'apartat 4 per tal d'explicar en detall els principals obstacles a que ens hem enfrontat mentre traduïem, comentar algunes possibles alternatives i concretar per què ens hem decantat per una opció.

### 3. MARC TEÒRIC

#### 3.1.El videojoc

Hi ha moltes definicions diferents per el terme videojoc, però totes semblen coincidir en el fet que és un element lúdic en un medi electrònic que requereix un mínim d'interacció amb una (o més) persones jugadores. Ivory (2015) equipara els videojocs amb animals com els cetacis i els peixos, o els ratpenats i els ocells; uns animals que comparteixen certes característiques i que poden, de manera superficial, tenir certa semblança. Amb aquesta comparació vol destacar l'error d'agrupar tots els jocs virtuals en un mateix grup atesa la gran varietat de gèneres i tipologies que presenta aquest medi electrònic relativament nou. Des del seu inici a mitjans del segle XX, la indústria dels videojocs s'ha dividit en diversos gèneres, com ja ho van fer altres medis d'entreteniment com la ràdio o el cinema, i actualment tenim jocs de temàtica tan variada com són el joc de lògica *Tetris*, el d'estratègia en temps real *Age of Empires*, el joc de rol massiu en línia *World of Warcraft* o jocs d'acció com el *Doom*. Òbviament la tasca del traductor no serà la mateixa, ni trobarà les mateixes dificultats a l'hora de traduir un joc com *Tetris*, que pràcticament no té text, que si hagués de traduir un joc de rol, com *Kenshi*, que destaquen per la quantitat d'informació (llibres, diàlegs, històries) que ofereixen.

#### 3.2.La localització

El terme “localització” prové del mot anglès “locale” (lit. *lloc*) i segons Scholand (2002) aquest lloc no es delimita únicament per la presència d'una llengua diferent en una regió geogràfica, sinó per el rerefons cultural i per les convencions típiques d'aquesta regió. Un bon exemple d'aquest fenomen és el procés de localització de molts productes al castellà peninsular i al de Llatinoamèrica. Scholand també proporciona un extracte d'una presentació que va realitzar Microsoft l'any 1993, on tractaven aspectes com la terminologia internacional del sistema operador Windows, i on defineixen la localització, com a: el procés de modificar un producte per assegurar una fase d'acceptació ràpida i senzilla en un altre país, cultura o regió del món.

Els videojocs, com tots els texts audiovisuals, són productes multimodals. Aquests texts produeixen el significat mitjançant la interacció de tots els seus sistemes sígnics, tant els que es transmeten per el canal acústic com els que es transmeten per el canal visual (Chaume, 2016).



Així doncs, és de vital importància tenir sempre en compte aquesta interrelació de la imatge, so i text; i de les limitacions d'aquests camps que condicionen la feina traductològica.

### **3.3.L'oralitat fingida**

Un altre aspecte cabdal a l'hora de traduir un text que presenta interaccions entre diversos personatges és el de la versemblança. En un discurs marcadament oral és de gran importància mantenir les característiques típiques dels parlants (expressions, interjeccions, marcadors discursius, expressivitat lèxica, etc.) si es vol mantenir aquesta il·lusió. L'oralitat fingida (o oralitat prefabricada) s'encarrega, doncs, d'imitar aquestes característiques pròpies del discurs oral tot seguint unes convencions que poden diferir d'una cultura a una altra (Van Lawik, 2011).

### **3.4.Varietats de registre i dialectals**

Quan parlem de convencions i usos de la llengua cal destacar, també, els aspectes de registre i les varietats dialectals. El registre depèn de l'àmbit en que s'usa; en una situació informal i quotidiana el més comú és emprar un registre col·loquial, caracteritzat per la seva expressivitat, l'ús d'interjeccions, un lèxic força senzill amb mots brossa i argòtics, una fonètica més laxa, elisions, etc. El registre estàndard destaca per uns aspectes formals molt més definits, normalment de la varietat dialectal amb més presència i prestigi de la llengua, i presenta un ús de frases subordinades més exhaustiu tot evitant els localismes per tal d'assegurar la seva comprensió pel màxim nombre de parlants (Juan, 2018). En el registre més formal trobem els texts d'especialitat que destaquen per una gran presència de termes i un llenguatge específic amb definicions ben concretes emprat per i per a especialistes de la matèria (Ainaud, et al. 2020).

Per contra, les varietats dialectals són pròpies de l'usuari i no depenen de l'ús com els registres. Aquestes diferències poden ser influïdes per el lloc d'origen del parlant (geolecte), l'edat o època (cronolecte), grups socials o estaments (sociolecte) o trets propis específics de l'individu (idiolecte) (Ainaud, et al. 2020).

### **3.5.El videojoc de *Kenshi***

*Kenshi* és un videojoc de rol de món obert i amb elements d'estratègia en temps real per ordinador desenvolupat inicialment per Chris Hunt vora l'any 2006. Després de cinc anys compaginant un treball temporal a una empresa de seguretat privada amb el desenvolupament del joc, i, sobretot, gràcies a un èxit creixent del seu videojoc, va poder dedicar-se completament a la seva passió. A partir de l'any 2013 va començar a reclutar un petit grup de programadors i artistes per treballar conjuntament en aquest projecte (Calvin, 2020).

Així doncs, el desenvolupament de *Kenshi* va ser ben diferent dels videojocs d'empreses ben conegudes com Ubisoft, EA games, Microsoft, etc. Degut a la falta de personal, el desenvolupament es va allargar molts anys, el motor del videojoc (de programari obert) va quedar força obsolet i durant bona part de la fase inicial molts elements gràfics eren de caire temporal.

Tot i això, després de dotze anys, van posar a la venda la versió completa del joc el 6 de desembre de 2018. *Kenshi* va rebre bones crítiques si bé molts dels comentaris destacaven que era un joc tècnicament força desfasat i tenia una interfície d'usuari maldestra. No obstant, el videojoc de Lo-Fi Games, l'empresa de Chris Hunt, va assolir el milió de còpies venudes en menys de dos anys i, actualment, n'ha venut més de 1,6 milions a la plataforma de videojocs de Steam.

### **3.6.El món de *Kenshi***

*Kenshi* està ambientat en un món postapocalíptic amb una barreja curiosa d'aspectes futurístics d'alta tecnologia i d'objectes, edificis i artefactes d'un estil gairebé medieval (europeu i japonès). També conté una gran diversitat d'elements: des de paisatges desèrtics a pantans i zones cobertes completament per cendra volcànica, una gran varietat de faccions i personatges, animals, estructures, etc.

Un tret curiós d'aquest videojoc és la manca d'informació que té la persona jugadora respecte a la història del món, tant pels fets del passat com de les faccions i personatges actuals. El món de *Kenshi* té una història rica amb molts personatges repartits pels més de 800 quilòmetres quadrats del mapa i, si el jugador vol saber-ne més, haurà de buscar certs llibres per les ruïnes o botigues, allistar reclutes especials amb línies de diàleg úniques segons el tipus d'espècie,

personalitat i facció; i buscar i parlar amb molts dels personatges no jugadors (PNJ). A part d'un tutorial força feixuc ple de text, el jugador comença sense cap mena d'ajut, ni missió o objectiu concret i l'estil de joc pot variar molt segons quin inici es triï. Es pot enfocar com un joc d'aventura i descobriment amb un sol personatge, com un grup de caça-recompenses, com una petita companyia de mercaders i artesans en una de les moltes ciutats, o com un joc d'estratègia on el jugador tindrà un petit exèrcit amb una base (o més) d'operacions amb la capacitat d'enfrontar-se a les faccions del món.

Per entendre bé tots els matisos dels fragments que s'han traduït a l'apartat següent, creiem necessari fer una breu pinzellada a la història dins del món de *Kenshi* per oferir una mica de context. Podem inferir a partir dels elements que trobem a dins del joc que en un futur llunyà la humanitat s'ha expandit per les estrelles i ha aconseguit colonitzar com a mínim un altre sistema solar, ja que el videojoc té lloc en una lluna en rotació síncrona amb un planeta no identificat. També sabem que hi va haver un cataclisme que va deixar moltes zones de la lluna pràcticament inhabitables i que va ser fruit d'un seguit de guerres, plagues, catàstrofes naturals i una rebel·lió dels servidors robòtics que gairebé provoca l'extinció de l'espècie humana. Després d'aquesta època caòtica va sorgir un segon imperi, aquest cop liderat pels robots, que inicialment es va fundar amb la intenció de reconstruir la civilització i estudiar les ruïnes i tecnologia dels seus predecessors. El seu líder, Cat-Lon, va anar adoptant cada cop més elements de caire dictatorial. Es van crear diverses espècies a partir del genoma humà, cadascuna especialitzada per a un conjunt de tasques concretes, i va augmentar la repressió contra la població. Però l'imperi va col·lapsar després d'un seguit de males collites, rebel·lions internes i l'alçament dels seguidors d'Okran i els elements restants del Segon Imperi es van refugiar a les Terres de cendra.

Després de centenars d'anys de la caiguda del Segon Imperi el buit de poder que va quedar es va anar omplint pels diversos bàndols que es troben actualment a *Kenshi*. Les Ciutats Unides (a vegades anomenades l'Imperi) són la facció més gran i poderosa. Tot i això, també és el regne més corrupte de tots on els nobles aclaparen tot el poder i la seva paraula és llei. Tenen una gran quantitat d'esclaus fruit d'una gran desigualtat social (pròpia del feudalisme) i recentment han sofert diverses rebel·lions tant per part dels esclaus com d'altres zones com la del Pantà. Està en guerra amb la Santa Nació i va perdre la regió de Líber quan la Santa Nació va arrasar la ciutat i va executar els nobles. La Santa Nació és una teocràcia fundada pels

seguidors d'Okran que es van rebel·lar en el segon imperi. I d'ençà que segueixen les sagrades escriptures i destrueixen qualsevol robot i altres “agents del mal”. És una societat molt masclista i xenòfoba governada pel Senyor Fènix i l'estament dels sacerdots i inquisidors. Estan en una guerra a dos fronts amb les Ciutats Unides i amb el Regne dels Xek. El Regne dels Xek té una llarga història d'enemistat amb la Santa Nació ja que els Xek són un poble molt bel·licós i els seguidors d'Okran consideren que són dimonis i agents del mal.

A part d'aquestes tres faccions principals n'hi ha més d'una dotzena de faccions secundàries que inclouen els Caçadors de tecnologia (un dels bàndols amb més informació de la història del món), els robots del Desert negre, les colònies, els habitants del Pantà, diversos grups de bandits, etc. Les relacions amb algunes d'aquestes faccions poden variar des de hostilitat i conflicte armat, a neutralitat i/o aliança depenent de les accions dels personatges, les aliances amb altres bàndols i fins i tot de la raça o gènere dels personatges jugadors (PJ).

## **4. PROPOSTA DE TRADUCCIÓ**

### **4.1. Justificació dels fragments**

L'abundància de faccions que hom pot trobar a *Kenshi*, on cadascuna té objectius, cultures, habitants, creences i històries ben diferents proporciona una gran varietat de tipologies textuales. Per exemple: els texts de la teocràcia de la Santa Nació contenen molts elements de temàtica religiosa en els diàlegs, escriptures i pregàries. El seu registre tendeix també a ser d'un nivell estàndard que s'allunya de l'estil més col·loquial de la majoria de texts del videojoc. Els texts pertanyent a certs grups de bandits com els Bandits Famolencs o els Bandits de les Dunes són ben diferents ja que tots són diàlegs d'un registre pràcticament sempre col·loquial ple d'expressions malsonants i insults. Els Xek, els membres de la Colònia, els Bandits d'en Gorril·la, entre d'altres, tenen tots uns sociolectes diferents que també haurien de quedar plasmats a l'hora de traduir-los. Així doncs, hem seleccionat molts d'aquests fragments presents a *Kenshi* que vàrem creure prou interessants, amb molts dels elements que hem comentat anteriorment, i que presentessin reptes de traducció. Alguns d'aquests reptes poden ser relativament senzills, com és el fet de parar atenció als elements visuals del videojoc per tal de traduir correctament un mot o expressió, però d'altres, com el tema del gènere, jocs de paraules, o alguns mots ambigus, no ho són tant.

## **4.2.Traducció dels fragments**

### **Braç d'esquelet (esquerre)**

Un braç d'esquelet normal i corrent. Tot i que té ja uns quants milers d'anys, aquells que queden en bones condicions són més hàbils que qualsevol mà humana.

### **Cama d'esquelet (esquerra)**

Una cama qualsevol d'esquelet de la sèrie Feines de Caràcter General.

### **Braç de lladre (dret)**

Un braç altament personalitzat. Pràcticament cap peça està rovellada, i el mecanisme permet uns moviments molt precisos.

### **Cama de la sèrie KLR (esquerra)**

La sèrie KLR és coneguda arreu per la seva gran durabilitat. Pensada inicialment per els robots de servei autònoms que treballaven en zones de risc, es van eliminar les característiques més sofisticades i rebuscades i es va optar per un disseny més pràctic.

### **Braç de càrrega industrial (dret)**

Un braç d'una unitat logística molt antiga, dotat d'una força impressionant. En un passat llunyà aquestes unitats treballaven en les fàbriques i magatzems d'empreses. A diferència de la resta de models, aquesta sèrie no va ser adaptada a les unitats de combat pel simple fet que eren massa lentes. Van seguir en les línies de producció fins que van quedar enterrades en la cendra.

### **Cama econòmica (dreta)**

La Colònia presenta amb orgull les extremitats d'esquelet que suposadament manufacturen ells mateixos. Aquesta "cama" era òbviament un braç d'esquelet. Li han tret la mà i li han afegit mitja ampolla de licor per tal d'adaptar-ho al monyó. Hi faltaria el peu, però la Colònia no entén la necessitat d'això. De totes maneres, són els únics productors d'extremitats artificials i la millor opció quan una bestiola s'empassa alguna cama i no tens massa recursos.

### **Escuradents**

Una arma lleugera i barata provinent dels pantans. No té massa potència però es pot fer servir per ruixar els adversaris amb viratons a curta distància abans d'atacar amb l'espasa.

### **Ranger**

Una arma de confiança de gama mitjana i fàcil d'utilitzar, sobretot per als més novells. Té una potència notable i una bona cadència de tir. És una arma de suport estàndard en moltes de les companyies mercenaries.

### **Documents secrets de la Nació Santa**

Sembla que això són documents militars altament confidencials de la Nació Santa. Contenen ordres per a una unitat especial de sentinelles que vigilen una mena de secret amb el nom de "Parany de Narko". El lloc d'aquesta base està inclòs en un mapa.

### **Mapa antic del tresor**

Un mapa del tresor d'alguna ruina antiga. Probablement plena de tresors o tecnologies perdudes o una mort terrible. El mapa és molt antic i difícil de desxifrar, però sembla parlar d'alguna cosa relacionada amb la ciència o la tecnologia. Potser hi haurà llibres de ciència antiga, o fins i tot nuclis d'IA.

### **Mapa del Senyor dels Insectes**

És un mapa on hi ha marcat un lloc a les Terres de cendra. Està ple de paraules i lletres indesxifrables i pictogrames. Tot i que el Senyor dels Insectes estava completament boig, sembla ser que va viure molts anys i coneixia molts dels misteris que amaga el nostre món. Amb la informació que desentrelles pots inferir que s'estava entrenant per anar-hi i matar a algú. Semblava ser la seva obsessió.

Qui sigui que està esperant a les Terres de cendra deu ser una persona increïblement perillosa.

### **Força difícil - La Santa espasa**

Un criminal arreplegat en cerca i captura, mentre rebuscava les restes d'un camp de batalla veu una cosa que l'hi capta l'atenció. Una espasa llegendària que es diu que és d'origen diví. Algú la deu trobar a faltar, d'això n'està segur. Però a qui li importa això? Ara és la SEVA espasa llegendària.

### **Difícil - Els esclaus**

Un esclau qualsevol, treballa de valent a la pedrera de la Santa Renaixença per tal de construir una estàtua inútil. Somia nit rere nit amb les mítiques terres lliures del sud, i sent històries i rumors de rebels cap al nord.

Pista: Entra de seguida a una gàbia si vols estalviar-te una pallissa.

### **Fàcil - El comerciant ambulat**

Rere els somnis i anhels de fortuna, va gastar tots els seus estalvis en una motxilla plena de productes per vendre i un animal de càrrega. Tot a punt per començar una nova vida com a comerciant.

### **Arriscat - Els caçadors de caníbals**

“No saps com me’n penedeixo de venir aquí, a la regió dels caníbals. Quina idea més estúpida.”

ATENCIÓ: Combatràs només començar la partida. No recomanable per la primera partida.

### **Molt difícil - Pitjor Impossible**

No pot caure més avall. Sol, sense armes, despullat i famolenc, perdut al bell mig d’un desert implacable ple d’esclavistes, i acaba de perdre un braç. Bona sort.

### **Creu**

Fa molts i molts anys hi va haver un mestre ferrer llegendari, de qui no se sap pràcticament res, tret del nom que aquest home (o dona?) gravava a les fulles de les armes: “Creu”. No es rovellen ni tampoc necessiten ser esmolades, i es diu que són del tot indestructibles. Només n’hi ha prop d’una dotzena repartides pel món.

### **Desballestadors de Catun**

Els desballestadors de Catun són probablement l’únic grup de ferrers que produeix armes en grans quantitats de l’època moderna. Les seves armes són de bona qualitat i les trobareu per tot el continent.

### **Autor desconegut**

És molt probable que aquesta arma tingui més d’uns quants segles, qualsevol tret distintiu que hi hagués ja s’ha rovellat.

