

COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

***Donde nacen las lenguas: estudio y análisis de las
lenguas en la ficción***

Autor/autora: D. Sergio Galache Gómez Coalla

Director/directora: María Luisa Romana García

26 // abril // 2019

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe

Grado en Traducción e Interpretación

Agradecimientos

No podría haber realizado este trabajo sin la inestimable ayuda de las siguientes personas.

A mi tutora, María Luisa Romana por ayudarme a dar los primeros pasos y aconsejarme cuando no sabía qué hacer.

A mis padres, por saber darme un enfoque diferente y por haberme ayudado a encauzar mejor el trabajo.

A mis amigos por escucharme y animarme a seguir trabajando, aunque no tuviera los ánimos para ello.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Marco histórico.....	5
3. Lenguas naturales y lenguas artificiales.....	9
4. ¿Cómo se crea una lengua?.....	12
5. Análisis: la lengua de los Khazad.....	20
6. Conclusiones.....	27
7. Referencias.....	28
8. Anexos.....	29

1. Introducción

El fenómeno de las lenguas artificiales o inventadas resulta interesante, no solo por su carácter meramente lingüístico sino por todo lo que lo rodea. Podríamos considerar que las lenguas nacen, crecen y mueren al igual que cualquier ser vivo, y ver a su creador como un tipo de doctor Frankenstein, que las crea desde cero y les da la vida.

. Crear a un pueblo, y ofrecerle una lengua y una cultura es uno de los más importantes aspectos en cualquier obra de ficción que quiera transportar al espectador o lector a un mundo distinto, ya que es lo que caracteriza a ese mundo.

El propósito de este trabajo es el de realizar un estudio del fenómeno de la creación de lenguas artificiales, con mayor énfasis en la creación con fines literarios o artísticos, analizando la metodología para crear una lengua literaria, y analizar como un caso de estudio una lengua artificial literaria creada según la metodología analizada.

La lengua elegida para el análisis es el *khadzul*, una lengua inventada para un universo de *Pathfinder*, un sistema de juego de rol.

El motivo de mi elección la sorprendente profundidad de la lengua creada para formar parte de un universo creado por gente de a pie.

El trabajo comienza por un marco histórico que recopila el fenómeno de las lenguas inventadas, desde los primeros intentos en el siglo XIII hasta la actualidad.

Continúa con una distinción entre lenguas naturales y lenguas inventadas o artificiales, ya que, si bien tienen elementos comunes, son muy diferentes, tanto en forma como en finalidad.

Esto ofrece la perspectiva necesaria para abordar el apartado más importante del trabajo: como inventar una lengua, yendo desde ofrecer una cultura a los hablantes, hasta la creación del léxico y la gramática.

A continuación, se analiza si el *khadzul* sigue la metodología de creación de una lengua y comprobar si es una lengua inventada y qué características tiene.

Finalmente, se presentan las conclusiones del trabajo.

2. Marco histórico

La creación de lenguas artificiales precisa en primer lugar un análisis histórico. La creación de estas lenguas obedece a unas influencias muy variadas. La obra *La búsqueda de la Lengua Perfecta*, de Umberto Eco (1994), profundiza en esta aventura lingüística y nos ofrece muchos ejemplos de modelos de lenguas inventadas y autores que han estudiado este fenómeno. Una de las razones de estos estudios era el deseo de estos autores de descubrir la mítica lengua pre-Babélica, que murió tras la llamada *confusio linguarum*. En palabras de Eco:

Antes de la construcción blasfema de la Torre de Babel, existía una lengua perfecta, en la que Adán había hablado con Dios, y en la que habían hablado sus descendientes, pero con la *confusio linguarum* nace la pluralidad de lenguas. (Eco, 1994, pág. 21)

Es en esta lengua original donde se buscaba descubrir algo más del plan divino de Dios, ya que en ella se había dirigido a Adán.

Es necesario destacar el trabajo de John Wilkins con su obra de 1668 “*An essay toward real character, and a philosophical language*” (Large, 1985, pág. 27), ya que es el más desarrollado de esta época y sirvió de base para los demás creadores de lenguas filosóficas como René Descartes o Gottfried Leibniz.

A partir del siglo XVII se observa un interés palpable por volver a alcanzar esta perfección lingüística. El primer proyecto de cierta importancia de una lengua inventada que podemos encontrar sería el de Francis Lodwick (1619-1694), que lo propone en 1694 en el marco de su obra *A Common Writing: Whereby two, although not understanding one the others Language, yet by the helpe, thereof, may communicate their minds one to another*, que sería la antesala de las llamadas lenguas filosóficas (Large, 1985, pág. 22).