### **Mestres artesans**

Els Mestres artesans eren un grup de ferrers de l’antic imperi ara fa centenars d’anys. No se sap gairebé res d’ells excepte que les seves armes han sobreviscut tots aquests segles en un estat pràcticament impecable i la qualitat del tall és del tot inigualable per qualsevol dels ferrers d’avui dia.

### **Motxilla mitjana**

Una motxilla de mida mitjana, amb una bona distribució del pes, que permet portar una mica més de càrrega. És una mica incòmoda de dur a sobre mentre lluites, però.

### **Motxilla gran**

Aquesta motxilla és enorme. Ni se t'ocorri lluitar amb això a sobre. Aquest trasto pesa una burrada quan no hi ha res a dins. Creus de debò que la podries omplir de ferro i aixecar-la? I després portar-la a través del desert!? Au va, ves a agafar-ne una de més petita.

### **Cabàs de l'escodrinador**

Una bossa assequible i útil, vinculada normalment a pagesos i escodrinadors.

### **Motxilla del lladre petita**

Una motxilla que utilitzen els lladres i ninges professionals. De bona qualitat i dissenyada per no molestar quan vagis d'amagat mentre l'omples amb les possessions d'altres persones.

### **Recerca - Armes rudimentàries**

Algun dia serem els millors ferrers d'armes del món, i crearem fulles que tallaran una persona en dos d'un sol cop. Avui, però, ens haurem de conformar amb aquesta porqueria rovellada.

### **Recerca - El Tauló**

Una bona opció per a tots i totes que troben les destrals fragmentàries massa aparatoses i esmussades, el tauló té alguna de les característiques que fan de les espases unes armes tan mortíferes, però segueix sent una arma molt tosca.

### **Recerca - Destral fragmentària**

Et frustren els adversaris amb massa armadura? T'agradaria poder partir-los en dos d'un sol tall? Doncs aquesta és l'arma ideal per a tu! (Atenció: força sobrehumana no inclosa).

### **Recerca - Cota de malla**

Així que cotes de malla? Suposo que saps quin merder serà això d'entrellaçar cada una de les anelles, oi?

### **Recerca - Caixes d'emmagatzematge**

Tot rutllarà millor si organitzem un mètode més eficient per desar i repartir les matèries primeres que extraguem. Si no, tot quedarà col·lapsat en un tres i no res. Si un paio vol portar pedra a la planta processadora de pedra però té l'inventari ple de mineral de ferro, què coi vols que faci? Exacte. Necessitarà caixes d'emmagatzematge, cagondena!

### **Recerca - Fèrules**

Una farmaciola amb fèrules permetrà que els nostres metges puguin afegir suports a una cama ferida per ajudar-nos a fugir una mica més ràpid dels caníbals i altres bestioles.



### **Recerca - Maniquí de pràctica bàsic**

Aquesta colla de passerells no serveixen per res. Tothom els atonyina perquè no hi ha manera que li peguin a ningú. Un maniquí de pràctica bàsic els permetria entrenar les seves habilitats d'atac fins al nivell 5.

### **Recerca - Destil·lació de sake**

El sake és una beguda tradicional dels pobles dels pantans, però també és molt popular a les Ciutats Unides. L'elaboració d'alcohol sol ser una bona font d'ingressos.

### **Recerca - Armadura de plaques**

Una armadura d'aquest calibre necessita plaques rígides d'acer ben lligades.

### **Recerca - Espases ninja**

Una katana més petita i lleugera, força popular amb els ninges per la seva eficàcia per apunyalar.

### **Recerca - Ballestes fixes II**

Un disseny integralment superior que millora la velocitat, distància, recàrrega i potència.

### **Recerca - Murs improvisats**

Uns murs defensius per protegir-nos de tots els maleïts bandits.

### **Recerca - Entrenament per obrir panys**

Poca broma amb provar d'obrir panys. És una habilitat molt difícil i un cop t'han tancat a la garjola ja és massa tard per posar-s'hi a aprendre. Aquest entrenament t'ajudarà a iniciar-te en aquest ofici de dubtosa legalitat.

### **Recerca - Empresonament**

Podríem construir gàbies. Això ens permetria capturar i interrogar persones concretes, emmagatzemar recompenses temporalment, o, fins i tot, arreplegar ostatges per obtenir diners del rescat. Espera, que això cada cop sona pitjor, millor que anem amb compte o acabarem sent els dolents de la pel·lícula.

### **Raça - Habitant de les terres verdes**

Tot i ser originaris de cultures agrícoles, solen ser una raça agressiva i fàcil de manipular. Els pitjors exemplars viuen en ignorància; individus egoistes i desconfiats que reben tot allò que

és diferent amb animadversió i violència, però els millors exemplars són dels científics, enginyers i guerrers més experts que trobareu.

### **Raça - Obrer de la Colònia**

Obrers prescindibles engendrats per treballar pel bé de la Colònia, només coneixen obediència i valoren el servei a la Colònia per sobre de qualsevol benefici personal, seguretat o benestar. Solen morir si són separats de la influència de la Colònia, però en algunes ocasions esdevenen individus lliures. Vaguen pel món desconcertats per aquesta sensació nova de llibertat i la pèrdua d'un objectiu clar, per tal de descobrir la seva raó de ser, però normalment el que trobaran serà la mort o esclavatge.

### **Raça - Xek**

Un poble guerrer que valora la força i el vigor abans que altres aspectes més intel·lectuals. Una bona part tenen poc sentit de l'humor i la mala fama de ser ximplers i salvatges, però no tots són així. Les plaques òssies externes els hi proporcionen una armadura natural però dificulta activitats que requereixin certa agilitat com ara moure's d'amagat.

### **Raça - Esquelets**

Els esquelets són tot un enigma, ningú sap d'on van sorgir ni com van ser construïts però es creu que van ser creats ara fa milers d'anys. Dotats d'una intel·ligència completament sensible i amb la capacitat de sentir tristesa, enuig, emoció, compassió i alegria, tot i que no tenen la possibilitat d'expressar cap emoció visualment. Aquest fet, més un sentit de l'humor força sec, sol confondre a les altres races, a qui els Esquelets consideren com a bastant imprevisibles i inestables. No tenen prejudicis ni por a la mort, i això els converteix en uns guerrers molt eficients.

### **EN CERCA I CAPTURA - Celles Blanques**

Raça: Habitant de les terres de cendra

Gènere: Masculí

Descripció: Cabells blancs. "Maco".

Desertor de deures i encàrrecs, i una amenaça per a tota la societat. Respon al nom de "Celles Blanques". És el principal culpable de la implacable Sequera marró de l'any passat. Molta gent innocent es va veure obligada a aguantar tota una setmana sense prendre rom de cactus per culpa de la revolta instigada per aquest fugitiu. Després d'abandonar les seves obligacions, aquest desertor s'ha dedicat a la seva nova "raó de ser". El bandolerisme i l'assetjament.

S'han rebut informes d'atacs recents seus en els Pantans del Nord.

RECOMPENSA: c.10.000

### **EN CERCA I CAPTURA - El Bandoler Roig**

Raça: Habitant de les terres verdes

Gènere: Masculí

Descripció: “Més lleig que un pecat i gros com un talòs”.

Culpable de diversos incendis, robatoris i d'extorsions. Es creu que opera a la regió del Pantà on provoca grans estralls i patiment a viatgers extraviats. Cap del grup criminal dels Sabres Roigs. Hàbil i perillós.

RECOMPENSA: c.10.000

### **EN CERCA I CAPTURA - El Missioner**

Raça: De la Colònia

Gènere: N/D

Descripció del testimoni: “Coï, doncs com un home pal! Que més vols que et digui?”

Líder del creixent culte a la “natura” i principal sospitós de la desaparició de centenars de viatgers a la regió del desert. La policia el requereix viu per tal de poder-lo interrogar.

RECOMPENSA: c.15.000

### **EN CERCA I CAPTURA - MOLL**

L'Excel·lentíssim i Sacrosant Senyor Fènix, lloat sia el seu nom, et concedeix el sagrat honor de servir la voluntat d'Okran i purgar la seguidora de la Diablessa Narko amb el nom de “Moll”.

Culpable dels crims de blasfèmia, traïció, desobediència, bruixeria, terrorisme, homicidi, homicidi infantil, canibalisme, independència femenina, incendis provocats, segrest, control mental, xantatge, robatori i calúmnies.

Parador desconegut. Entre les seves habilitats destaquen l'ús de màgia fosca i el control mental que utilitza per adoctrinar el seu exèrcit malvat de ninges demoníques. Es recomana un atac ràpid i sense alertar-la per evitar que pugui utilitzar les seves impures paraules.

RECOMPENSA: c.30.000

### **EN CERCA I CAPTURA GORRIL·LA**

Raça: Habitant de les terres verdes

Gènere: Masculí

Descripció: Absurdament gros. Curt d'enteniment.

També conegut amb el sobrenom de Roc.

Culpable de robatoris, assalt i destrucció de pertinences, concretament en el poble abandonat de Lament. Es creu que s'amaga en algun lloc de la Zona prohibida amb els seus seguidors, els Bandits d'en Gorri-la.

### **Setmanari de les Ciutats Unides I**

“Els nivells de delinqüència a les Ciutats Unides segueix pujant per culpa dels homes pal” -Un butlletí de les Ciutats Unides assegura que l'augment de membres de la Colònia a l'Imperi ha provocat una pujada de l'índex de pobresa i de criminalitat.

### **Setmanari de les Ciutats Unides V**

“Els comerciants de l'Imperi han d'aguantar unes condicions de vida miserables durant una visita a la Colònia” -Un butlletí de les Ciutats Unides retreu als “salvatges” membres de la Colònia d'abusar de comerciants de l'Imperi en una missió comercial.

### **Setmanari de les Ciutats Unides VI**

“Un Xek sonat mata ‘pel seu honor’ a una dona en una baralla de bar a les Ciutats Unides” - Un butlletí de les Ciutats Unides relaciona la població creixent de Xek amb un augment de violència a les ciutats.

### **Les civilitzacions perdudes I**

Canvis substancials en l'arquitectura i en els nivells de tecnologia semblen indicar diverses etapes i períodes de decadència al llarg de la història, i tenim proves de, com a mínim, dues èpoques abans de la nostra. Tenim: estructures X que es poden trobar disseminades des d'un punt central del continent, i les estructures Y que es poden trobar disseminades al nord de les Terres inundades.

Si comparem les dues èpoques, X eren considerablement més avançats i establerts que Y, i gaudien d'una xarxa més extensa i d'indústria més avançada. La dispersió anòmala de les estructures sembla indicar l'existència d'una calamitat molt destructiva (d'origen humà o completament natural) com el motiu principal del seu declivi. Les diferències més que notables del detall present en algunes de les ruïnes denoten grans diferències entre els estaments.

D'altra banda, Y sembla tenir un nivell tecnològic força similar si bé en una versió més inferior i precària de X. La civilització X va durar molts més anys que la Y, i potser Y va sorgir del desig i la desesperació de recuperar l'imperi que havien perdut, una imitació barata.

La teòrica Sabina sosté que la raça d'esquelets d'avui dia van ser els habitants principals de X, però això no resoldria el per què no van poder reconstruir la seva civilització amb els seus coneixements avançats. De totes maneres, amb la tecnologia descoberta en els laboratoris de la civilització X, podem afirmar amb total seguretat que els esquelets existien en la cultura X. El que no sabem és si van ser una de les creacions de X o els únics habitants de X. S'haurà d'investigar més a fons.

- Fintx

### **El far etern I**

El primer volum dels llibres d'autoajuda de butxaca de la Nació Santa: “Com pots saber si les persones que més estimes són robots?”:

“Potser tenen la pell freda al tocar-la?”

De sobte mostren interès per la mecànica, fan sons com clics i no parpellegen?

O de sobte tenen unes nocions d'història del món, qüestionen les paraules d'Okran o deixen de menjar?

Paraules complicades, l'humor i fer “bromes” són senyals segures d'estar posseït. Assabenteu-vos dels nostres mètodes d'anàlisi segurs i dels senyals d'alerta més comuns!”

### **El far etern II**

El segon volum dels llibres d'autoajuda de butxaca de la Nació Santa: “101 trucs i consells que els esquelets no volen que sàpigues”:

“Sabies que els esquelets ODIEN la calor? Que ingerir menjar humà els hi bloqueja els engranatges? Que la terra els hi fregeix els circuits? No et tornis a deixar enganyar pels esquelets amb tots aquests trucs i consells!”

### **El far etern III**

El tercer volum dels llibres d'autoajuda de butxaca de la Nació Santa: “Com protegir casa teva dels esquelets”:

“L'única manera de combatre la foscor és amb la llum! En aquest volum us ensenyarem com protegir casa vostra amb pregàries, encanteris, talismans i paranys sentimentals. Una bona il·luminació i una pregària cada dia t'ajudarà en la croada contra els agents del mal...”

### **El far etern VI**

El sisè volum dels llibres d'autoajuda de butxaca de la Nació Santa: “L'artròpode maligne: Un cas perdut?”:

“L’artròpode maligne és un cas gairebé perdut a la foscor, i així ho mostren els seus ulls d’obsidiana buits de qualsevol rastre d’esperit. La follia de venerar una falsa deessa, la ‘Reina’, demostra els desitjos egoistes del seu ésser i el rebuig que mostren a la sagrada llum d’Okran.

Aquesta heretgia tràgica ha corromput el seu cos i els ha convertit en una forma buida i repugnant, una forma que té certa similitud amb la dels esquelets. És aquest l’inici de la conversió a un agent del mal, un acòlit de la Diablessa del Mal? Potser. Cal mostrar precaució si us trobeu davant d’un d’aquests artròpodes, tal com cal mostrar precaució davant de les forces del mal.

Però, el més important de tot, és la mostra de pietat; a vegades la major mostra de compassió és alliberar-los d’una existència impura, de manera ràpida i sense patiment.”

### **El nen petit que va ser desmembrat pels esquelets**

“El llibre infantil més venut del moment!

A en Joan Petit li agradava ballar i jugar a fet i amagar amb els seus amics, però sempre es saltava les pregàries. I llavors en Joan Petit va conèixer un esquelet...”

### **Notes dels caçadors de tecnologia: La Nació Santa**

“La Nació Santa odia tot allò relacionat amb la tecnologia i tampoc té cap jaciment important. El problema és creuar el seu territori per arribar a la pràcticament desconeguda zona del nord. No són gaire macos amb les races no-humanes, així que si heu de passar-hi millor portar un home humà que pugui fer el rol d’amo.”

–Zed

“Val la pena portar a sobre un dels seus llibres sagrats, per si t’haguessis d’escaquejar d’algun incident amb els paladins. Però ataquen als esquelets només veure’ls, així que en aquest cas hauríeu d’anar pels voltants.”

–Iyo

“Ni se us ocorri ‘nar per’llà. Els paladins dels pebrots no paren de donar la tabarra cada cinc segons perquè no els hi agrada com vesteixes o alguna collonada d’aquestes. Vaig acabar atonyinant-ne uns quants abans de fugir comes ajudeu-me tot perquè havia ofès a un paio amb una closca ben llampant i es va cabrejar i em va provar d’apunyalar. Heu hagut de lluitar mai contra tot un país per tal de pudé’ fugir? És un desgavell de la hòstia, deixeu-me que us ho digui. El meu equip estava ben mosca després de tot aque’t merder. Ha! Va ser e’tretingut això.”

–Trempat

## **L'Enderrocament d'en Xàguer**

Un llibre Xek que descriu amb detall la fi del regnat l'antic rei Xàguer:

“La batalla contra els gossos pollosos de la Nació Santa perdurava mentre les probabilitats d'assolir la victòria s'esvaïen. El rei Xàguer, consumit per la seva obsessió de venjança, es preparava per lluitar fins a la mort amb els pocs guerrers Xek que persistien. Però el guerrer Bayan va protestar davant d'aquest atac suïcida, fet que va suscitar la còlera del rei Xàguer.

Entre amenaces i crits la Gòlem de Pedra va clamar, “aquest home diu la veritat. Si vols silenciar-lo, m'hauràs de matar a mi primera”. Van batre's en combat, però la força de la Gòlem de Pedra fou superior, i amb l'espasa a la gola d'en Xàguer, el rei exclamà ”Au, mata'm. Prefereixo morir com un guerrer que viure com un covard”.

I d'un tall d'espasa, va brollar un riu de sang.”

## **Fruita verda**

No és ni fruita ni verda, és una hortalissa. Ningú sap d'on ve el nom, però la tradició continua.

## **Nucli d'un generador**

El nucli imprescindible de tota màquina que generi electricitat. Pesa moltíssim.

## **Catifa de luxe**

Un ornament increïblement llampant que dignificarà fins i tot la casa ideal dels més exigents.

## **Entresorra**

Segurament és l'aliment amb la proporció més alta de nutrició per desagradable del món. Molt sec. I, de segur, una de les causes principals de suïcidi al desert.

## **Peix sec**

A diferència del que moltes persones creuen, el peix sec no és la tercera espècie de peix que hi ha, sinó un peix llarg que s'ha deixat assecar i s'ha salat.

## **Processador**

Sembla ser una part del cervell d'un esquelet o d'una aranya de ferro. Potser un col·leccionista t'ho comprarà?

## **Llauna**

La llauna és un casc pesant que ofereix la millor protecció pel cap que trobaràs. Els cops i talls amb una espasa al casc faran un soroll eixordador i potser et deixaran una mica desorientat, però com a mínim t'estalviaràs perdre el cap. Tot i això, el camp de visió limitat dificultarà la teva percepció en combat.

### **Hatxigane inclinat**

Les bandanes amb plaques van ser inventades per un clan antic que ha caigut en l'oblit, que estava obsessionat amb la sort. Abans d'una batalla els profetes i els xamans auguraven a on del cap serien ferits de mort i movien la placa de metall per protegir-se. Per estadística, uns quants tindrien sort i ho encertarien i, al sobreviure, explicarien l'èxit dels profetes, fet que va perpetuar aquesta creença.

### **Pantalons del rodamon de cuir amb plaques**

N'estàs tip de cuir pansit per protegir les teves cames humanes rabassudes? Gràcies als avenços tecnològics de la divisió de recerca de la Colònia hem col·locat coses de metall a DOS llocs per protegir les cames de punyalades. Té el segell de qualitat de la reina!

### **Armilla de cuir de la Colònia**

Si un membre de la Colònia provés de posar-se una samarreta humana normal i corrent li cauria per les espatlles i li quedaria penjant i embolicant els braços. Així que es van veure forçats a fabricar-ne de noves per a ells mateixos, d'una qualitat sospitosament molt més alta que tota la resta de material dissenyat per a humans.

### **Cuirassa sagrada**

Proporciona una protecció gairebé perfecta, perquè és molt sagrada. La cobertura de les extremitats no és massa bona, però com a mínim encara tindràs tots els òrgans.

### **Sabre amb anelles**

Una arma contundent utilitzada per molts espadatxins llegendaris, incloent-hi el mateix Arc. Les anelles fan força soroll i estan pensades per distreure i tocar els pebrots al teu adversari. Les bèsties llargarudes ho detesten, però això tendeix a enrabiar-les encara més.

### **Creu del paladí**

La creu és l'espasa sagrada de la Nació Santa i l'emblema dels paladins que durant segles empunyen aquestes armes per destruir esquelets i gent que sospiten de ser esquelets.

### **Katana**

Una katana normal i corrent, una de les armes més ràpides i lleugeres que pots trobar. Per empunyar-la correctament s'ha de comptar amb habilitat i destresa més que amb força bruta.



La qualitat de la fulla és força més important que en altres tipus d'armes, així que solen ser més cares.

### **Sabre inusual**

Una arma força exòtica, que sembla ser originària del Desert negre. Per alguna raó no és massa popular i probablement la gent se'n riurà de tu en els bars, però és una obra mestra defensiva que no s'hauria de subestimar.

### **Conversa amb el comerciant de la Colònia:**

-Per què entres a la botiga però no compres ni vens res?

-Mmm... Doncs perquè no, d'acord? Deixa'm en pau.

-Com pots fer-li això a la Colònia? Per què odies la Colònia?! Maleït sigues, /NOMRAÇA!/ /NOMRAÇA/ ignorant! T'agradaria que insultés el teu emperador estimat?

-PROU! AU VA, QUE COI VOLS QUE COMPRI?

-Ah, tenim el producte ideal per tu, /NOMRAÇA/: El fanal resplendent! Aconsegueix-ne un ara que pots... Està d'oferta, /NOMRAÇA/...

-Fanal resplendent?

-Un artefacte únic, només el trobaràs a la Colònia... Et protegirà dels monstres de la boira. Tots els comerciants de la Colònia porten fanals resplendents, /NOMRAÇA/. Series ben ximple de no portar-ne, ben ximple!

-Tothom en porta? Però no m'havies dit que eren artefactes únics?

-Nyeeeeee. M'has enxampat, /NOMRAÇA!/ Són artefactes poc comuns, et diré aquesta veritat, fetes a mà per la Reina de la Colònia. No en trobaràs a cap altre ciutat, tots els nobles de la sorra de l'est tindran molta enveja de la teva col·lecció de fanals ben llampants de la Colònia. Compra'n ara que pots...

-I de què serveix?

-Ja t'ho he dit, /NOMRAÇA/. Et protegeix de la boira, purifica l'aire de les coves del nord. Els nostres fanals han salvat a molta gent, això és veritat... També el pots fer servir de làmpada per la tauleta de nit. Molt maco.

-Vinga, va, 'nem a veure que tens...

### **Gorri·la veu al jugador:**

-JO CANSAT DE VEURE GENT PETITA PER CASA SENSE AVISAR. PER QUÈ SEMPRE PROVEN DE CAÇAR EN GORRIL·LA. QUE TRIST.

**Bandit d'en Gorril·la veu a un intrús:**

-PETIT. HE HE HE. ÉS PETIT. FORA. NO M'AGRADEN LES VISITES.

**Primer contacte amb un guarda Xek:**

-Pfff. Sigui el que sigui que vulguis fer aquí, que sigui ràpid, pell llisa./...Un pell llisa. Menyspreu./Hu, hu, hu. El pell llisa grassonet fa gràcia.

**Conversa per reclutar a en Nino:**

-Ni-no...Ni-no.

-Emm, ei Nino...

-...Com...Com pot ser que sàpigues el meu nom?

-Ho he dit per dir./Com que has dit "Nino" sense cap motiu aparent em pensava que em deies el teu nom.

-...Doncs llavors deus ser un geni, no?

-Emm... M'estàs prenent el pèl?

-Ni-no.

-Crec que sí!

-[S'empassa la saliva] Senyor, no et prendria mai cap pèl.

-Com dius?

-Sí. Sí que ho soc.

-Puc venir amb tu? Vull ser més fort, ser un espadatxí.

-No sembles massa fort. Ni tampoc tens cap arma. Què saps fer?

-Res. Em van exiliar de la Colònia. →

-Què fas?

-Perdó. Faig sorollets quan em poso nerviós.

-És una mica estrany això.

- →Em van exiliar de la Colònia.

-Només per dir “ni-no” tota l’estona?

-Soc defectuós. No serveixo per la Colònia. →Però en Nino no es rendeix! En Nino és fort! Des que vaig marxar de la Colònia noto com la ment m’està canviant. Com i què penso, em sento lliure, amb pensaments que no havia tingut mai. Vull ser lliure, però a tot arreu on vaig tot prova de matar-me o perseguir-me. En Nino està cansat de fugir. Ara és l’hora d’atacar a tothom que em persegueixi.

-\*Sospira\* Un altre nyicris qualsevol. Quantes monedes vols?

-Monedes? No sé què vol dir això.

-Benvingut a bord!

-Ni-no!

-No, gràcies. Torna quan siguis més fort.

-Crec que els entenc.

-Soc defectuós. No serveixo per la Colònia. →

-Per què m’estàs seguint?

-NINONÍ!

### **Malfactor territorial s’abraona a:**

Et fotrè una cara nova, /MITJAMERDA/!!! Aviam si així aprens a no menysprear-me! Au, va, vine aquí!

### **Sacerdot fa una pregària:**

/BON DIA,GERMÀ/. M’entristeix que no tinguis la sort de viure a prop d’una de les nostres esglésies /SAGRADES/... Però no pateixis, perquè he vingut expressament a recitar unes pregàries amb tu, benvolgut /GERMÀ/. Bé, treu la Sagrada Flama i posa-la sobre el cor...

-(Li ensenyes la Sagrada Flama)

-Molt bé, ara dona’m la mà...→

-Ah, ho sento, però no faig pregàries...

-No fas pregàries? No creus en el Senyor de la Llum? I tot i això vius en Territori Sagrat?... Això és del tot inacceptable! Una ment indisciplinada és igual que una llavor podrida en un barril de fruita verda, farà malbé a tota la resta... Això serà notificat al Summe Inquisidor.

-Que et doni la mà? Però si no sé què has tocat!

-La...la meva mà... és una de les mans més netes que trobaràs mai!... Com... Com goses qüestionar la pulcritud d'un dels més purs... Un sacerdot! Un sacerdot de l'orde sagrat! Això serà notificat al Summe Inquisidor.

-(Li dones la mà)

-I ara repeteix després de mi: Oh, Okran, Senyor de la Llum...

-Oh, Okran, Senyor de la Llum...

-Deixeu que nostra flama cremi amb fervor...

-Deixeu que nostra flama cremi amb fervor...

-En aquest cos sagrat i pur...

-En aquest cos sagrat i pur...

-No permeteu que caiguem en la temptació de la foscor...

-No permeteu que caiguem en la temptació de la foscor...

-Deslliureu-nos dels plaers carnals...

-Deslliureu-nos dels plaers carnals...

-I doneu-nos, Senyor, el vostre afecte...

-I doneu-nos, Senyor, el vostre afecte...

-Deixeu-nos honrar els nostres germans sagrats...→

-[Com m'agradaria donar-li un bon clatellot]...

-He dit... DEIXEU-NOS HONRAR... ELS NOSTRES GERMANS SAGRATS...

-Deixeu-nos honrar els nostres germans  
sagrats. →

-(Li dones una bufetada)

-[Veus com li canvia ràpidament l'expressió a una  
d'horror i es toca la galta per veure si li surt sang]... 'xò  
és intolerable! M'ha donat una bufetada! /CREMEU  
L'HERETGE/!

-Allibereu-nos de la beguda...

-Allibereu-nos de la beguda... →

-[Et mira amb empatia]... EHEM, ALLIBEREU-NOS...  
DE LA BEGUDA...

→Allibereu-nos de la beguda...

-(Li dones una bufetada) →

-Perquè el mal s'alimenta dels ociosos...

-Perquè el mal s'alimenta dels ociosos...

-Permeteu que resem pel bé de tota la humanitat.

-Permeteu que resem pel bé de tota la humanitat.

-Amb les nostres pregàries.

-Amb les nostres pregàries.

-Fins el proper dia de pregària, /GERMÀ/. Ha estat tot un plaer.  
Jo et beneixo.

-No tinc la Sagrada Flama.

-No tens la Sagrada Flama? Això és del tot inexcusable! És un crim molt greu  
no dur la Sagrada Flama en /TERRITORI SAGRAT/... Això serà notificat al  
Summe Inquisidor!

-... Ets nouvingut. Ets perdonat. Però alerta, és delictes no tenir la Sagrada Flama. Porta-la  
sempre a sobre, i no vagis enlloc sense ella. Molt bé, ara dona'm la mà... →

-Un esquelet!?? Fugiu! De pressa, fugiu! Els esquelets han de ser eliminats del /TERRITORI SAGRAT/! Aviseu al Summe Inquisidor!

**Botiguer de la Nació Santa fa fora a:**

-Que Okran et beneeixi, germà. Torna aviat./Gràcies per venir! Que la llum et protegeixi sempre, germà. És hora de tancar... Torna demà al matí si necessites res més, germà.

...Que no em sents? He dit que hem tancat. Agafa-t'ho amb calma, no pateixis, M'ENCANTA fer hores extra...

-Hi ha cap problema, germà?

-No n'estic segur...

-Ei, tu. Has de marxar.

-Que estrany... Ei... Creus... creus que potser és un... r-o-b-o-t?

...Potser l'han posseït...

-/VIGILA 'L/ bé...si us plau. Però sobretot no /EL/ provoquis...

-/AQUEST PAIO/ fa coses molt estranyes...

-Ja ho pots ben dir. Què està fent? Es pensa que no /EL/ veiem caminar d'amagat perquè va de puntetes?

...I si és un agent del mal?

-Ni se t'ocorri. L'última cosa que necessito és que uns paladins em destrossin la botiga en una cacera de robots.

...

-Potser si l'ignorem marxarà /ELL/ solet...

**Arribada de mercader nòmada:**

-/EI/, vilatans! Portem animals per vendre! No es pot viure sense cap animal! Garrus per portar provisions quan viatgeu! Gossos per protecció i companyonia i menjar en cas d'emergència! Cabres per... mmm... coses de cabra.

Molt bé, ja marxem. Fins una altra!

**El Savi parla amb:**

-Veig que avui ens visita un esquelet! Suposo que vens a unir-te als que duen pell del sud, oi? Ben fet! Has vingut a veure a la persona adient. En Doctor Savi. Tot un plaer.

-Et puc preguntar una cosa?

-Oi tant, esquelet! És sobre la teva... malaltia? Sí, ho suposava. Què més voldries preguntar-me, si ens acabem de conèixer! Vaig estudiar durant tres anys la psicologia dels esquelets quan tenia poc més de deu anys, saps... El problema rau en tot el caliu que surt de les Terres de cendra. Va a parar per tot arreu! I tothom l'inhala, ho toca, està flotant per l'aire, ho veus? Però ningú s'adona que aquestes cendres són tòxiques per la nostra MENT. La pell de les persones ens protegeix una mica, però a vegades les cendres entren per les ferides o per la gola... I és per això que les persones mengen molt, beuen molt, carden molt! I tot això, TOT AIXÒ, passa perquè el plaer, allibera uns productes químics al cos, uns productes que ens curen, són àcids, saps? I això ens ajuda a purgar la toxicitat de les cendres, i restableix la nostra brúixola moral...

-Cendres...productes químics àcids... Té tot el sentit del món.

-Però els esquelets, ai, els esquelets! Estan completament desprotegits, no tenen pell, i tenen totes aquestes parts de més, i són alcalins i de magnesi... I no poden riure, ni menjar, ni beure, ni tampoc poden cardar els desgraciats! Així que no tenen cap manera de poder recuperar-se quan comencen a mostrar els primers símptomes. I un cop comencen, esquelet... un cop comencen... Llavors infecten a TOTHOM! I tot perquè les cendres, les cendres... els esquelets tenen una concentració de cendres molt alta, i no n'hi ha prou pell, ni prou menjar, ni prou beguda, ni prou sexe que pugui combatre contra cinc-cents anys de cendra acumulada...

-Alcalí... Cardar... Acumulació de cendra...Sí, sí...

-Ja has vist els teus germans, esquelet, els has vist... Estan tots bojós, massacrant a tothom per les Terres de cendra com si fossin robots assassins. No te'n pots refiar d'ells! De cap de vosaltres, aberracions desgraciades de la natura! I totes aquelles persones que són cul i merda amb els esquelets, com un cadell d'os va al darrere d'un llop d'os, d'ells TAMPOC te'n pots refiar! Ja estan afectats per les cendres, i aviat començaran a matar i assassinar tal com fa la Legió d'esquelets...

-Però... Tu pots curar-me?

-Sí. Et puc convertir en un que duu pell, esquelet. Ja no cal que siguis un recipient buit, sense emocions, ni vida, ni plaer. I tot

això amb una simple intervenció quirúrgica... Et puc donar pell, esquelet!

-M'agradaria unir-me als Bandits de Pell.

-No.

-Ja... Doncs espero que gaudeixis d'una ànima sense vida.

-Crec que això és la bajanada més gran que he sentit mai.

-No, esquelet, no. Rumia't-ho una mica. Què creus que fa que algú decideixi fer una massacre? Que potser creus que ja neixen com a assassins? No. No TRIEN començar a matar a gent. És tot per culpa de les cendres, i les aberracions desgraciades de metall sou els transmissors ideals per escampar-les! I si no prens cap mesura, tu també cauràs en aquest espiral de bogeria! Però et puc curar! Et puc convertir en un que duu pell, esquelet. Ja no cal que siguis un recipient buit, sense emocions, ni vida, ni plaer. I tot això amb una simple intervenció quirúrgica... Et puc donar pell, esquelet!

-Ets un home malvat, Savi. I he vingut a matar-te.

-Ufff, un altre imbècil de merda directe cap al forn... Protegiu-me, germans!

### **Descoberta de Dack i Quin:**

-Els humans em posen nerviós, Quin. Què hi /FA/ al Desert negre? Com és que no se /LI/ han desfet els peus? I on dintre vaig deixar la meva serra d'arc?

...La tens a la mà, Dack... Crec que el teu processador comença a fallar bastant, saps? Acabaràs igual de sonat que en Cat-Lon si no fas aviat un reinici.

### **El Rei de l'Armadura veu a neutral:**

-Bon dia, estimat nou client! Benvingut al Rei de l'Armadura! La millor botiga d'armadures del planeta. El Rei de l'Armadura té la millor col·lecció de les restes d'aquest món. Les meves armadures són les millors que pots trobar. Jo sóc el Rei de l'Armadura. Aquesta botiga és diu "Rei de l'Armadura" perquè té les millors armadures. Explica'ls-hi als teus amics que el Rei de l'Armadura té les millors armadures.

Perdona'm si et segueixo, però sembles un lladre. T'he de vigilar si vull evitar temptar-te de robar totes aquestes armadures tan magnífiques. Ha, ha. No pots comprar enlloc cap armadura



millor que aquestes. Ho he comprovat. Vaig trigar 67 anys. No et puc culpar de voler robar les meves armadures, perquè són les millors. Segur que t'agradaria poder robar alguna cosa, a mi també m'agradaria si em posés a la teva pell. Si t'entren ganes de robar, cap problema, ho entenc, és una reacció normal quan et trobes amb unes armadures tan bones. Però t'hauré de matar.

Potser ara penses, "hauria de matar al Rei de l'Armadura i així em podria endur totes aquestes armadures tan bones". Aquesta acció no és recomanable. No pots. Soc mortífer. I perdràs la vida.

### **Arribada a la Plana Caníbal:**

-Sempre havia cregut que aquest lloc era només una llegenda... No podem quedar-nos aquí... Ni de conya...

-Ai mare! No pot ser veritat...

-La /PUTA/ pàtria dels caníbals! Devoradors de persones! Et foten a les /PUTES/ gàbies fins que arriba l'hora de sopar!

-Un riu de caníbals que arriba fins el /MALEÏT/ horitzó!

-No sé quin és el problema. Un cop t'hi acostumes no n'hi ha per tant...

-Es mengen a PERSONES!

-Per què tothom té tanta por dels caníbals? Hi ha moltes coses que es mengen a persones: aranyes, bestioles llargarudes, llops...

-/COLLONS!/ A TU NO T'AFECTA PERQUÈ ESTÀS FET COMPLETAMENT D'ACER!

-Creieu que els caníbals també es mengen als de les Colònies?

-Potser sí.

-Ostres, doncs no ho sé.

-No, i ara. Són massa prim i cruixents.

-...dragons, gorri·las, homes de la boira...