Otro proyecto relevante es el de Gottfried Leibniz con su *Lingua Generalis*, que, en palabras de Eco, «*después de haber descompuesto lo que es susceptible de ser conocido en ideas simples y de haber asignado a estas ideas primitivas un número, proponía transcribir los números mediante consonantes y las unidades decimales mediante vocales*» (Eco, 1994)

Esta búsqueda estaba dirigida a crear una lengua universal y filosófica común. Estas dos caras de la misma moneda serían necesarias para el desarrollo de una lengua que reflejara la realidad y facilitara el entendimiento. Sería una lengua fácil de aprender,

cada idea tendría una palabra asociada y, por lo tanto, no habría ni irregularidades ni ambigüedades (Large, 1985, pág. 14).

Tras esta época del siglo XVII rebotante de propuestas, no sería hasta finales del siglo XVIII cuando resurgiría el interés por crear esta lengua universal con la aparición de los ideólogos¹. Ellos pensaban que el proceso mental dependía directamente del lenguaje y que, por lo tanto, para garantizar la veracidad de las conclusiones a las que se llegan, el lenguaje debe ser lo más preciso posible (Large, 1985, pág. 48). Esto venía de la mano de su convencimiento de que las lenguas que se empleaban no llegaban a ser lo suficientemente precisas.

Plantado ese problema, una posible solución sería la de crear una lengua de carácter generalista², con el fin de evitar las carencias de las lenguas orgánicas que, a su parecer, eran incapaces de transmitir los pensamientos y conceptos en su totalidad. En este contexto, el filósofo Étienne Bonnot Condillac (1714-1780) estableció que la lengua era «sensista» siguiendo las ideas de Locke, es decir, que la lengua es un sistema en el que:

(...) los signos intervienen de manera inmediata y activa, primeramente, para expresar nuestras primeras sensaciones, como lenguaje emotivo y pasional de gritos y gestos, o bien como lenguaje de acción, y después como modo de fijar el propio crecimiento del pensamiento, en cuanto lenguaje de institución. (Eco, 1994, pág. 53)

Condillac y su «sensismo» lingüístico llegarían a influir mucho después de su muerte en grandes lingüistas, como sería Noam Chomsky en el siglo XX.

Sin embargo, no sería hasta el siglo XIX cuando aparecería lo que pudiera ser un rayo de esperanza para los proyectos fallidos de los anteriores tres siglos en la búsqueda de inventar un lenguaje artificial. Es el caso del esperanto, creado por Ludvig Lazar Zamenhof en 1887. Para Zamenhof, el objetivo era crear una lengua más internacional que universal. Zamenhof sacrificó mucho por el esperanto, ya que su motivación principal era la de crear una lengua auxiliar³ que pudiera servir tanto en el ámbito laboral como en

¹ Estos eran los seguidores de la Ideología, que es una corriente filosófica que se centra en el origen, la génesis, la clasificación y el análisis de las ideas para elaborar una teoría global de la Filosofía (Hernández Guerrero, 2012).

² Por «lengua generalista» debemos entender una lengua que funcionase como lo hacían las lenguas naturales, pero que tuviese la especificidad necesaria.

³ Se trata de un idioma que se ha utilizado o pretendido utilizar como medio de comunicación entre individuos con distintas lenguas maternas (Chandler, 2010).

el familiar (Large, 1985, págs. 77-78). Sin embargo, si hacemos balance hoy en día, podemos afirmar que el esperanto como proyecto no ha obtenido los resultados esperados, ya que incluso con los muchos esfuerzos por alcanzar el estatus de lengua oficial⁴, no se ha dado ningún caso en el que eso haya sucedido.

En esta época nace también otra lengua artificial con una importancia muy notable en el marco de nuestro estudio: el *volapuk*. Nacida de la mente del alemán Johann Martin Schleyer, esta curiosa lengua ve la luz del día en 1879. Al igual que el esperanto, el objetivo de Schleyer era contribuir a la unidad, la fraternidad y el reino de la paz de la raza humana (Large, 1985, pág. 64).

Ya en el siglo XX, nace la *International Auxiliary Language Association* o IALA con el fin de crear la interlingua. Esta fue creada por Alice Vanderbilt Morris, una norteamericana que llegó a la conclusión de que la clave residía no en crear una lengua auxiliar, sino solamente extraerla. Es con esta mentalidad que tomó el latín como base para el proyecto, ya que era la lengua clásica más conocida del mundo occidental. El resultado fue lo que podríamos considerar una modernización del latín. Esta lengua facilitaría la lectura de cualquier usuario de una lengua con base latina, ya que su léxico está basado principalmente en las lenguas europeas romances más importantes (español, francés, italiano y portugués). Sin embargo, sus detractores argumentan que este acotamiento iría en contra de su internacionalidad, ya que limitaría su uso a la población con lenguas maternas romances. No podemos olvidarnos de destacar que la importancia de esta lengua es tal que cuenta con su propia Wikipedia con 21 382 artículos⁵.

Merece especial mención el *loglan*. Esta lengua, creada por James Cooke Brown (1921-2000) a mediados del siglo XX, surge para experimentar con la hipótesis de Sapir-Wolf, que implica que la lengua limita el pensamiento y por lo tanto la cultura de aquellos que la utilizan (The Loglan Institute, 2019). El resultado es una lengua basada en las matemáticas que ha demostrado ser una gran herramienta para la traducción entre lenguas ya existentes. Su léxico se basa en el alemán, el chino, el español, el francés, el hindi, el inglés, el ruso y el japonés.⁶

⁴ Es la lengua que un Estado emplea para publicar todos sus instrumentos legales y que sirve como instrumento de comunicación para los ciudadanos (Alvar, 2006).

⁵ Véase: <https://ia.wikipedia.org/wiki/Interlingua>.

⁶ Para profundizar más véase: <http://loglan.org/what-is-loglan.html>

Es a partir de finales de los años 40 del siglo pasado cuando se cambia la búsqueda de la lengua universal y funcional definitiva y aparecen las primeras lenguas artificiales con fines literarios. Debemos empezar por George Orwell (1903-1950) que introduce la llamada *neolengua* en su novela *1984*, publicada en 1949. Esta neolengua, en el marco de la novela de Orwell, es la lengua oficial de Oceanía, creada para hacer frente a las necesidades ideológicas del socialismo inglés (Orwell, 1949).

En este punto nos encontramos con la que puede ser la figura más importante de la ficción fantástica de los últimos tiempos, J.R.R. Tolkien. Con la publicación de *El señor de los anillos* en 1954, aparte de asentar las bases de la fantasía contemporánea, introdujo una amalgama de lenguas en sus personajes. El fenómeno de Tolkien es tal que no es raro ver a seguidores de su obra aprendiendo *síndarin*. De hecho, hay una gran variedad de recursos en línea para aquellos interesados en dominar las lenguas de Tolkien⁷. Fue seguida por el *nadsat* de Anthony Burgess (1917-1993) en *La naranja mecánica*, una jerga juvenil basada en lenguas eslavas que sus personajes utilizaban para comunicarse entre ellos. Esta jerga aportaba profundidad y distinción a unos personajes tan excéntricos como son los de esta novela. Por último, y en ningún caso menos importante, sería necesario destacar el klingon, lengua creada en el marco de *Star Trek*, que se ha reconocido como la lengua inventada más hablada (Stephenson, 2016).

El fenómeno de la creación de lenguas artificiales literarias ha ganado tanto popularidad como seguimiento en los últimos años. No es extraño ver a gente imitando el *valiryo* de *Juego de Tronos*, o repitiendo palabras del *klingon* de *Star Trek*. Tanto es así que tenemos a David Peterson (1981-), director de la *Language Creation Society*⁸ y la mente detrás de las lenguas habladas en la popular serie de televisión *Juego de tronos*.

⁷ Véase: <https://www.grupovirtualsoft.es/elfos/diccioq.htm>

⁸ Se trata de una organización dedicada a la creación de lenguas ficticias fundada en 2007. Ofrece asesoría y referencias a cualquier persona interesada en este campo. Véase: <https://conlang.org/>

3. Las lenguas naturales y las lenguas artificiales

Las lenguas artificiales se diferencian de las naturales tanto en su función como en finalidad.

Entendemos por **lengua natural** «(...) la lengua o idioma hablado o escrito por humanos para propósitos generales de comunicación.» (Colmenarez, 2015). El propio castellano va evolucionando con su uso, adaptándose a sus hablantes en distintas épocas y contextos. Esto se puede apreciar si comparamos cualquier obra escrita en una época pasada y su adaptación al castellano actual, como por ejemplo una obra tan importante para la lengua castellana como lo es *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*.

Este primer fragmento corresponde al inicio de la obra universal de Miguel de Cervantes Saavedra en su versión original:

En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero, salpicón las más noches, duelos y quebrantos los sábados, lantejas los viernes, algún palomino de añadidura los domingos, consumían las tres partes de su hacienda. (Cervantes, 1605)

En este segundo, sin embargo, nos encontramos ante una versión adaptada de la misma obra para un público más joven, que emplearía un castellano más actual:

En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no hace mucho tiempo que vivía un hidalgo de escudo antiguo, rocín flaco y galgo corredor. Llevaba una vida acomodada, aunque sin grandes lujos, y en su casa nunca faltó comida, ni ropa con la que vestirse en los días de fiesta. (Hortas, 2006)

Aparte de ciertas omisiones realizadas con el fin de amenizar la lectura a un lector joven, se pueden apreciar a simple vista varias diferencias notables en la expresión y el léxico. Un ejemplo de esto sería la expresión «hidalgo de los de lanza en astillero» cuyo uso sería prácticamente, por no decir completamente, nulo por parte de un hablante español hoy en día.

Podríamos considerar que las lenguas naturales están vivas y van cambiando y evolucionando constante y arbitrariamente, y no han surgido con una finalidad específica que no sea la de permitir la comunicación.