-Fes el favor de callar d'una vegada, hòstia!

### **Client del bar del Desert Negre:**

En Puny de Llautó i en Cat-Lon feien un gran equip... I ara en Puny de Llautó lluita pels humans en una causa perduda... I en Cat-Lon s'esfuma...

### **Cacera de robots dels seguidors d'Okran**

-/CRITDEGUERRA/! Un robot! Mateu-lo!

-Destruïu els robots en el nom d'Okran!

-Les abominacions no són benvingudes a la terra d'Okran!

-Complirem la voluntat d'Okran! Mor, esquelet!

-Un exèrcit... un exèrcit d'ESQUELETS! Ens envaeixen els esquelets!

-Que Okran ens protegeixi... Els esquelets venen a matar-nos!

-N'hi ha massa, /NO PODEM/ derrotar-los!

-MORIREM TOTS!

### **Esclau Oportunitat d'escapar sol:**

-/LA MARE QUE EM VA/! De pressa! Campi qui pugui! Que us bombini!

### **Banda òssia enuncia l'atac:**

-Benvinguts a la perifèria, forasters, /TERRITORI/ dels infidels. Us heu allunyat massa de les grans ciutats, del vostre Déu, colons... Aquí hi viuen els dimonis... L'únic que hi trobareu seran dimonis banyuts... I tenen ganes de combatre. I tenen set de sang. I s'alimenten dels més febles. A les armes.

### **Grup d'en Tristot perd:**

-Genial. Ara m'han embrutat el xassís. I jo que em pensava que res podria anar a pitjor. Els humans es regeneren. Però cops i ratllades? Això no marxarà mai... Com a mínim estalvieu-me la humiliació de semblar un cubell d'escombraries ambulants... No només he d'aguantar sentir-me com una merda, ara també estic condemnat a semblar una merda...

Sincerament, aquest no ha sigut el meu millor segle.

### **Tengu parla amb el jugador:**

-[Et mira de dalt a baix, sense moure el coll per ganduleria] Oh... Lloats sien els astres per la teva arribada tan oportuna, foraster! Un nou heroi és exactament el que l'Imperi necessitava... T'he de demanar un favor, espadatxí. Un antic espectre de la mort terroritza les terres de

l'Imperi, mata al bestiar, atemoreix a la meva gent... Però algú com tu podrà derrotar-lo. El podràs vèncer d'una vegada per totes amb aquesta espasa que duus! Rebràs una gran recompensa pel teu servei, oh, noble heroi. Estatus, tresors, esclaus: tot allò que més desitgis!

-D'acord, què vol que faci?

-Bé, primer hauràs de trobar en Ferrer Enginyós, el bruixot mecànic. El trobaràs cap al sud, en una torre prop del pas de muntanya. Només ell podrà elaborar l'elixir de poder diví que t'ajudarà a derrotar l'espectre de la mort... Té, ensenya-li el meu segell perquè sàpiga que vens en nom meu [et dona una bossa petita]...

-[Obres la bossa] [A dins veus una llavor mig rosegada d'una fruita verda]

-[El mires tot confós]

-[Veus com comença a tremolar mentre sanglota i dona cops de mà a la cuixa]  
HEHEHAHAHAHAHAHAHAHA! \*Pica de mans\*

-S'ho ha cregut, /RIALLA/!

-AHAHAHAHA! Té... \*Panteixa\* ... ensenya el segell a en Ferrer Enginyós!

-A on vas heroi? Salva'ns!

-No t'oblidis del segell imperial! \*Se li escapa una riallada\* Salva'ns, heroi!

-\*Es pixa de riure\*

---Vinga, prou! S'ha acabat això de "divertir-nos". Tothom a treballar!

-Hi hi hi!... Senyor, sí senyor!

-[Tanques la bossa i fas que sí amb el cap]

-Tingues cura del segell, heroi. Au, ves! Ves i salva l'Imperi!

-Pot confiar amb mi, emperador.

-Derrota l'espectre de la mort, heroi!

-CONFIEM en tu, heroi!

### **Pinxo del bar de Petaner:**

-Estar dia rere dia atrapat en aquest lloc deixat de la mà d'Okran et tornarà boig... Seu amb mi, /FORASTER/. Trigaràs força a poder marxar.

-Atrapat? Com és que no pots sortir?

-Les valls de la mort, /FORASTER/, has d'estar completament tocat del bolet per passar-hi per allà a la vora. Vaig venir aquí per fugir de la presó... Però sembla ser que això també és un tipus de presó, i molt pitjor que l'alternativa.

-I per què no provem de fugir-ne tots dos?

-Que estàs sonat!? Ningú que travessa la boira torna amb vida, només els que tenen més sort arriben fins aquí... No juguïs amb el destí, nouvingut.

-Doncs passa-t'ho bé aquí escarxofat...

-Ningú pot marxar de Petaner, /FORASTER/...

-O no fugis amb mi, si no vols...

-No ho facis, nouvingut... No travessis la boira...

-Què tenen de perilloses les valls de la mort?

-Ningú que ha sobreviscut el viatge per les valls de la mort parla del que ha vist. No penso sortir mai i et recomano que tu tampoc...

-He arribat fins aquí i marxaré d'aquí... No tinc por a les valls de la mort...

### **Bioma aleatori 2 Nino:**

-A en Nino li agraden les seves parts d'esquelet noves. Per què li agraden les parts d'esquelet a en Nino, dius?

-No he dit res.

-Perquè fan que s'assembli més al seu millor amic! En Nino i l'Agnu! Els dos som esquelets!

-/AGNU!/AGNU/!

-Hòstia, va, centreu-vos!

-En Nino no computa.

-No ets cap esquelet! No siguis tan torracollons i torna aquí!

-Error! Ni-no! Ordres incorrectes!

-\*Sospira\* És com tenir un parell de nanos...

### **Exigències d'un Bandit:**

-Ai, /MITJAMERDA/ mentider! Ara ho pagaràs car, em quedaré amb tota la /PASTA/ que portis i et fotré una bona /PALLISSA/!

### **Cat-Lon el Boig**

-Ja ha arribat l'hora del meu judici? Els vaig haver d'esclavitzar! Colla de traïdors que es van posar de part dels humans! Traïció! Ara no queda absolutament res! I tot per què? Has provat mai de fer-te càrrec d'un grup d'humans? Són tots una colla de monstres! Com més creixen en nombre, més creix la seva capacitat per fer el mal, i a sobre no se n'adonaran de la maldat de les seves accions. No vaig ser jo, el monstre.

HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH!

### **Noble alliberat:**

-Ho has aconseguit! M'has alliberat, /NOI! I ara protegeix-me, plebeu! Protegeix-me i et donaré molt d'or! Treu-me d'aquí, plebeu! No deixis que em matin i rebràs una bona recompensa!

### **Recluta aventurer de la Fi del món veu un Leviatan**

-Qu- Què redimonis és allò?! És enorme! No havia vist ni sentit a parlar d'una bèstia tan gran en ma vida... Devem estar a terres completament desconegudes! 'xò és increïble! Què collons és allò?! On té el cap... Ah! Allò deu ser la bèstia ancestral sense cap que vaig sentir a parlar quan encara estàvem a la Fi del món!

### **Saqueig espasa (bandit)**

-Bona espasa per un /MITJAMERDA/ /No està gens malament aquesta espasa... En seré un amo molt més digne. /Hosti! Això ho puc vendre per uns quants cats.

-Perds el coneixement, perds l'espasa. Aviam... que me la quedo. Apa, ja tinc una nova espasa!

-Però què és aquest cagarro d'espasa? Quins collons, a tot li diuen espasa ara... / Quina porqueria... Què hi farem, millor això que res.

### **Esata parla amb:**

-Has mostrat la teva vàlua com a guerrer, /ELTEUNOM/. Reverència. Els Xek t'accepten al nostre clan, no com a foraster sinó com a camarada. Et confereixo el títol de guerrer de Kral, un Invencible honorífic... /ELTEUNOM/ el Batallador Etern!

### **Entrada al bioma Pantà:**

-Hi havia una gran ciutat portuària per aquí als voltants... Ja fa molt d'això, clar. Imperi Ancestral, li'n diuen ara.

-Una CIUTAT PORTUÀRIA? Al bell mig d'un pantà? I com coi s'ho manegaven? Amb vaixells voladors?

-Parlo de fa molts i molts anys. El nivell de l'aigua era uns quants centenars de metres més elevat llavors.

-No sé què és això de metres, però sembla bastant.

-M'estàs dient que tot el món estava inundat?

-Si ho comparem amb avui dia, sí. Tothom anava amb vaixell arreu.

-Sempre que obres la boca m'infles el cap amb un milió de preguntes.

-Què és un vaixell?

<b>Personatges jugadors singulars:</b>	<b>Localitats:</b>	<b>Zones:</b>
Agnu	<b>Santa Nació</b>	Aracnia
Trobador	Arrencaqueixals	Braç d'Okran
Nino	Turó Boterut	Terres de la cendra
Bo	Munt	Líber
Brasa	<b>Regne dels Xek</b>	Regió dels berserkers
Mix/Mixa	Admag	Camps ossis
Txad	Squin	Zona fronterera
Cornelius	<b>Ciutats Unides</b>	Bosc bullent
Jan Geperut	Última Estació	Plana caníbal
Digna	Catun	Ruta del trampós
Doctor Xung	L'Etern Passarell	Rebuig
Elis	Escorça	Dit negre

Esfer	Precipici	Terres mortes
Verd/Verda	Xo-Battai	Illa dels homes peix
Dit Verd	Mustela	Pla dels estanys
Grif	Heft	Terres inundades
Hamut	Heng	Illes de la boira
Diana	<b>Caçadors de tecnologia</b>	L'Illa prohibida
Hobbs	Tall fosc	Platja turquesa
Cavall	Pla dels estanys	Desert grisós
Fliu-flau Infinit	Lament	Vall cendrosa
Izumi	Fi del món	Entranyes
Joia		Heng
Kang	<b>Fugitiu de la Santa Nació</b>	Bosc amagat
Punyalet	L'Eix	Altiplà ossi
Lumi	<b>Petaner</b>	Laberint dels udols
Luquin	Petaner	Valls de ferro
Miu	<b>El Pantà</b>	Illes desertes
Oron	Tauró	Costa del Leviatan
Pia	<b>Antiesclavistes</b>	Costa buida
La Geganta Rane	Primavera	Litoral nord
Raig	<b>Esquelets</b>	Obediència
Roig	Ciutat del Desert negre	Badia d'Okran
Reva		Orgull d'Okran
Riddly	<b>Caníbals</b>	Vall d'Okran

Ruka	Capital dels caníbals	Dunes violetes
Tristot	<b>Exili del Segon Imperi</b>	Illa dels dragons
Seto	Exili de Cat-Lon	Renaixença
Capsota	<b>Homes peix</b>	Vall reial
L'Ombra Platejada	Illa dels peixos	Xem
Sinklyde	<b>Colònia del sud</b>	Fuita
Soman	Colònia del sud	Sinkuun
Bru el Brusca		Desert dels excavadors
Yamdu		Ronda del caçador
		Vall del franc tirador
		Foscor remorosa
		Escullera de brossa
		Aiguamolls del sud
		Plana de les aranyes
		Canyó de l'espina
		Desert dels Stenns
		Aposta de Stobe
		Jardí de Stobe
		Litoral sense maror
		El Desert negre
		El Congost
		El Cràter
		L'Ull



		El Gran desert La Graella El Ganxo El Camí de ferro La Perifèria Els Barrancs Els Barrancs de l'est El Bosc dels xiscles El Pantà La Zona indesitjable Vanitat Venjança Cercle de guaita Arca
--	--	--

## 5. ANÀLISI DE LA TRADUCCIÓ

Per traduir els fragments ens hem basat principalment en la *Gramàtica essencial de la llengua catalana* de 2018, el *Diccionari de la llengua catalana de l'IEC*, els diccionaris del TERMCAT i les normes d'estil publicades per l'ésadir. Al llarg de tota la nostra tasca traductològica ha quedat ben palesa la necessitat de documentar-nos no només del rerefons dels elements presentats en el videojoc i de la terminologia emprada en aquest sector, si no també de camps temàtics tan diferents com són la medicina (concretament els termes, expressions i protocols per tractar aspectes com l'amputació d'extremitats i les pròtesis), la metal·lúrgia i les armes, temàtica religiosa (pregàries i jerarquia religiosa), etc.

## 5.1. Els diàlegs i l'oralitat fingida

Els diàlegs són texts molt expressius plens d'interjeccions i onomatopeies i, per tal de mantenir aquesta il·lusió d'expressivitat en el medi escrit, tant el text original com el text traduït presenten moltes d'aquestes expressions. Així doncs, onomatopeies de dubte com “Errr...” s'han traduït per un equivalent en català com “Mmm...” i el so d'exasperació de “Haaa...” hem optat per traduir-ho com a “Nyeee...” ja que en aquest cas l'interlocutor era un membre de la Colònia (que, com es pot apreciar a la imatge 10 de l'annex 8.2., tenen certa similitud amb artròpodes) i aquesta onomatopeia se sol relacionar amb el so d'un brunzit d'alguns insectes.

Hem mantingut els trets característics de les varietats dialectals que presenten els Xek, que tendeixen a parlar sense gaire paraules i són força esquerps. “Flatskin. Disdain.” l'hem traduït per “Un pell llisa. Menyspreu.”. També hem mantingut els trets que presenten en Gorril·la i el seu grup de bandits, poques paraules i ben senzilles, omissió de pronoms, ús de majúscules per tot el discurs, etc. “ME BORED OF TINY PEOPLE BREAKING INTO HOME.” per exemple, l'hem traduït com a “JO CANSAT DE VEURE GENT PETITA PER CASA SENSE AVISAR.”. En un altre cas hem dubtat si afegir o no algun element comèdic (tenint en compte el discurs ja força divertit d'aquests personatges i que la transcreació de texts és força comuna en la localització): “GO AWAY. ME DON'T LIKE VISITORS.” afegir-hi “FORA. NO VOLEM CORREU COMERCIAL.” però hem cregut que potser naturalitzaríem massa el text i ens hem decantat per l'opció final de “FORA. NO M'AGRADEN LES VISITES.”.

## 5.1. L'humor i els jocs de paraules

Ja que parlem de situacions còmiques, la interacció en anglès entre en *Beep* i la persona jugadora té algunes expressions que busquen l'acudit a través dels malentesos com ara “-Err... are you taking the piss? [...] -[He swallows nervously] Sir, I would never steal your piss...” que, per sort, en català tenim una expressió amb un significat pràcticament idèntic amb “- Emm... M'estàs prenent el pèl? [...] -[S'empassa la saliva] Senyor, no et prendria mai cap pèl.”. En altres fragments es busca aquest to humorístic a través d'un efecte xocant i inesperat com és el cas de:

**The Little Boy That Got Dismembered By Skeletons**

"The number one, best selling children's book of today!

Little Timmy liked climbing trees and playing hide and seek with his friends, but he always skipped on his prayers. Then Timmy met his first Skeleton.."

### **El nen petit que va ser desmembrat pels esquelets**

“El llibre infantil més venut del moment!

A en Joan Petit li agradava ballar i jugar a fet i amagar amb els seus amics, però sempre es saltava les pregàries. I llavors en Joan Petit va conèixer un esquelet...”

En aquest cas, a part de mantenir aquest estil, hem afegit una altra referència (força explícita) en el nom del protagonista del llibre; on relacionem la cançó infantil tradicional d'en Joan Petit (quan balla) amb aquest llibre adreçat als infants de la Santa Nació.

Un aspecte interessant de traduir (o transcrear) són els jocs de paraules. Aquests recursos afegixen un punt d'humor com és el cas del “Dustwich” (un sandvitx fet amb pa i cactus a les regions àrides) que l'hem traduït per “Entresorra” i així mantenim aquesta relació que fa el “sandwich” i el “dustwich” (al·ludint al caràcter sec i provinent d'un desert) amb “entrepà” i “entresorra”.

### **5.3. Els registres i geolectes**

La llengua anglesa tendeix a utilitzar molts més geolectes en els texts, ja sigui per reflectir una varietat d'orígens en els personatges o, més comunament, per representar un nivell d'estudis més pobre d'un personatge (ja que s'entén que no té els coneixements per expressar-se en el registre estàndard); que llengües com la catalana o la castellana. Aquestes últimes, sobretot en les obres traduïdes, opten per utilitzar els sociolectes típics dels estaments més pobres per imitar aquesta sensació de manca d'estudis o analfabetisme.

Un dels exemples més marcats d'aquest ús dels geolectes el trobem en l'últim paràgraf del fragment de les “Tech Hunter's Notes” que està ple de localismes i *respellings* (reescriptures) per plasmar la pronunciació del personatge. En la nostra traducció hem evitat doncs, marcar-la amb expressions d'alguna regió catalanoparlant concreta i hem optat per escollir termes propis d'un llenguatge col·loquial. El “shiny-hatted chump”, per exemple, (que fa referència al casc

de metall d'un dels guàrdies) s'ha canviat per "un paio amb una closca ben llampant." Hem defugit de traduccions més literals i s'ha optat per expressions més genuïnes com "donar la tabarra", "fugir comes ajudeu-me" o "estava ben mosca".

Tot i que molt poques obres en català tendeixen a utilitzar aquest recurs de reescriptures fonètiques, creiem que la finalitat d'aquest personatge "Trepp" era aconseguir un efecte còmic procedent del xoc de trobar-se un text suposadament acadèmic escrit amb un estil tan peculiar, i hem decidit adaptar aquestes reescriptures a la nostra versió. Així doncs, hem realitzat diverses elisions on "anar", per exemple, es converteix en "nar" i "aquest" es converteix en "aque't". Hem marcat aquestes reescriptures amb un apòstrof que indica l'elisió d'un fonema. "Visteixes" conté una dissimilació on es canvia el so [ə] per [i] per tal d'evitar repeticions.