Por una **lengua artificial** se entiende que «es aquella que ha sido elaborada por el ser humano con un objetivo específico.» (Férrnandez Calzada, 2018). Puede ocurrir que mimetice el proceso de evolución de una lengua natural y que vaya variando a lo largo del tiempo, pero no son el resultado del azar ni de la mezcla de distintas influencias culturales. Se crean con una idea muy concreta en mente. En este grupo podemos incluir tanto las lenguas mencionadas en el apartado 2, como los lenguajes de programación o la lengua de signos.

En algunas ocasiones la línea que separa los dos tipos de lenguas se vuelve bastante difusa, y de aquí surgen las **lenguas «controladas»**, que son lenguas a medio camino entre las naturales y las artificiales, con un vocabulario muy reducido y unas reglas sintácticas muy precisas (Valeiras, 2003). Por lo tanto, estaríamos hablando de una lengua construida como una versión simplificada de una lengua natural ya existente. La primera es el *Basic English*, nacida en 1930 de la mano de C.K. Ogden. Estas lenguas se suelen usar en el marco empresarial y en distintas organizaciones (Valeiras, 2003).

Sin embargo, antes de introducirnos en el proceso creativo, es imprescindible establecer una distinción básica dentro de las propias lenguas artificiales. A grandes rasgos podemos dividir las lenguas *a priori* y *a posteriori*:

- Las lenguas *a priori* se crean a partir de esquemas teóricos sin imitar ninguna lengua natural existente. Estas serían, por ejemplo, el *na'vi*⁹ o el loglan.
- Las lenguas *a posteriori* se construyen imitando una o más lenguas naturales. (Cassano, 2011) En este subgrupo debemos distinguir entre lenguas controladas, como es el caso del *Basic English* de Ogden, que se asemejan a la lengua natural de la que provienen, lenguas *naturalistas*, que se alejan de las lenguas originales, pero siguen manteniendo un parecido palpable, por ejemplo, la interlingua, y por último las lenguas autónomas, que basan su gramática y otras cuestiones formales en una lengua natural, pero que tiene un vocabulario creado por cuenta propia, por ejemplo, el esperanto.

⁹ Se trata de la lengua que hablan los nativos del planeta Pandora en la película *Avatar* de James Cameron.

Clasificación por origen			
Subgrupos	Base	Subcategorías	Ejemplos
Lenguas a priori	Basadas en esquemas teóricos	Controladas	loglan
Lenguas a posteriori	Basadas en lenguas naturales	Controladas	<i>Basic English</i>
		Naturalistas	interlingua
		Autónomas	Esperanto

Tabla 1. Clasificación de lenguas artificiales

Sería importante destacar que, por el fin que persiguen, podemos encuadrar a las lenguas artificiales en tres subgrupos:

- las lenguas lógicas, basadas en la lógica formal, como puede ser el *loglan*,
- las lenguas artísticas, que se crean con fines literarios, de ficción o puramente literarios, como son las lenguas de Tolkien
- las lenguas auxiliares, que pretenden servir de medio de comunicación entre hablantes de lenguas distintas. De este último subgrupo podemos observar dos estilos distintos, el esquemático, que enfatizan en su lógica a la hora de construir la lengua, como puede ser el esperanto, y el naturalista, que son versiones simplificadas del latín en su amplia mayoría, como es la interlingua (Valeiras, 2003).

Este estudio se centra en la creación de **lenguas artificiales con finalidad literaria o artística**, aunque es cierto que esta creación puede hacerse con otros fines, como ya hemos visto anteriormente.

4. ¿Cómo se crea una lengua?

Los motivos por los cuales se han creado lenguas artificiales en el pasado son muy variados. Pero vamos a ponernos en el lugar de estos autores y plantearnos por qué crear nuestra propia lengua. De los muchos motivos posibles quizá el más obvio es porque es posible. Además de aprender cualquier lengua ya existente, es posible crear una lengua propia a través de la lingüística, demostrando de nuevo la creatividad innata del ser humano.

En este apartado se presentan unas bases o método para poder crear una lengua, con fines artísticos en nuestro caso, que nos permitirá además analizar cualquier lengua artística ya existente mediante este método.

En primer lugar, es necesario destacar que las lenguas artísticas cuentan tanto con una historia interna como con una externa. Es muy importante diferenciar las dos. En el caso de la historia externa, se trata del proceso por el que pasa el autor para crear la lengua ficticia. En el caso de Tolkien hablaríamos de que el *quenya* empezaría su historia externa en 1915, cuando el autor empezó a construirla. Por otro lado, la historia interna de la lengua es la historia de su cultura, de sus hablantes y de la evolución que haya tenido dentro su universo (Jaén Martín, 2017, pág. 13).

Teniendo en cuenta esta diferencia, nos interesará como creadores la historia interna de la lengua que estamos creando, y nos será necesario que cuente con unos hablantes, con una cultura, una sociedad, una zona geográfica¹⁰ y un entorno político propio. Esto nos ayudará a crear la lengua y a caracterizarla, ya que si, por ejemplo, los hablantes de nuestra lengua son un pueblo que vive exclusivamente del mar, su léxico sobre este campo semántico estará más completo. De esto sacamos que el primer paso será el de crear a este conjunto de seres que van a hablar esta lengua y establecer su cultura y forma de vida.

Debemos tener en cuenta también que las lenguas no salen de la nada ni desaparecen sin dejar rastro alguno, sino que van evolucionando ya que, como establecimos antes, las lenguas están vivas. Por lo tanto, será necesario al crear una lengua

¹⁰ Esto es vital ya que si, por ejemplo, nuestra sociedad imaginaria se asienta en una zona muy pantanosa, su lengua tendría un gran léxico para referirse a las plantas, mientras que en el caso de que sea una zona muy árida, podría desarrollar un léxico específico para distinguir distintos tipos de reptiles, por ejemplo.

dotarla de historia, establecer el origen de nuestra lengua en el marco del universo que estemos creando, de manera similar al caso de las lenguas naturales, que siempre surgen en algún punto remoto de la historia.

Después de creada la historia interna, se deberá desarrollar la evolución lingüística y cultural de nuestra sociedad. Esto influirá mucho, ya que dependiendo del ritmo al que evolucione nuestra sociedad, así lo hará nuestra lengua. Por ejemplo, si nos fijamos en el élfico de Tolkien, veremos que se trata de una lengua con una evolución muy lenta, ya que sus hablantes, los elfos, son inmortales y no se reproducen con asiduidad. Si por el contrario decidiéramos crear una sociedad cuya edad adulta fuera muy temprana, en torno a los 10 años, por ejemplo, con una tasa de reproducción muy alta, la lengua evolucionaría a pasos agigantados y sería muy fácil quedarnos atrás en términos de gramática y léxico (Jaén Martín, 2017, pág. 16). Estaríamos en la misma situación en el caso de que la lengua fuera la de una sociedad del futuro, ya que en este supuesto deberemos plantearnos como ha llegado a evolucionar y qué influencias ha tenido para llegar a este punto. Podemos afirmar pues que es de vital importancia delimitar el mundo en el que vaya a existir nuestra lengua.

No podemos olvidar incluir en nuestra ecuación a la religión, ya que esta ha influido a lo largo de la historia en las lenguas, siendo palpable aún hoy en día estas influencias. La religión ayuda a que se conserven ciertas lenguas naturales; tal es el caso del hebreo o el latín. Por ende, debemos determinar la existencia y forma del elemento religioso que queramos introducir en nuestro mundo al igual que si existirán dioses, seres fantásticos o cualquier idea que decida el creador, que influya en la lengua.

Tras establecer la historia interna, el marco universal en el cual se encontrará nuestra lengua, el siguiente paso será la construcción lingüística *per se*. Vamos a dividir esta construcción en tres subapartados: **la fonética, el léxico y la gramática**.

a) Comenzando por la **fonética**, es necesario establecer y decidir qué fonemas van a formar parte de nuestra lengua. Un dato curioso es que, si nos fijamos en muchas de las lenguas creadas por personas no versadas en filología, nos daremos cuenta de que tienen muchas similitudes con la lengua materna del creador, en muchos casos el inglés. Si bien es cierto que podemos escoger los fonemas que creamos convenientes y eliminar de nuestra lengua sonidos poco naturales o atractivos, lo cierto es que dependerá del carácter que queramos darle a nuestra lengua. Si por ejemplo eliminásemos el sonido [k], lo

haríamos quizás para darle más fluidez y o melosidad a la lengua. Sin embargo, si queremos introducir nuestra lengua en un medio de consumo masivo, por ejemplo, el cine, los videojuegos, o las series de televisión, en el cual vamos a tener mayoritariamente a personas con un conocimiento limitado en filología, tenderemos a escoger fonemas familiares que el posible espectador o lector pueda pronunciar. Será importante que nuestra lengua tenga sus variaciones internas, ya que las lenguas naturales las tienen y queremos que nuestra lengua se asemeje lo más posible a ellas. Por ello, nuestra lengua tendrá su variación diatópica, diafásica y diastrática, para darle más naturalidad y originalidad a nuestra lengua (Jaén Martín, 2017, pág. 27).

Ya sabiendo las bases sobre las que construir nuestra lengua, como creadores tendremos que acostumbrarnos a utilizar el AFI (Alfabeto Fonético Internacional) o IPA en sus siglas en inglés. Este es un sistema de notación fonética creado por lingüistas para representar los sonidos de cualquier lenguaje oral (Asociación Fonética Internacional, 1999) y servirá para saber combinar los fonemas de manera adecuada. Lo siguiente será decidir el carácter fonético de la lengua, esto es si queremos que sea una lengua con consonantes pulmonicas, como el *valyrio*, por ejemplo, o si por el contrario sus consonantes sean no pulmonicas¹¹, como el *quechua*¹² o el *geonosiano*¹³ (Ladefoged, 2001).