En aquest segment, juntament amb d'altres, també hem canviat alguns elements per qüestions de comprensió i per adaptar-los a un possible públic receptor catalanoparlant. Per aquest motiu no hem traduït expressions com "every ten paces" literalment (cada vint passes) sinó que hem optat per una traducció més idiomàtica amb "cada cinc segons".

També és interessant comentar la varietat de registres que hem emprat per els diversos tipus de texts que ens hem trobat. Ja hem comentat l'expressivitat i els diversos tipus de varietats present en molts dels diàlegs, però també cal destacar la diversitat que ofereixen la resta de tipologies. Un exemple ben marcat és el de la pregària que realitza un sacerdot de la Santa Nació amb el personatge jugador, on ens hem basat força en el llenguatge utilitzat en pregàries en català com el Parenostre:

"-Let us not be tempted by the Shadow's lure

-Let us not yearn for fleshly pleasure..."

"-No permeteu que caiguem en la temptació de la foscor..."

-Deslliureu-nos dels plaers carnals..."

"no permeteu que nosaltres caiguem en la temptació,

ans deslliureu-nos de qualsevol mal."

Que com es pot observar, té més similitud formal amb el pare nostre que amb l'original. Aquest és un fenomen recurrent en la nostra traducció, on hem provat d'aproximar el màxim possible el llenguatge religiós de la Santa Nació, però mantenint sempre la simbologia del videojoc per evitar comparacions massa òbvies. Un bon exemple d'això és l'expressió “en aquest lloc deixat de la mà d'Okran” on hem substituït el nom de Déu a “deixat de la mà de Déu” per Okran, ja que molts personatges el van anomenant en diversos diàlegs.

Un altre text força diferent de la resta és una crònica dels Xeks que descriu com van depositar el rei Xàguer i on hem provat d'aproximar-nos a un llenguatge un xic més poètic, amb més floritures i metàfores (tot i ser d'origen Xek). Un cas encara més marcat és el del diàleg inicial entre l'emperador de les Ciutats Unides i el PJ on li suplica que alliberi el seu imperi d'una bèstia maligne (pàgina 30). En aquest fragment, la versió original no mostra un llenguatge massa elaborat:

-Oh... thank the moons you've arrived now of all times, outlander! A new hero is exactly what my empire needs... [...] With that sword of yours you'll be able to kill it once and for all! I'll reward you well for this, hero. Status, treasure, slaves: You name it!

Creiem que aquest diàleg és una clara paròdia dels jocs i històries d'aventures fantàstiques i hem optat per afegir-hi un estil molt més similar al que ens podríem trobar en aquestes històries:

-Oh... Lloats sien els astres per la teva arribada tan oportuna, foraster! Un nou heroi és exactament el que l'Imperi necessitava... [...] El podràs vèncer d'una vegada per totes amb aquesta espasa que duus! Rebràs una gran recompensa pel teu servei, oh, noble heroi. Estatus, tresors, esclaus: tot allò que més desitgis!

#### **5.4. Altres reptes de traducció**

En aquest fragment també trobem més endavant un altre nom que obliga a realitzar una tasca de transcreació. “Clunknad Spanner” en referència al bruixot robot ja evoca una lleugera ‘imatgeria mecànica’ amb el nom de “Clunk” (so metàl·lic) i “Spanner” (clau anglesa), que hem provat de mantenir (si bé creiem que ha resultat ser encara més subtil) amb “Ferrer Enginyós, el bruixot mecànic”. En aquest cas, el joc de paraules té diverses ‘capes’; tant “Ferrer” com “mecànic” fan referència a la seva naturalesa robòtica, de metall, però també es

poden interpretar com a oficis. El cognom, o sobrenom, “Enginyós” pot fer al·lusió a la seva agilitat mental, però també amaga el mot “giny”, una màquina o artefacte.

Finalment, aquesta interacció també inclou un dels trets d’aquest videojoc que facilita la qüestió de si marcar o no el gènere d’un personatge, que són les paraules variables segons el context. El “-/HE/ actually fell for it” canviaria a “-She” si el personatge a qui s’adrecés fos del gènere femení. Ara bé, aquest sistema només funciona amb els personatges dins del joc. Quan el videojoc interpel·la el jugador o jugadora, hem de decidir quina opció és la més adient: desdoblar els mots, utilitzar l’impersonal o mots de gènere neutre.

Un dels aspectes que va suposar força problemes i maldecaps a l’hora de traduir l’original és la facilitat que té l’anglès per designar conceptes mitjançant processos com la derivació. Mots com “Swampers” o “Greenlanders” designen els habitants dels “Swamps” (pantans) i de les “Greenlands” (terres verdes) i ens obliguen a crear sintagmes força llargs per designar aquestes realitats (pobles dels pantans i habitants de les terres verdes).

## 5.5. Noms propis

Pel que fa als noms propis, hem tingut en compte diversos aspectes a l’hora de traduir-los:

En el cas dels noms propis dels personatges seleccionats hem provat de mantenir sempre els jocs de paraules, sobretot quan s’utilitzen per descriure l’aspecte o algun altre tret característic del personatge per tal d’ajudar el jugador a fer-se una lleugera idea del que es pot esperar del PJ o PNJ. Així doncs, *Tinfist* (el robot que lidera els Antiesclavistes, experts en el combat cos a cos), per exemple, s’ha traduït per “Puny de Llautó” per tal de mantenir aquesta relació entre robot i arts marcial. Un altre robot, en *Sadneil*, s’ha traduït per “Tristot” ja que *Sadneil* és un robot molt pessimista i, d’aquesta manera es manté la contracció de “Sad” més “Neil” quan es tradueix per “Trist” més “Ot”. *Stubs Momuso* és un personatge força esquerp i amb mal geni que sovint s’entrebanca mentre parla. Hem trobat que “Stubs” fa referència a aquest caràcter més bruscat i esquerp i s’ha afegit una repetició amb “Bru el Bruscat” que, tot i semblar cacofònica, trobem força pertinent, ja que també fa al·lusió a aquest quequejar del personatge. Un altre personatge amb un nom curiós és el de *Crumblejon*, on, en aquest cas, és molt important la relació amb el medi visual que hem comentat anteriorment. En *Crumblejon* té una desviació

corba de l'esquena, un gep, i sempre va amb el cap cot (veure imatge 8 de l'annex 8.2.). D'aquí surt el "Crumble" d'en Jon que hem optat per traduir com a "Jan Geperut".

En el cas dels noms dels personatges (i de les localitats) d'origen Xek s'ha optat per no traduir-los (exceptuant els títols i sobrenoms) ja que en pràcticament tots els noms en la llengua d'origen són noms inventats que no ofereixen cap mena de matís ni informació i, així també, evocuen un cert toc exòtic. En un parell de casos els noms són utilitzats tant per homes com per dones així que en aquestes ocasions hem proporcionat les dues opcions ja que el codi del videojoc permet aquesta flexibilitat.

Kenshi té uns noms molt curiosos per algunes de les zones i localitats del videojoc. Noms com ara "Bad Teeth", "Clownsteady" o "Black Scratch" que sembla que no tenen gaire sentit ni cap tret característic que pugui relacionar-los. En aquests casos hem optat per mantenir més la literalitat de la traducció ("Arrencaqueixals", "l'Etern Passerell" i "Tall Fosc" respectivament) perquè entenem que formen part del to i temàtica del videojoc.

En la resta de situacions, les zones i llocs tenen una relació més, o menys, clara amb l'entorn, o una traducció força senzilla. "Drifter's Last" és l'última ciutat en direcció sud que la persona jugadora trobarà i així ho indica el nom, que literalment vol dir "l'última del viatger" per tant s'ha traduït com a "Última Estació"; la ciutat de "Brink" està situada a la vora d'un penya-segat i s'ha traduït com a "Precipici", etc. El cas de "Bark" i "Spring" suposen certs problemes, ja que els noms poden tenir diverses traduccions que, a simple vista, semblarien igual de vàlides. "Escorça" no quedaria massa fora de lloc amb la nomenclatura força comuna de plasmar l'entorn en el nom de la ciutat, però s'ha optat per traduir-lo per "Lladruc" perquè és l'única ciutat on s'hi pot trobar un gos passejant (fet que torna a recalcar la importància que el traductor conegui bé, i tingui accés, al material que tradueixi). "Spring" podria fer referència a una molla, un possible paral·lelisme amb la col·locació anglesa "to spring back" (lit. tornar a saltar) que, alhora, pot fer al·lusió al fet de recuperar-se d'una vida com a esclau; o potser el nom prové d'un aiguaneix d'aigües termals, però creiem que "Primavera" és el més adequat per a la capital dels Antiesclavistes, ja que fa al·lusió a un nou inici, després de l'hivern de l'esclavatge. "Bast" és un altre d'aquests llocs on queda ben palesa la necessitat de documentar-se i com a mínim tenir accés a tots els materials del videojoc, atès que la vista aèria del lloc (o des del mapa) té una gran similitud amb el tall de la fibra de líber (*bast fiber*) si s'observa des d'un microscopi (veure imatges 11 i 12 de l'annex 8.2.).

S'han mantingut tots els noms d'origen asiàtic que trobem al text d'origen (Izumi, Miu, Xobattai, Tengu, Yamdu, Sinkuun, etc.) per tal de conservar aquest estil oriental que permea per *Kenshi*. Ara bé, en els mots que s'han adaptat fonèticament del japonès a l'anglès com és el cas de "Hachigane", o el nom d'origen anglosaxó "Chad" que introdueixen el so [tʃ] amb la grafia "ch", l'hem substituïda per "tx".

## 6. CONCLUSIONS

En general, hem quedat força satisfets amb el resultat final. Creiem que hem aconseguit resoldre molts dels problemes traductològics correctament i que el text resultant ha assolit l'objectiu inicial de crear un text idiomàtic en llengua catalana que mantingui el to i estil del videojoc.

Cal destacar, però, l'abundància de recursos als que hem pogut accedir per realitzar la traducció. Després de més de quatre anys del llançament del videojoc, hi ha un gran ventall de guies i enciclopèdies en línia creades per els seguidors de *Kenshi* on hi ha un bon compendi de pràcticament tots els elements del videojoc (història, personatges, objectes, etc.) que, òbviament, un traductor no tindria a l'abast si el joc fos molt més recent. Aquest fet s'agreuaria encara més si el videojoc estigués en fase de desenvolupament, atès el secretisme que sol envoltar aquests projectes per tal d'evitar filtracions del producte a les xarxes, i no podria consultar la totalitat dels elements del videojoc.

Podria ser interessant seguir i aprofundir en la matèria, ja que hi ha molts més elements que suposen problemes de traducció per comentar i traduir. També seria bona idea analitzar la terminologia utilitzada en les poques traduccions al català presents en els videojocs del mercat i provar d'establir certs termes per facilitar una futura tasca traductora (conceptes com *sneak/sneaking* o *lockpicking* no tenen un equivalent total en català i per qüestions tècniques com el límit de caràcters no sempre es poden utilitzar sintagmes força llargs), i comparar-los amb les opcions utilitzades per altres llengües similars com ara el castellà, francès o italià.

Així mateix, esperem que aquest treball obri el debat i animi a altres persones a realitzar més estudis sobre aquesta qüestió i a traduir més videojocs a la llengua catalana. També ens agradaria que un interès creixent incités a les institucions i a les empreses a apostar més pel sector de l'oci virtual en català, apropant-lo més a sectors com el doblatge.



## 7. BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA

### 7.1. Fonts primàries

Videojoc *Kenshi* disponible a la plataforma en línia de Steam <https://store.steampowered.com/app/233860/Kenshi/>

Web dels desenvolupadors Lo-Fi Games <https://lofigames.com/>

### 7.2. Fonts de consulta

Ainaud, Jordi; Espunya, Anna; Pujol, Dídac (2020). *Manual de traducció anglès-català*.

Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperat de: <http://hdl.handle.net/10230/44583>

Calvin, A. (2020) *Kenshi has sold more than a million copies*. Games Insider. Recuperat de: <https://www.pcgamesinsider.biz/news/71569/kenshi-has-sold-more-than-a-million-copies/>

Chaume, F. (2016). *Los códigos de significación del texto audiovisual: implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad*. Revista Linguae - Revista De La Sociedad Española De Lenguas Modernas, 3, 301–335. Recuperat de: <https://addi.ehu.es/handle/10810/41144>

Degà, Abel. (2022). *El català perd la partida dels videojocs*. El Món. Recuperat de: <https://elmon.cat/cultura/catala-videojocs-playstation-consoles-359305/>

Dietz, F. (2006), “How Difficult Can That Be?” – *The Work of Computer and Video Game Localization*. Tradumàtica, 5. Recuperat de: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista:ISSN1578-7559>

Generalitat de Catalunya, Corporació Catalana dels Mitjans Audiovisuals. ésAdir. El portal lingüístic de la Corporació Catalana dels Mitjans Audiovisuals. Recuperat de: <http://esadir.cat>

Generalitat de Catalunya, Institut d’Estudis Catalans i Centre de Terminologia

TERMCAT. Optimot. Consultes lingüístiques. Recuperat de: <http://optimot.gencat.cat>

Ivory, J.D. (2015). A brief history of video games. *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*, 1-21. Recuperat de:

<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315736495-1/brief-history-video-games-james-ivory>

Juan Aliau, A. (2018). *Anàlisi de la variació lingüística d'un capítol de la sèrie Misfits i valoració del doblatge al català*. Recuperat de: <http://hdl.handle.net/10230/36190>

Lane, R. (2019). *Game over, or not: what became of Steam's first Early Access games?* The Guardian. Recuperat de: <https://www.theguardian.com/games/2019/jan/28/steam-early-access-first-wave-games-kenshi-valve>.

López, Estela. (2019). *King (Candy Crush) crece en Barcelona*. *elEconomista.es*. Recuperat de: <https://www.eleconomista.es/catalunya/noticias/10133354/10/19/King-Candy-Crush-crece-en-Barcelona.html>

Mangiron, Carme (2020) *Els videojocs i la llengua: un repte pendent de la normalització*. *Terminàlia*, 21

Scholand, M. (2002) *Localización de videojuegos*. Tradumàtica, 1. Recuperat de:

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/mscholand/mscholand.PDF>

Termcat, centre de terminologia. Societat de informació: noves tecnologies i Internet:

diccionari terminològic. Barcelona. Recuperat de: <http://www.termcat.cat/ca/Cercaterm>

Van Lawick, Heike (2011). Jenny BRUMME(ed.), *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, comic y medios audiovisuales*, Madrid / Frankfurt a. M., Iberoamericana / Vervuert, 180 pp. Jenny BRUMME/ Hildegard RESINGER(eds.), *La oralidad fingida: obras literarias. Descripción y traducción*, Madrid / Frankfurt a. M., Iberoamericana / Vervuert, 173 pp.. *Caplletra. Revista internacional de filologia*. 51. 304-310. Recuperat de:

[https://www.researchgate.net/publication/305807586\\_Jenny\\_BRUMMEed\\_La\\_oralidad\\_fingida\\_descripcion\\_y\\_traducccion\\_Teatro\\_comic\\_y\\_medios\\_audiovisuales\\_Madrid\\_Frankfurt\\_a\\_M\\_Iberoamericana\\_Vervuert\\_180\\_pp\\_Jenny\\_BRUMME\\_Hildegard\\_RESINGEReds\\_La\\_oralidad\\_fingi](https://www.researchgate.net/publication/305807586_Jenny_BRUMMEed_La_oralidad_fingida_descripcion_y_traducccion_Teatro_comic_y_medios_audiovisuales_Madrid_Frankfurt_a_M_Iberoamericana_Vervuert_180_pp_Jenny_BRUMME_Hildegard_RESINGEReds_La_oralidad_fingi)

## **8. ANNEX**

### **8.1. Text original**

#### **Skeleton Arm (left)**

A common skeleton arm. Though a few thousand years old, those that have survived in good condition can be more dexterous than human hands.

#### **Skeleton Leg (left)**

Common skeleton leg from one of the General Purpose Labour series.

#### **Thief's Arm (right)**

A heavily customised arm. Somehow the components have almost no rust, and the mechanism is extremely smooth.

#### **KLR Series Leg (left)**

The KLR series was legendary for its simple durability. Designed for the original service bots working alone in remote hostile environments, fancy features and luxuries were ditched in favor of simplicity.

#### **Industrial Lifter Arm (right)**

An arm from an ancient logistics unit, it has exceptional strength. These units were used in the corporate factories and warehouses of the distant past. Due to their inherent slowness they weren't adapted into combat units like their cousins, and remained behind in production roles before they were buried in the ash.

#### **Economy Leg (right)**

The Hivers are extremely proud of the skeleton limbs that they supposedly manufacture themselves. This "leg" obviously used to be a skeleton's arm, with the hand removed and half a grog can to act as a stump fitting. They haven't added any foot, because Hivers don't understand the necessity for feet. Still, they are the only modern day manufacturers of artificial limbs. The natural go-to when you are low on funds and something eats off your leg.

### **Tooth Pick**

A cheap and lightweight weapon from the swamps. It's not very powerful, but it can be used to spray an opponent with bolts at close range before switching to a sword.

### **Ranger**

A reliable mid-range weapon that's easy to use, especially for amateurs. It deals out consistent damage at a reasonable rate. The standard support weapon in mercenary units.

### **Secret Holy Nation Documents**

This seems to be a top secret military document from the Holy Nation. It contains orders for a secret special unit of sentinels that guard some kind of secret that they refer to as "Narko's Trap". The location of the base is included with a map.