A continuación, deberemos establecer los distintos acentos de los hablantes, ya que influirá mucho en darle naturalidad y variedad a nuestra lengua. En el caso de que no establezcamos estas diferencias puede ocurrir que se omita a la hora de pasarlo a la pantalla, como es el caso de *Juego de tronos*, donde se observa que en la versión americana Daenerys Targaryen habla en *valyrio* con un acento inglés y en la versión española con un acento español. Los actores, tanto originales o de doblaje, deben de ser advertidos de la importancia del acento para evitar que ocurran estas disonancias.

¹¹ Se tratan de aquellos sonidos que se crean en partes distintas a los pulmones y de las que podemos distinguir clics, consonantes ejectives e implosivas (Jaén Martín, 2017, pág. 48).

¹² El quechua tiene consonantes ejectives en su fonética.

¹³ Es la lengua hablada por una especie alienígena de insectos que aparece en *Star Wars: episodio II La guerra de los clones*.

Es imprescindible establecer el número de fonemas que van a conformar la lengua, tanto vocálicos como consonánticos. Podemos añadir el número que consideremos oportuno, pero sería inteligente mantener un número medio, ni quedarnos cortos, como es el caso del *pirahã*, una lengua de la cuenca amazónica que solo tiene siete consonantes¹⁴, ni introducir demasiados, como en el caso del *kung* sudafricano que se compone de más de ciento cuarenta, su gran mayoría siendo clics (Jaén Martín, 2017, pág. 17).

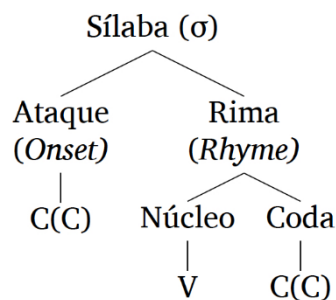
Por último, para concluir la composición fónica de nuestra lengua hay que establecer la estructura silábica y la prosodia. Para esto es pertinente revisar los distintos elementos que componen la sílaba, que son el ataque, un elemento opcional que se sitúa al inicio de la sílaba y está formado por consonantes, y la rima, que se compone a su vez del núcleo, que es obligatorio y está siempre conformado por vocales, y de la coda, también opcional, situada al final y conformada por consonantes al igual que el ataque. (Llisterri, 2019) Para entender como conforman estas unidades la sílaba, pondremos un ejemplo:

Li-diéis

Dividida la palabra en las distintas sílabas, si cogemos la segunda, en este caso [diéis], el ataque será la [d] que inicia la sílaba, el núcleo será el triptongo [iei], y la coda será la [s] del final.

A la hora de representar estos elementos, lo haremos de la siguiente manera:

Figura 1. Esquema representativo de la composición silábica (Llisterri, 2018)



¹⁴ Es interesante que de las siete consonantes la [h] solo puede ser pronunciada por mujeres y la [s] por hombres.

Establecida la base teórica, podemos decidir introducir una estructura silábica simple, compuesta por (C)V, es decir con un ataque opcional y un núcleo, como el español, una estructura compleja, compuesta de CVCC o CCVC, es decir con un ataque y una coda compuestos por varias consonantes, como el alemán, o escoger una opción alternativa. Es el caso del klingon, que establece una estructura silábica muy estricta; todas las sílabas tendrán una parada glotal¹⁵ y C en todos los casos. Por último, habrá que establecer los distintos tonos que va a tener la lengua o si por el contrario queremos que sea tonal¹⁶, como el tailandés.

b) El siguiente aspecto es el del **léxico**. Para empezar, debemos establecer que el léxico de una lengua no surge espontáneamente y que, por lo tanto, no podemos empezar a escribir palabras aleatoriamente y a asignar significados a diestro y siniestro¹⁷. Este paso es mucho más complicado, pero de los más apasionantes del proceso creativo, ya que aquí tenemos carta blanca para dejar volar nuestra imaginación. El requisito es que estemos familiarizados con la evolución semántica y léxica de varias lenguas para tener una base sólida sobre la que construir el campo léxico de nuestra lengua.

Algo que debemos evitar a toda costa es copiar el significado de nuestra lengua materna para los términos que creemos, ya que, habiendo establecido que las lenguas están vivas y experimentan una evolución, las palabras pueden perder su significado original con el tiempo e incluso suceder que el significado no vaya asociado únicamente con una palabra. Es indispensable, además introducir una fraseología en nuestra lengua, ya que es un aspecto fundamental en cualquier lengua natural y que refleja todo el espectro cultural, social, económico, etc. De sus hablantes.