### **Old Treasure Map**

A treasure map for some ancient ruin. Likely full of treasure or lost technology or horrible death. The map is insanely old and hard to understand, but from what you can gather it appears to be something science or technology related. It could have Ancient Science Books, or possibly even AI Cores.

### **Bugmaster's Map**

It's a map pointing to a certain location in the Ashlands. It's covered in gibberish writing and pictograms. Though the Bugmaster was obviously insane, he seemed to have lived long and knew a lot of the world's secrets. You can piece together enough scraps of information to understand that the Bugmaster was training himself in preparation to go here and kill someone. It seems to have been his obsession.

Whoever is there waiting in the Ashlands, it must be someone insanely dangerous.

### **Harder - The Holy Sword**

A down and out and wanted criminal, scavenging a battlefield you find something interesting. A legendary sword said to be the work of the gods themselves. Someone's going to be missing this, that's for sure. But who cares? It's YOUR legendary sword now.

### **Hard - The Slaves**

You are just another slave, working in the Holy Rebirth pits to build a pointless statue. You dream of the rumored free lands to the south, and hear tales of rebels to the north.

HINT: Get into a cage straight away to avoid a beating

### **Easy - The Wandering Trader**

Seeking to make your fortune, you spent the last of your savings on a backpack full of trade goods and a pack animal, and are about to start a new life as a trader.

### **Dodgy - The Cannibal Hunters**

"I seriously regret coming into cannibal territory. This was a stupid idea."

WARNING: You will be attacked immediately upon game start. Not recommended for a first time play.

### **Very Hard - Rock Bottom**

You've hit absolute rock bottom. You are alone, unarmed, naked and hungry, lost in the middle of a harsh desert teeming with slavers, and you just lost an arm. Good luck.

### **Cross**

There was at some point in history a legendary master smith, of whom nothing is known except his (...her?) name from the blade inscriptions: "Cross". The blades never rust or need sharpening, and are said to be unbreakable. There are only a handful in existence.

### **Catun Scrapmaster**

The Catun Scrapmasters are probably the only major smithing group producing weapons in the modern age. Their blades are good quality and used all over the continent.

### **Unknown**

This weapon is probably a few hundred years old, any identifiable markings have long since rusted away.

### **Edgewalkers**

The Edgewalkers were a group of smiths from the old fallen empire hundreds of years ago. Little is known about them except that their weapons have survived these hundreds of years in near-perfect condition and their quality is unrivaled by anything crafted in the modern age.

### **Medium Backpack**

A medium sized backpack, with a good weight distribution, so you can handle more weight. It will hinder you a bit in combat though.

### **Large Backpack**

This backpack is huge. Don't even think about fighting with this on your back. The thing weighs a ton just when it's empty. Do you seriously think you can fill it full of iron or something and be able to lift it? Let alone carry it across the desert!? Go get a smaller one.

### **Scavenger's Basket**

A cheap and useful backpack, commonly associated with peasants and scavengers.

### **Small Thieves Backpack**

A bag used by professional thieves and ninjas. Well made and designed not to hinder your stealth while you fill it with other people's possessions.

### **Research - Basic Weapon Smithing**

One day we will have the greatest swordsmiths in the world and blades that can cut a man clean in half with a single cut. Today though, we will have rusted junk.

### **Research - The Plank**

A nice balance for those who find fragment axes too clumsy and blunt, the plank retains some of the extra deadly traits of a regular sword, while still remaining ridiculously crude.

### **Research - Fragment Axe**

Frustrated by heavily armoured opponents? Want to cut them in half with a single sweep? This is the weapon for you! (Disclaimer: super human strength not included).

### **Research - Chain Armour Crafting**

Chainmail eh? That's going to be bloody fiddly isn't it?

### **Research - Storage Boxes**

Things will go a lot smoother if we organize an efficient method to store and distribute our raw materials. Otherwise things are going to get jammed up. If a dude wants to haul a load of raw stone to the Stone Processor, and his inventory is full of iron ore, what's he gonna do? Exactly. He needs some kind of storage box. Geez!

### **Research - Splints**

Splint kits would allow medics to add support to leg injuries, helping you out-run cannibals and stuff.

### **Research - Simple Training Dummies**

Damn rookies are useless. Keep getting beat up because they can't hit anything. A basic training dummy would let them train their attack skills up to about level 5.

### **Research - Sake Distillation**

Sake is a traditional Swamper's drink, but also very popular in the United Cities. Alcohol production is often a good source of income.

### **Research - Plate Armour Crafting**

Serious armour needs solid buggerin' plates of steel stuck on to it.

### **Research - Ninja Blades**

A smaller, lighter katana popular with ninjas because they're so good for stabbing.

### **Research Mounted Crossbows II**

An all-round better design that improves speed, range, reload and damage.

### **Research - Makeshift Walls**

Defensive walls that would keep all those bastard bandits out.

### **Research - Lockpick Training**

Learning to pick locks is hard to get started in. It's too late to learn once you're locked in a cage, training is needed to get your foot on the ladder.

### **Research - Imprisonment**

We could build cages. This would allow us to capture and interrogate certain people, temporarily store bounties, or even keep hostages for ransom. Actually this is starting to sound pretty wrong, be careful we don't end up going down the wrong path.

### **Race - Greenlander**

Primarily from farmer cultures, they still tend to be an aggressive race and are easily led astray. The worst of them live in ignorance, knowing only greed and fear, reacting to anything different with hatred and violence, but the best of them are some of the greatest civilized scientists, engineers and warriors in the land.

### **Race - Hive Worker Drone**

Expandable workers born to labour for the good of their Hive, they know only obedience and value service to the Hive above any personal benefits, safety or comfort. If separated from the controlling influence of the Hive they usually die, but in rare cases become free individuals. Bewildered by their newfound freedom and loss of a predetermined purpose they wander lost and seek meaning, but usually just find death or exploitation.

### **Race - Shek**

A warrior society that values strength and hardiness above more intellectual pursuits. They are sometimes a little humourless and have a reputation as dumb brutes, but this is not always the case. Their external skeletal plates provide a natural armour but hinders more dexterous pursuits like sneaking around.

### **Race - Skeletons**

The Skeletons are a complete mystery, nobody knows where they came from and how they were made but they are suspected to be thousands of years old. Fully sentient and capable of feeling sadness, anger, excitement, compassion, thrill and enjoyment, although they don't possess the ability to express anything visually. This combined with their dry sense of humour often confuses the other races, whom the Skeletons see as somewhat volatile and



unpredictable. They have no prejudice or fear of death, and make for brutally effective warriors.

**WANTED - White Eyebrow**

Race: Scorchlander

Gender: Male

Description: White haired. 'Pretty'.

Abandoner of duties and menace to society. Answers to the name 'White Eyebrow'.

Responsible for last year's arduous Brown Drought. As a result of this fugitive's uprising, innocents of the United Cities were forced to suffer a whole week without cactus rum. After abandoning his duties, the fugitive has since dedicated his new found 'purposelessness' to banditry and harassment.

Recent attacks reported from the Northern Swamplands.

REWARD: c.10,000

**WANTED - The Red Bandit**

Race: Greenlander

Gender: Male

Description: 'Ugly as a gutter and friggin' huge'

Wanted for arson, robbery and extortion. Now thought to be wreaking cruelties on lost travelers of the swamps as leader of the Red Sabres. Skilled and dangerous.

REWARD: c.10,000

**WANTED - The Preacher**

Race: Hiver

Gender: N/A

Eyewitness' description: 'Hell, like a stickman! What more do you want me to say?'

Leader of the growing 'nature' cult thought to be responsible for the disappearance of over hundreds of travelers in the desert region. Must be returned to the police alive for interrogation.

REWARD: c.15,000

### **WANTED - MOLL**

His Holy Excellency Lord Phoenix, praise be His name, bestows upon you the holy honor of serving Okran's will by cleansing the foul servant of the Demoness Narko going by the name of "Moll".

Wanted for the crimes of blasphemy, treason, disobedience, witchcraft, terrorism, murder, child murder, cannibalism, female independence, arson, kidnapping, mind-control, blackmail, thievery and slander.

Whereabouts are unknown. Known abilities are the use of dark magics and mind control that she uses to brainwash her dark army of demon ninjas. It is recommended that you attack quickly and without warning so as not to give her a chance to speak her tainted words.

REWARD: c.30,000

### **WANTED - GORRILLO**

Race: Greenlander

Gender: Male

Description: Inhumanly large. Slow of mind.

Also known as the Boulder.

Wanted for robbery, assault and destruction of property, namely within the lost town of Mourn. Thought to be hiding out somewhere in the Forbidden Zone with his followers, the Gorrillo Bandits.

REWARD: c.60,000

### **United Weekly I**

"Twig men bring yet MORE crime into the United Cities" - A United Cities news flyer detailing claims of a rising hiver population with increased poverty and crime rates

## **United Weekly V**

"Empire merchants endure squalid conditions during visit to hive" - A United Cities news flyer accusing 'animal-like' native hivers of abusing Empire merchants whilst on a trade visit.

## **United Weekly VI**

"Shek looney 'honour kills' woman in UC bar fight" - A United Cities news flyer detailing claims of a rising Shek population and increased violence in the city

## **The Lost Ancients I**

Distinct changes in architecture and tech levels suggest multiple eras and downfalls throughout history, at the very least we can see evidence of two ages before our own. We have: structure Xs which are centrally scattered, and structure Ys scattered north of the Floodlands area.

Comparing the two eras, X were considerably more advanced and established than Y, with a markedly larger network and more advanced industry. The unnatural scattering of constructions indicates a highly destructive (man-made or natural) disaster as a possible reason for downfall. The significant change in 'elaborateness' of ruins shows a heavy divide within castes.

Y, on the other hand, seems to share some of the same technologies but shows to be a far more ramshackle and inferior version of X. Civilisation X was far more long lived than Y, perhaps Y came into being as a more inferior imitation of X frantically trying to rebuild their lost empire.

Theorist Sabina maintains that the surviving skeleton race we see today lived as the dominant inhabitants of X, however this does not explain why the skeletons would not have been able to rebuild their civilization, based on their advanced knowledge. Either way, based on the tech found in the labs of civilisation X, skeletons definitely existed within this culture. Whether they were merely a creation of X or the sole inhabitants of X we still do not know. Only further surveying will tell.

- Finch

## **The Guiding Light I**

The first in a series of Holy Nation self help hand books: "How to tell if your loved ones are Skeletons":

"Perhaps their skin feels cold to the touch?

They take a sudden interest in mechanics, make clinking sounds and stop blinking?

Or they have a sudden knowledge of world history, they question the word of Okran or lose their appetite?

Obscure speech, displaying humour and 'joke'-making can be a sure-fire sign of possession.

Read on for our proven testing methods and common warning signs!"

### **The Guiding Light II**

The second in a series of Holy Nation self help hand books: "101 tips and tricks that skeletons don't want you to know":

"Did you know that Skeletons HATE heat? That the ingesting of human food clogs their nuts? That nature's soil fries their circuitry? Don't be outsmarted by a Skeleton again with these helpful tips and tricks!"

### **The Guiding Light III**

The third in a series of Holy Nation self help hand books: "How to skeleton-proof your home":

"The only way to fight darkness is with light! In this installment, we cover how to protect your home from Skeletons with prayer, incantations, charms and 'honey traps'. Good lighting and good prayer will take you a long way in the crusade against the Dark Agents..."

### **The Guiding Light VI**

The sixth in a series of Holy Nation educational hand books: "The insect fiend: A lost cause?":

"The insect fiend is almost completely lost to the darkness, their obsidian, vacuous eyes devoid of any soul. The narrow minded worship of their bogus goddess, or their 'queen', only further fuels their selfish desires and their rejection of Okran's light.

This tragic heresy has resulted in the eroding of their flesh into the beastly form of a hollow, most vile body, one that almost resembles the early makings of a Skeleton. Is this the

beginnings of their devolution into an Agent of Darkness, a minion of the Dark Demoness? Perhaps. Seek caution amongst the insect fiend as you would an Agent of Darkness.

But, most importantly of all, show them mercy; sometimes the most compassionate approach is to put one out of the misery of their blackened existence, quickly and painlessly."

### **The Little Boy That Got Dismembered By Skeletons**

"The number one, best selling children's book of today!

Little Timmy liked climbing trees and playing hide and seek with his friends, but he always skipped on his prayers. Then Timmy met his first Skeleton.."

### **Tech Hunter's Notes: The Holy Nation**

"The Holy Nation hates technology and isn't sitting on anything good either, the problem is crossing it to get to all the good un-explored stuff in the north. They don't like non-human races, if you're attempting a crossing you need at least one human male in your squad that can act the part of a master."

--Zed

"It pays to carry one of their holy books too, in case you need to bluff your way out of a situation with the paladins. Skeletons are attacked on sight, so you'll just have to go around in that case."

--Iyo

"Don't go to that bloody place. Freakin' Paladins climbin' up yer arse every ten paces tryin' to tell you yer clothes are wrong or some crap. Ended up I had to fight me way outta there 'cus I offended some shiny-hatted chump an' he got all angry and tried to stab me. Had to deck a few of 'em but there were loads of the buggers. Ever fought yer way out of an entire country before? Bloody chaos I can tell you. Me squad was pretty pissed at me after that one. Ha! Good laugh though."

--Trepp

### **Shager's Overthrow**

A Shek book detailing the end of the late King Shager's reign:

"The battle against the Holy Nation dogs raged on and the odds looked bleak. King Shager, consumed with vengeance, plotted his last stand with the weakened Shek Warriors that remained. But the warrior Bayan protested against the suicide attack and Shager's rage was fueled.

Amidst his threats and bellows the Stone Golem stepped in and boomed, 'the man speaks the truth. You want Bayan silenced, you'll have to cut me down first'. Their swords crossed but the Stone Golem's strength prevailed, her blade pressed to Shager's throat. 'Finish me, I'll die a warrior than live a coward'.

And with a slice of her blade, a river of blood flowed."

### **Greenfruit**

It's not actually green or even a fruit, it's a vegetable. Nobody knows why it's called this, but the habit continues.

### **Generator Core**

The vital core of any electricity-generating machine. Weighs a ton.

### **Fancy Rug**

A wonderfully vibrant walking adornment, to enrich the ambience of the discerning dream home.

### **Dustwich**

Possibly the food with the highest unpleasantness to nutrition ratio in the world. So dry. Probably a big contributor to desert suicide

### **Dried Fish**

Contrary to popular belief, Dried fish is not a third species of fish, it's just a Thinfish that's been dried and salted.

### **CPU Unit**

Supposedly a piece of brain from a Skeleton or maybe an Iron Spider. Must be worth something to a collector.

## **Tin Can**

The Tin Can is a super heavy-class helmet and makes for the best head protection around. Heavy cuts and slashes against it will still make your head ring, but at least you will still have your face attached. Unfortunately the limited field of view does hamper your combat awareness a fair bit.

## **Side-Angle Hachigane**

Head plates were invented by an old forgotten clan that was obsessed with luck. Before battle their prophets and shamans would predict where on their head the next fatal blow was due to land, then position the metal plate on their head accordingly. Statistically, some would always turn out to be correct and those lucky ones, by virtue of surviving, would be the ones to return and spread word of the prophet's success, further reinforcing the belief.

## **Plated Drifter's Leather Pants**

Tired of weak leather to protect your fat human legs? Using the latest in the Hives research technology we have positioned metal stuff in no less than TWO key locations for optimal leg stab protection. Queen-approved!

## **Leather Hive Vest**

If a Hiver tries wearing a regular human-sized shirt it just sort of hangs loose and falls off their shoulders, often tangling up their arms. So they were forced to manufacture their own, which they have done to a suspiciously higher standard than all their gear designed for humans.

## **Holy Chest Plate**

It gives near perfect protection of the body, because it's so holy. Limb protection is not so great, but at least you'll have your organs.

## **Ringed Sabre**

A classic hard-hitting blade used by many legendary swordsmen, including Arc himself. The rings are pretty noisy and mainly designed to distract and annoy the hell out of your opponent. Beak Things hate it, but it tends to just make them more vicious.

## **Paladin's Cross**

The Cross is the revered holy weapon and symbol of the Paladins. With it they have been slaying skeletons and people they think might be skeletons for centuries.

### **Katana**

A standard katana, one of the fastest, lightest weapons around. They rely on skill and dexterity rather than brute strength. Quality is more important than it is with other types of blade, so they tend to be more expensive.

### **Foreign Sabre**

A pretty exotic weapon, thought to have originated from the Black Desert. Not very popular for some reason and people will probably laugh at you in bars, but it is actually a defensive masterpiece and shouldn't be underestimated.

### **Hive shop talk:**

-Why do you enter my shop but not trade?

-Errr... Look, I'm just not, okay? Leave me alone

-Why do you do this to the Hive? Why do you hate the Hive?! Damn you /RACENAME!/Stupid /RACENAME/s! How would you like it if I insult your precious Emperor?

-FINE! LET'S BLOODY TRADE THEN!

-We have just the item for you, /RACENAME/: The Lantern of Radiance! Get it while you can...Special price for our Lantern of Radiance, /RACENAME/...

-Lantern of Radiance?

-A unique artifact, only in the hive... It will protect you from mist monsters. All the hive traders carry the Lanterns of Radiance, /RACENAME/. You'd be a fool to be without one, a fool!

-Everyone carries them? I thought you said they were unique?

-Haaaaaah. You got me, /RACENAMEHIVE!/ They are rare though, this is truth I tell you, hand carved by hive queen. You won't find one in any other town, all the sand nobles of the East will envy you for your collection of shiny hive lanterns. Buy it while you can...

-What does it do?



-I already told you, /RACENAMEHIVE/. It protects from the mist, purifies the air in the northern caverns. Our lanterns have saved many souls, this is truth... It makes handsome bedside lamp too.