Para crear nuestro léxico es de vital importancia basarnos en la cultura y la sociedad de nuestros hablantes, tal y como comentamos al principio de este apartado, ya que esto influye directamente en el origen etimológico de los términos de nuestra lengua. Un ejemplo de esto puede ser la expresión del dothraki *Anha alakkhat zhores yeroon m'asikhtek sorfosoraan*, que traducida literalmente significa «voy a masticar tu corazón

¹⁵ La parada glotal se da en las consonantes articuladas en la glotis por las cuerdas vocales, produciendo, por ejemplo, el sonido [h] de la palabra *hat* en inglés (SIL International, 2001).

¹⁶ Las lenguas tonales se basan en la altura de los tonos para determinar el significado de palabras o sílabas.

¹⁷ Por ejemplo, establecer que *Urkhalesh* signifique «barco» siguiendo esta línea de aleatoriedad.

y escupirlo al suelo», una expresión natural en esa cultura ya que el pueblo dothraki es muy belicoso y no es extraño que esto ocurriese de verdad en el contexto de un combate a muerte.

Establecidos estos mínimos, podemos ahora empezar a crear nuestro léxico. Empezaremos por crear campos semánticos, ya que es un aspecto básico de cualquier lengua natural. A continuación, tendremos que establecer una clasificación de los sustantivos. Podemos tomar la de nuestra propia lengua, por ejemplo, dividirlos en comunes, propios, concretos, etc. Además, debemos construir topónimos y antropónimos de nuestra propia cosecha. Si no lo hacemos, lo más probable es que nombremos a personajes y localizaciones con nombres ya existentes en nuestra lengua o con raíces completamente reconocibles de otras lenguas naturales. Un ejemplo de esto es el escritor George R.R. Martin, que ha cometido ciertos errores en la construcción de su increíble mundo ficticio. Estamos hablando de fallos como el nombre del continente occidental (*Westeros*), del que podemos extraer la raíz inglesa *west*.

c) Dados estos apuntes básicos sobre el léxico¹⁸, podemos entrar en la última sección de este apartado, que sería crear nuestra **gramática**.

Este último apartado es sin duda el más complejo, ya que las posibilidades gramaticales son muchas. Explicar todas estas posibilidades, tanto morfológicas como sintácticas, nos ocuparía muchas más páginas de las que disponemos. Por lo tanto, trataremos los aspectos más básicos de la construcción gramatical para poder crear una gramática aceptable para nuestra lengua.

Comenzaremos por la sintaxis. El primer paso será establecer el orden de las palabras. A fin de simplificar el apartado, utilizaremos la tipología lingüística; representaremos el sustantivo con [S], el verbo con [V] y el predicado u objeto con [O]. Podemos partir de la sintaxis de lenguas naturales ya existentes, por ejemplo, el SVO del francés o del inglés o podemos inventar el orden sintáctico nosotros, como es el caso del *klingon*¹⁹. No obstante, podríamos hacer del verbo un elemento prescindible por el contexto, como es el caso del español, o que el sujeto se expresase de una manera no

¹⁸ Para profundizar más, véase: <https://comocreearunalengua.com/category/lexico/page/1/>

¹⁹ El orden sintáctico del klingon es OVS.

sintáctica²⁰. Hay muchísimas posibilidades y la elección de los tipos sintácticos dependerá del objetivo que tengamos en mente.

El siguiente paso será la morfología. Podemos distinguir dos categorías morfológicas distintas: la flexiva y la derivativa. Hablamos de morfología flexiva cuando nos centramos en los morfemas que aportan el significado gramatical, por ejemplo, la *a* en la palabra *hoja* es un morfema flexivo de género, mientras que la morfología derivativa compone a los morfemas que aportan el significado léxico, por ejemplo, el sufijo *-érrimo* que forma el grado superlativo. Si desarrollamos completamente la morfología, nuestra lengua estará bien construida y tendrá tanto la complejidad como la profundidad de una lengua natural. No podemos olvidarnos de decidir si nuestra lengua va a tener casos gramaticales. Un caso gramatical consiste en la asignación de un marcaje a un elemento de la oración según el papel que desempeña en la predicación verbal. Un ejemplo de esto serían las declinaciones del latín o el alemán, que dependiendo de cuál sea la oración tendrá un sentido distinto. Por otro lado, podemos dotar a nuestra lengua de un amplio abanico de preposiciones y morfemas flexivos para indicar las funciones de los elementos en la oración. O incluso mezclar ambas opciones para crear un sistema híbrido. Lo esencial al fin y al cabo es que nuestra lengua sea coherente con respecto a la gramática que establezcamos, incluso si es inventada

Finalmente, y no por ello menos importante, debemos introducir en nuestra lengua frases hechas, refranes, fórmulas de cortesía, etc. para darle un toque distintivo y hacerla más natural.

Cerrados los apartados de la fonética los componentes léxicos y gramaticales es necesario crear una escritura para nuestra lengua.

Uno de los rasgos más característicos de las lenguas artísticas es, sin duda, su escritura. El ejemplo más reconocido es el de las creaciones de Tolkien, que podemos observar en la imagen siguiente:

Figura 2 (Tolkien, 1995).