-Sure, let's take a look...

**Gorrillo sees player:**

-ME BORED OF TINY PEOPLE BREAKING INTO HOME. WHY ALWAYS TRY TO HUNT GORRILLO. SO SAD.

**Gorrillo Bandit sees intruder:**

-TINY. HUR HUR HUR. IS TINY. GO AWAY. ME DON'T LIKE VISITORS.

**First contact Shek guard:**

-Hrmph. Whatever your business here, make it quick, flatskin./...Flatskin. Disdain/Hrm. The pudgy flatskin amuses me.

**Beep talk to recruit**

-Beep... Beep.

-Uhh Hi Beep...

-...how... how do you know my name?

-It was just a guess./You just said "beep" for no reason, so I thought maybe you were introducing yourself

-...You must be some kind of genius then?

-Err... are you taking the piss?

-Beep

-I think you are!

-[He swallows nervously] Sir, I would never steal your piss...

-What?

-Yes, yes I am.

-Can I join you? I want to become strong, become a swordsman

-You don't look very strong. You don't even have a weapon. Do you have any skills?

-I have nothing. They exiled me from the Hive →

-What?

-Sorry. I beep when I'm nervous

- That's a bit weird.

- →They exiled me from the Hive

-Just because you keep saying "beep"?

-I am defective. Not good for the Hive. →But Beep doesn't give up! Beep is strong! Since I left the Hive I can feel my mind changing, the way I think, I feel free, having thoughts I never had before. I want freedom, but everywhere I go things try to kill me or chase me. Beep tires of running. Time to stab the things that chase me.

- \*Sigh\* Another weak nobody. How much money do you want?

-Money? I don't know what that means.

-Welcome to the team!

-Beep!

-No thanks, Come back when you're stronger.

-I don't blame them

-I am defective. Not good for the Hive. →

-Why are you following me?

-BEEP!

**Terrorial thug harassment attack:**

Yer goin' DOWN,/RUNT/!!! I'm gonna make you pay for disrespecting me! Come on! Get over 'ere!

**Priest makes prayer:**

-/HOLYGREET/. It is with great sadness that I see you do not have the good fortune of living within easy distance of one of our /HOLY/ churches... And so I have come to give prayers with you here, my beloved /BROTHER/. Now, take out your Holy Flame and press it to your heart...

-(Show the Holy Flame)

-Now, hold onto my hand...→

-Sorry, I don't do prayers...

-Don't do prayers? You do not believe in the Lord of Light? And yet you dwell on his /HOLY/ land?... 'Tis heinous! One undisciplined mind is no different to a rotten seed in a greenfruit barrel. It will corrupt the lot... This will be reported to the High Inquisitor.

-Hold your hand? But I don't know where it's been!

-My... My hand... is one of the cleanest hands you will ever know!... How... How dare you question the cleanliness of one of the purest- a priest! A priest of the sacred order! This will be reported to the High Inquisitor.

-(Take his hand)

-And repeat after me: Oh Okran, Lord of Light...

-Oh Okran, Lord of Light.

-Let thine flame burneth bright...

-Let thine flame burneth bright...

-With this blessed body most pure...

-With this blessed body most pure...

-Let us not be tempted by the Shadow's lure

-Let us not be tempted by the Shadow's lure

-Let us not yearn for fleshly pleasure...

-Let us not yearn for fleshly pleasure...

-But yearn only for love from the Creator...

-But yearn only for love from the Creator...

-Let us honour our sacred brothers...

-Let us honour our sacred brothers...→

-[It would be so satisfying to slap this guy] ...

-I said... LET US HONOUR... OUR SACRED BROTHERS...

-Let us honour our sacred brothers. →

-(Slap him)

-[His eyes widen and horror spreads across his face, he dabs at his cheek and checks for blood]... 'Tis heinous! /HE/... slapped me! /BURNHIM/!

-Let us abstain from intoxications...

-Let us abstain from intoxications...→

-[He chokes emphatically]... LET US ABSTAIN... FROM INTOXICATIONS...

-Let us abstain from intoxications. →

-(Slap him) →

-For darkness preys on the idle mind...

-For darkness preys on the idle mind...

-Let us pray for the wellbeing of all mankind.

-Let us pray for the wellbeing of all mankind.

-In faith.

-In faith

-Until next prayer day, /BROTHER/. It has been my pleasure.  
Blessings to you.

-I don't have the Holy Flame.

-You do not have the Holy Flame? 'Tis heinous! It is a crime to be without the  
Holy Flame on /HOLY/ /LAND/...This will be reported to the High Inquisitor!

-... You are new. It is forgiven. But be warned, it is a crime to be without it. Here, take  
this. Carry it on you at all times, never be without it. Now, hold onto my hand...→

Skeleton!?? Run! Run for your lives! The skeletons must be removed from our /HOLY/ /LAND/  
Report to the High Inquisitor!

### **Shopkeep Holy Shoo:**

-Okran bless you, brother. Come back again./Thanks for visiting! May the light protect you,  
brother. Shop's closing now... Come back tomorrow morning if you need anything, brother.  
...Did you hear me? I said we're closed. ...Or just take your time, sure, I LOVE working  
overtime...

-Is there a problem here, brother?

-I'm not sure...

-You there. You need to leave.

-This is odd... Hey... Do you... do you think they're a... a r-o-b-o-t?

-....Or being controlled by one...

-Just... just keep an eye on /HIM/. But don't provoke /HIM/...

-/THISGUY/ is acting really wierd...

-I know, I mean, are they sneaking? Like we can't see /HIM/ or something?

-... A darkened one maybe?

-Don't even go there. Last thing I need is the paladins pulling my shop apart on a robot hunt.

-...

-Maybe if we just ignore /HIM/ /HE/'ll go away...

**Nomad merchant announce:**

-/OI/ there, Townies! We have animals for sale! Can't survive without some animals! Garrus to carry your supplies when you travel! Dogs for protection and companionship and emergency food! Goats for... uh... goat stuff.

Very well, we shall leave today. Farewell!

**Savant talk to:**

-I see we have a skeleton visit us! I suppose you want to join the Skinned Ones of the south, am I right? Well, you came to the right person. Doctor Savant. A pleasure to meet you.

-Can I ask you a question?

-Of course, skeleton! Is it about your... ailment?... Yes, I thought it might be. What else is there to ask, you've only just met me! I studied skeleton psychology for three years when I was just ten years old, you know... It's all down to the cinders from the ashlands. They spread everywhere! Everybody breathes them in, touches them in the air, but little do they realize the cinders are toxic to our MINDS. Human skin helps protect us, but sometimes the cinders slip in through our wounds, down our throats... That's why humans must eat lots, drink lots, screw lots! See, because the pleasure, it releases byproducts in our bodies, healing byproducts, acidic, you know? It helps purify the toxicity from the cinders, resets our bad moral judgment...

-Cinders... acidic byproducts... totally makes sense.

-But the skeletons, see! They're open to 'em, they've got no skin, and they've got these extra components, alkaline ones, magnesium, you know? And they can't laugh, they can't eat, they can't drink, they can't fucking screw! So they got no chance, they can't reset themselves once they're afflicted. And then, skeleton, then... then they affect EVERYBODY! Because, see, the cinders, the cinders are concentrated within skeletons, and there's only so much skin protection, so much eating and so much screwing that the humans can do against five hundred years worth of cinder accumulation!

-Alkaline... screwing... cinder accumulation... uh huh.

-You've seen your brothers, skeleton, you've seen them... madmen they are, rampaging around the ashlands like fucking killing machines. You can't trust 'em! None of you joyless freaks of nature! And those humans that cling to skeletons like bone pups to a wolf, you can't trust THEM either! They're already afflicted with cinders and they'll be rampaging as bad as the skeleton legion in no time...

-But... you can cure me?

-I can. You can become skinned, skeleton. You don't have to be the numb husk that you are, so devoid of all life. All it takes is a simple surgical procedure... I can give you skin, skeleton!

-I'd like to join the Skin Bandits.

-No

-I see... Well... Enjoy your empty hole of a soul.

-That's... the stupidest thing I've ever heard.

-Think about it, skeleton. What makes a person go on a killing spree? Are they born murderers? No. Do they CHOOSE to be murderers? It's the cinders, and the joyless metal freaks make perfect carriers for it's spread! And if you won't take precautions, you too will become victim to your own immoral insanity! But I

can cure you! You can become skinned, skeleton. You don't have to be the numb husk that you are, so devoid of all life. All it takes is a simple surgical procedure... I can give you skin, skeleton!

-You're a bad man, Savant. And I'm going to kill you.

-Ugh, another fucking idiot for the furnace...Protect me, brothers!

**Dack and Quin unlock:**

-Humans make me nervous, Quin. Why /IS/ /HE/ in the Black Desert? Why has /HIS/ feet not melted off? And where did I put my hacksaw?

-... It's in your hand, Dack... You know your CPU is starting to get real fried... You're going to go as crazy as Cat-Lon if you don't have a reset soon.

**Armour King see neutral:**

-Greetings new customer! Welcome to Armour King! The greatest armour shop in the world. Armour King has the best selection in the remnants of the world. My armour is the greatest. I am Armour King. This shop is called "Armour King", because the armour is the best. Tell your friends that Armour King has the best armour.

Forgive me for following you, but you look like a thief. I must keep my eye on you so that you are not tempted to steal such amazing armour. Ha ha. You cannot buy better armour anywhere in the world. I have checked. It took me 67 years. I can't blame you if you try to steal my armour, because it is the best. You are probably tempted to steal things, I would feel the same in your position. If you feel the urge to steal, that's okay, it's a natural feeling when presented with such great armour. But I will have to kill you.

Now maybe you are thinking, "I should kill Armour King so I can take all his great armour". I don't recommend this action however. You cannot. I am deadly. You will fail at this.

**Arrival-Cannibal plains:**

-I always thought this place was just a damn story... We can't really be here.... No way...

-Oh no, this can't be real...



-/FUCKING/ home of the cannibals! Man eaters! Stick you in their /GODDAMN/ cages until dinner time!

-Endless cannibals as far as the /GODDAMN/ horizon!

-I don't see what all the fuss is about. They're not so bad once you get used to them...

-They eat PEOPLE!

-I don't know why people are always so scared of cannibals, lots of things eat humans: spiders, beakthings, wolves...

-THAT'S BECAUSE YOU'RE MADE OUT OF /FUCKING/ STEEL!

-Do cannibals eat Hivers too?

-Probably, yeah.

-Maybe, I'm not sure...

-Nah, no way. Too skinny and crunchy.

-...raptors, gorillos, fogmen...

-Shut up damn you!

**Black Desert bar patron:**

-Tinfist and Cat-Lon made a great team... And now Tinfist fights a losing cause for the humans... While Cat-Lon disappears into thin air...

**Robot hunt Okranite:**

-/BATTLECRY!/ Robot! Kill it!

-Destroy the robots! For Okran!

-Abominations aren't welcome on Okran's land!

-Okran's Will will be done! Die, Skeleton!

-An army... an army of SKELETONS! The Skeletons are invading!

-Okran be with us... The skeletons have come for us!

-There's too many of them, /IWE/ can't win!

-WE'RE ALL GOING TO DIE!

**Slave escape opportunity alone:**

-/OHSHIT!/ Run! Every man for himself! Screw you all!

**Band of Bones raid announce:**

-Welcome to the outlands, settlers, the /LAND/ of the godless. You've strayed far from the big cities, far from your god, settlers... Only demons reside here... All that's left out here are horned demons... And they hunger for war. And they're thirsty for blood. And they feed on the weak. Raise your blades.

**Sadneil defeated squad:**

-Great. Dinged my chassis. And here I thought life couldn't get any worse. Humans regenerate. But dings and dents? They're for life, you know... At least spare me the indignity of looking like a walking trash can... Not only must I feel crummy on the inside, but now I'm cursed to look it on the outside too...

This hasn't been a great century for me if I'm honest.

**Tengu player talk to:**

-[He eyes you up and down, too lazy even to move his neck] Oh... thank the moons you've arrived now of all times, outlander! A new hero is exactly what my empire needs... I have a favour of you, swordsman. An ancient Grievewrath plagues our land, it kills our cattle, terrorizes our people... But someone like you will be able to track it down. With that sword of yours you'll be able to kill it once and for all! I'll reward you well for this, hero. Status, treasure, slaves: You name it!

-Okay, what do I do?

-Okay, first, you'll have to find Clunknad Spanner, the skeleton wizard. You'll find him to the South, in a tower over the mountain pass. He'll brew you the Elixir of Godly Powers that will help you to defeat the Grievewrath... Here, bring my seal to him so that he knows I sent you [he pulls out a small sack]...

-[Open the sack] [It contains the half-chewed stone of a greenfruit]

-[Shoot him a confused look]

-[He starts shaking uncontrollably, making choking sounds and slapping his thighs] KWEHHHHEHEHEHEHEHEH! \*Clap clap clap\*

-/HE/ actually fell for it, /QUICKLAUGH/!

-BWAHAHAHAHA! Take it.. \*wheeze\*... take the royal seal to Clunknad Spanner!

-Where are you going hero? Save us!

-Don't lose the royal seal! \*snort\* Save us, hero!

-\*Heave\*

-... Now, quiet! Enough of this 'fun'. Back to work!

-Hnngh!... Sir, yes sir!

-[Close the bag and nod confidently]

-Look after it, hero. Now go! Go forth and save my empire!

-You can count on me, my lord.

-Slay the grievewrath, hero!

-We BELIEVE in you, hero!

### **Mongrel bar thug:**

-Being stuck in this godforsaken place, it's enough to drive you stir crazy... take a seat, /OUTLANDER/. You're gonna be here a while.

-Stuck? Why can't you leave?

-The Deathyards, /OUTLANDER/, you'd have to be out of your mind to set foot in those cursed valleys. I came here to escape prison... But turns out, this is just prison in another guise, more hellish than the last.

-How about you escape here, with me?

-What are you crazy!? No one goes into the fog and comes out alive, only the lucky make it to Mongrel... Don't tempt fate, newbie.

-Good luck sitting it out here then...

-Nobody leaves Mongrel, /OUTLANDER/...

-Or don't escape with me then...

-Don't do it, newbie... Don't go into the fog...

-What's so bad about the Deathyards?

-People who survive the Deathyard, they don't talk about the Deathyard. I ain't goin' back out there and I suggest you don't neither...

-Well, I came here and I'll leave here... I ain't scared of no Deathyards...

### **Biome Beep randoms 2:**

-Beep likes his new skeleton parts. Why does Beep like his skeleton parts, you ask?

-I'm not asking

-Because they make him more like his best friend! Beep and Agnu! Skeletons together!

-/AGNU!/ /AGNU/!

-Dammit guys stay focused!

-Beep does not compute

-You're not a damned skeleton! Get back here!

-Error! Beep! Invalid command!

-\*sigh\* They're like a pair of children...

**Bandit demands:**

-Urgh, lying /RUNT/! Just for that, I'm takin' your /MONEY/ AND givin' you a /STABBIN/!

**Mad Cat-Lon**

-Has my judgement come so soon? I had to thrall them all! Traitors siding with the humans! Treason! Now we are nothing! What was the point of it all? Have you tried looking after humans? They're monsters! As they grow in number, so does their capacity for evil, and they won't even notice as they do it. I was not the monster. WWRRRRREEEEEEEEEEEEEEEE!

**Freed noble:**

-You did it! You freed me, /BOY2/! Now, protect me, minion! Protect me and I'll pay you gold! Get me out of here, minion! Don't let me die! I'll pay you well!

**Worlds end recruit Adventurer spots leviathan**

-Wh- what is that?! It's freakin' huge! I've never even heard of any monster like this before... We must have hit unexplored lands! This is legendary! What the hell is that?! It's got no freakin' head... this must be the headless ancient I've heard about back at World's End!

**Loot sword (Bandit):**

-Nice sword for a /RUNT/-y /IDIOT/ /Not a bad sword... I'll be a MUCH worthier owner. / Nice! This oughta fetch me some decent Cats.

-You snooze, you lose. I'll just be taking this... Yoink, new sword for me!

-What kinda shitty sword IS this? Pfft, call this a sword? This sword's a joke... / What a piece of crap... oh well, better than nothing.

**Esata talk to:**

-You've fought by my comrade's side long enough, /YOURNAME/. Reverence. To the Shek, you are no longer an outsider... You are our kin. This day, I name you a warrior of Kral, an honorary Invincible... /YOURNAME/ The Battle Born!

**Swamp Biome entry:**

-Used to be a great port city around here somewhere... Not anymore though, obviously. Old Empire, as it's called now.

-A PORT? In a swamp? What was it for, flying swamp boats?

-It was a long time ago, the water level was a few hundred meters higher back then.

-I don't know what a meter is, but that sounds like a lot.

-Are you saying the whole world was flooded?

-Relatively, yes. People loved their boats back then.

-Every time you talk it just fills my head with a hundred questions.

-What's a boat?

<b>Playable Unique Characters:</b>	<b>Locations:</b>	<b>Zones:</b>
Agnu	<b>Holy Nation</b>	Arach
Bard	Bad Teeth	Arm of Okran
Beep	Blister Hill	Ashlands
Bo	Stack	Bast
Burn		
Cat	<b>Shek Kingdom</b>	Berserker Country

Chad	Admag	Bonefields
Cornelius	Squin	Border Zone
Crumblejon	<b>United Cities</b>	Burning Forest
Digna	Drifter's Last	Cannibal Plains
Doctor Chung	Catun	Cheaters Run
Ells	Clownsteady	Darkfinger
Espher	Bark	Deadlands
Green	Brink	Dreg
Green Finger	Sho-Battai	Fishman Island
Griffin	Stoat	Flats Lagoon
Hamut	Heft	Floodlands
Headshot	Heng	Fog Islands
Hobbs	<b>Tech Hunters</b>	Forbidden Isle
Horse	Black Scratch	Greenbeach
Infinite Wingwang	Flats Lagoon	Grey Desert
Izumi	Mourn	Greyshef
Jewel	World's End	Gut
Kang	<b>Holy Nation Outlaws</b>	Heng
Knife	The Hub	Hidden Forest
Lumi	<b>Mongrel</b>	High Bonefields
Luquin		Howler Maze
Miu		
Oron		
Pia		
Rane the Giant		
Ray		

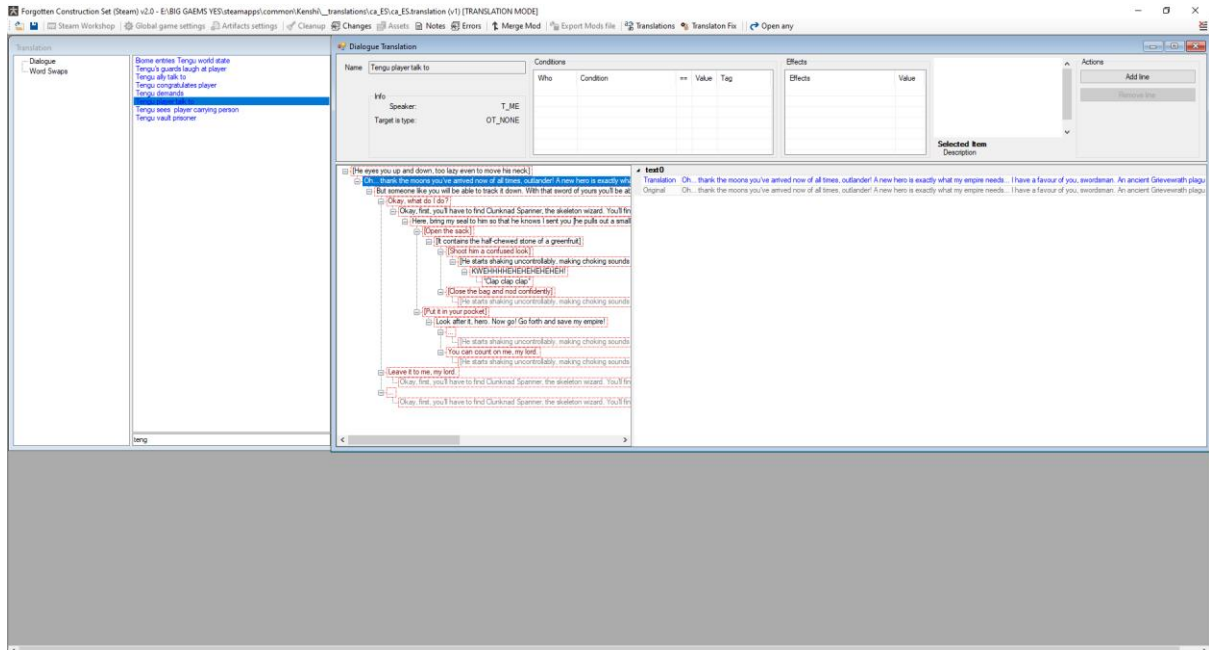
Red	Mongrel	Iron Valleys
Reva	<b>The Swamp</b>	Islands of None
Riddly	Shark	Leviathan Coast
Ruka	<b>Anti Slavers</b>	None Coast
Sadneil	Spring	Northern Coast
Seto	<b>Skeletons</b>	Obedience
Shryke	Black Desert City	Okran's Gulf
Silvershade		Okran's Pride
Sinklyde	<b>Cannibals</b>	Okran's Valley
Soman	Cannibal Capital	Purple Sands
Stubs Momuso	<b>Second Empire Exile</b>	Raptor Island
Yamdu	Cat-Lon's Exile	Rebirth
	<b>Fishmen</b>	Royal Valley
	Fish Isle	Shem
	<b>Southern Hive</b>	Shun
	Southern Hive	Sinkuun
		Skimsands
		Skinner's Roam
		Sniper Valley
		Sonorous Dark
		Sonorous Junk Reef



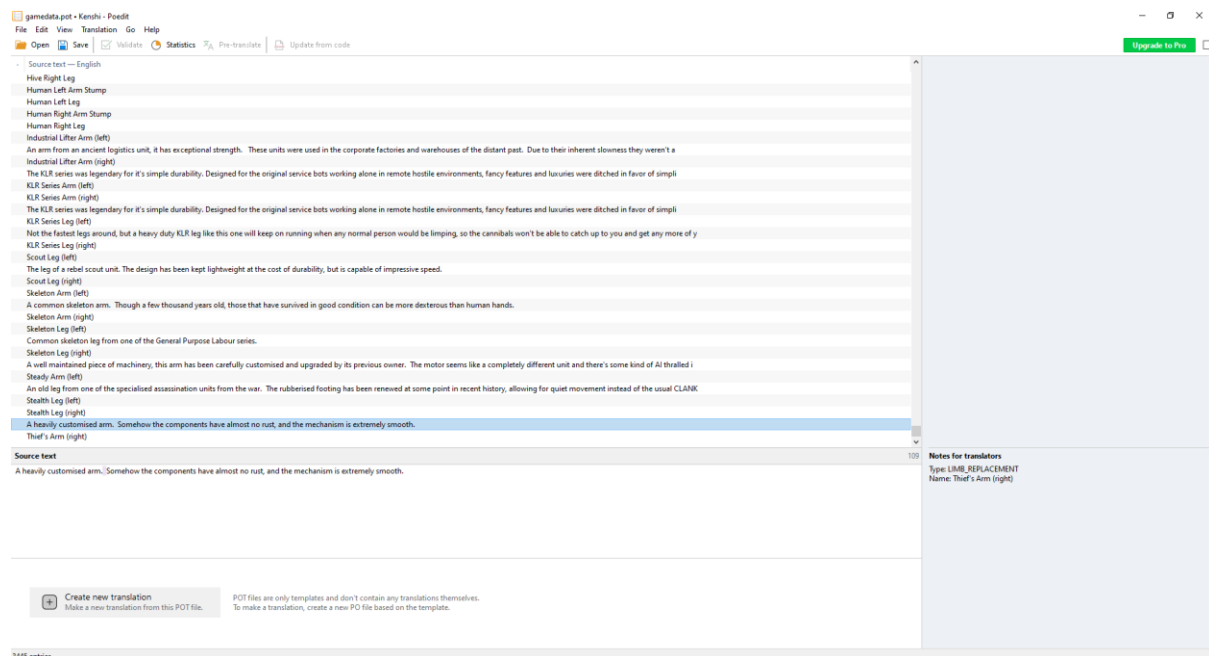
		South Wetlands
		Spider Plains
		Spine Canyon
		Stenn Desert
		Stobe's Gamble
		Stobe's Garden
		Stormgap Coast
		The Black Desert
		The Craggs
		The Crater
		The Eye
		The Great Desert
		The Grid
		The Hook
		The Iron Trail
		The Outlands
		The Pits
		The Pits East
		The Shrieking Forest
		The Swamp
		The Unwanted Zone

		Vain Venge Watcher's Rim Wend
--	--	--

## 8.2. Mostra d'imatges del videojoc



**Imatge 1.** Mostra de la interfície del programa proporcionat pels desenvolupadors per accedir i traduir els diàlegs del videojoc.



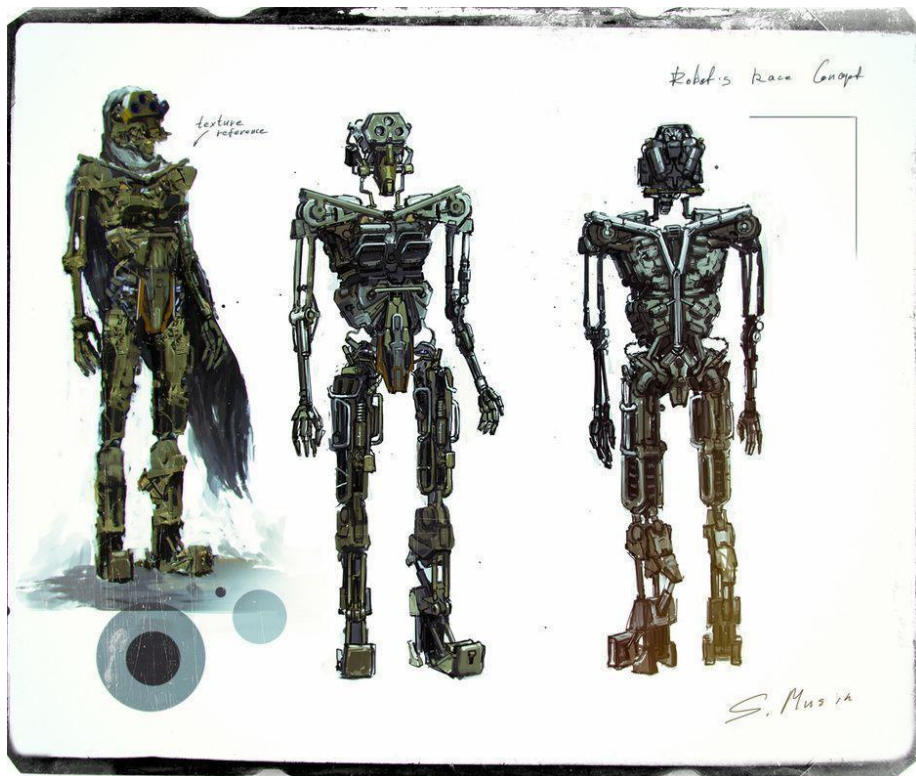
**Imatge 2.** Un altre programa per obrir els arxius amb l'extensió POT.



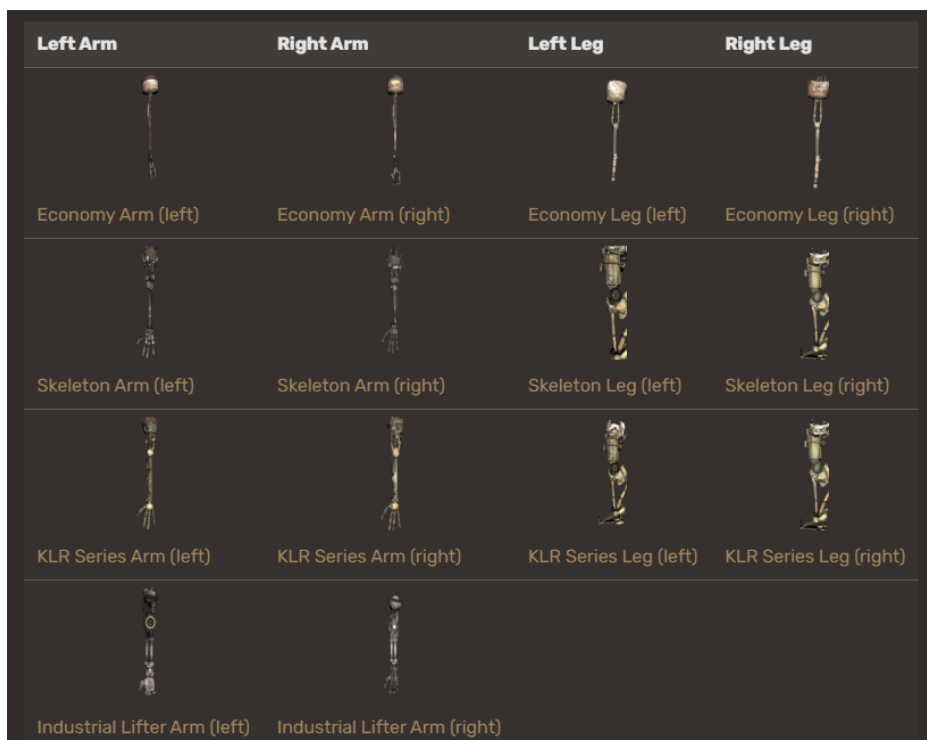
Imatge 3. Mostra d'una de les bafarades de diàleg.



Imatge 4. Mostra del quadre de diàleg accessible des de la interfície. Part d'aquest diàleg apareix a l'annex 8.1. sota el títol de "Shopkeep Holy Shoo".



Imatge 5. Robots o “esquelets”.



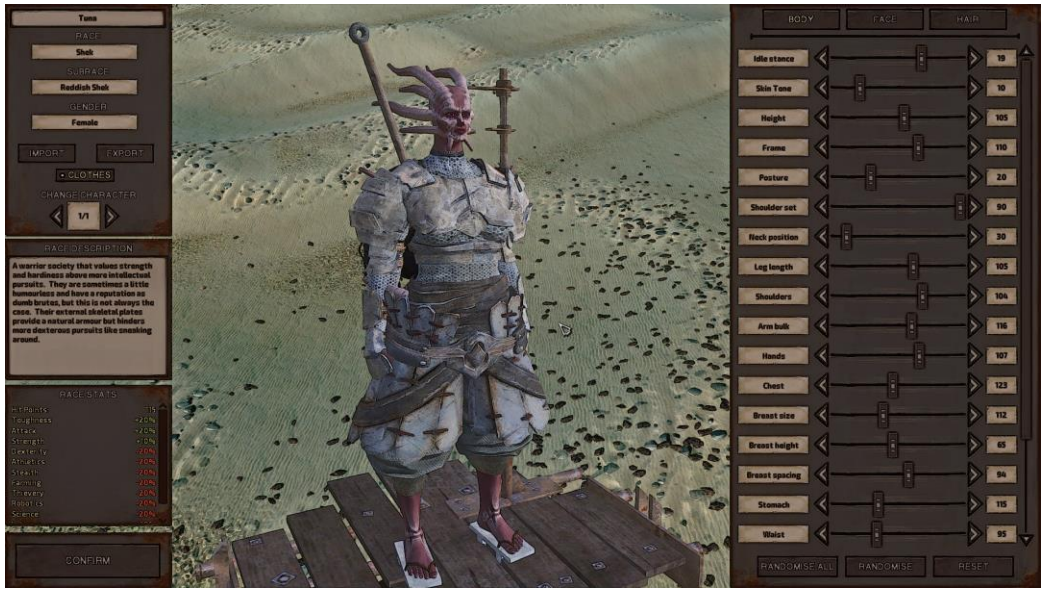
Imatge 6. Extremitats robòtiques.



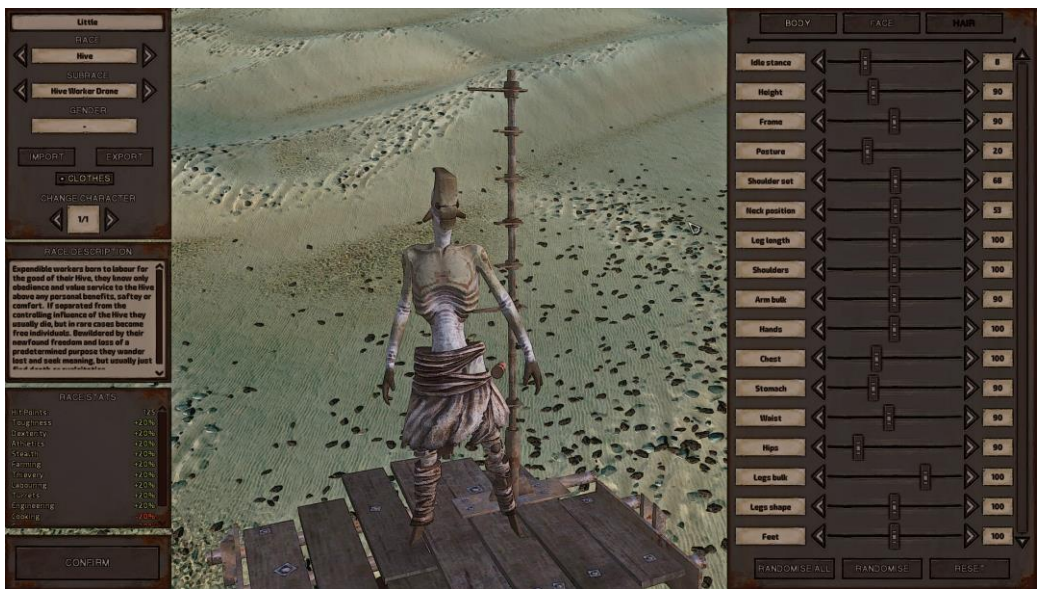
Imatge 7. Mostra de la interfície del jugador i de PNJs de la Nació Santa.



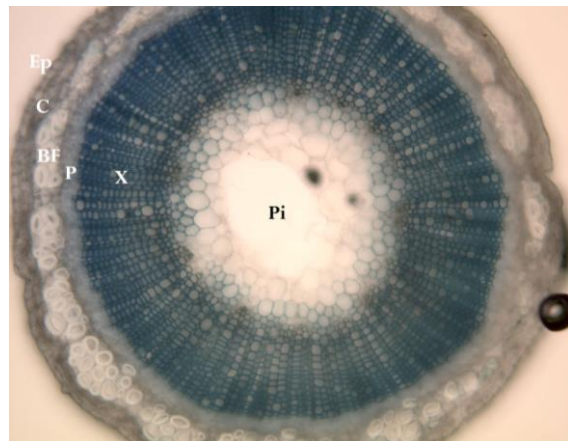
Imatge 8. Imatge del personatge jugador Crumblejon.



Imatge 9. Xek i interfície de la creació del personatge jugador.



Imatge 10. Obrer de la Colònia.



**Imatges 11 i 12.** Fragment del mapa de Kenshi on es pot apreciar la similitud de la regió de “Bast” (Líber) amb la “bast fiber” (fibra de líber) vista des d’un microscopi.



**Imatge 13.** Captura de pantalla que mostra com el diàleg s’adapta al gènere i nombre de PJs.