²⁰ Por ejemplo, con gestos de la mano.



La escritura es, por lo tanto, un aspecto fundamental a la hora de distinguir y naturalizar nuestra lengua. Teniendo esto en cuenta, tendremos que realizar la construcción de esta escritura con cuidado ya que, como creadores, es imprescindible que entendamos nuestra obra a la perfección. Por esto, debemos redactar nuestra lengua en nuestros caracteres gráficos (los latinos) en un primer momento. Si así lo decidimos, podríamos dejar la lengua en estos caracteres y la lengua funcionaría perfectamente.

Pero pongamos el caso de que queremos crear un sistema de escritura propio. Lo primero será elegir el tipo de escritura; si es fonética, como el español, por ejemplo, ideográfica, como el japonés, cuneiforme, como el antiguo sumerio, etc. Las posibilidades son casi infinitas. Obviamente tras elegir el estilo de escritura, debemos pasar las bases de nuestra lengua a esta escritura y decidir las equivalencias entre los caracteres. En el caso anterior (ver figura 2), nos encontramos ante una inscripción en la lengua de Mordor, que se corresponde a la siguiente transcripción fonética:

ash nazg durbatulûk ash nazg gimbatul ash nazg thrakatulûk agh
burzum-ishi krimpatul.

En español esto se traduce en:

Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas.

Por lo tanto, elegir una escritura propia dotará a nuestra lengua de un carácter y una originalidad propios.

5. Análisis: La lengua de los *khazad*

En este apartado seguiremos los pasos descritos en el punto 4 de este trabajo para desglosar y analizar una lengua artística. La lengua que vamos a analizar es la lengua enana de los *khazad*, una raza de enanos presente en el juego de rol *Pathfinder* y adaptada al mundo inventado de *Mellus*.

Antes de meternos en materia, es conveniente definir el concepto de juego de rol, que según la RAE es un «juego en que los participantes interpretan el papel de un personaje de ficción, en una historia de carácter misterioso o fantástico». Se suele establecer un *DM* o *Dungeon Master* que se encarga de llevar la trama y unos jugadores que representan a unos personajes dentro de la misma. Como todo juego, tiene unas reglas que hay que seguir y se suelen utilizar diversos dados para llevar a cabo distintas acciones.

Debemos comenzar, según los pasos establecidos en el apartado 4, estableciendo como son los hablantes de nuestra lengua, en este caso, los *khazad*.

Los *khazad* o *khazaud* son una raza dura y estoica que habitan ciudades excavadas en el corazón de las montañas. Su principal cometido es repeler los constantes ataques que sufren a manos de razas salvajes tales como orcos y trasgos. Son considerados como la raza más terca y con menos sentido del humor de todas las que habitan *Mellus* y su historia siempre ha estado atada a su empeño por residir en sus altas montañas o peligrosos reinos subterráneos, en guerras constantes contra gigantes y demás criaturas salvajes. En términos de ocupación, los *khazad* son principalmente artesanos, guerreros y clérigos, siendo en especial su habilidad como herreros un punto distintivo muy importante.

Si hablamos de aspecto físico, los *khazad* son pequeños y un tanto rechonchos, pero con una gran complexión y anchura, por lo que son bastante corpulentos. Tanto los hombres como las mujeres sienten un gran orgullo por la longitud de su pelo, y los hombres llevan largas barbas con una gran variedad de motivos decorativos y trenzas. Un *khazad* sin barba no es de fiar.

Como sociedad, teniendo en cuenta que sus ciudades subterráneas están muy separadas entre sí, cada núcleo urbano funciona de manera similar a las polis griegas, con sus propias leyes y costumbres. Sin embargo, los *khazad* se caracterizan por su gran devoción al trabajo de la piedra, su pasión por las construcciones y la arquitectura basada

en metales, su amor por la cerveza y el estado de embriaguez, y su odio feroz hacia gigantes, orcos y trasgos, con los que mantienen guerras constantes. Los enanos dan una gran importancia a sus tradiciones y al concepto del honor y tienen un gran sentido de la amistad y la justicia, aunque muchas veces se les tilde de distantes.

Habiendo establecido el perfil de nuestros hablantes, pasaremos ahora al análisis lingüístico.

En términos de evolución de la lengua, el *khazdul* es considerada la lengua anterior al común dentro del universo de *Mellus*. Nace a partir de dos protolenguajes enanos: el *Dvaar Tunngr* y el *Khazudul*, lenguas ya muertas en el contexto del mundo. La lengua mantiene una estructura léxica estándar, similar al español o al inglés. Sin embargo, permanecen retazos de estas dos lenguas en el sistema del *Unn*, traducido al español como pilar, que implica que se forman algunas palabras mediante la adición del sufijo -r en caso de que la palabra tenga origen *Dvaar Tunngr*, por ejemplo, *Zong*, el concepto de música, y *Zongr*, una canción en concreto.

A continuación, estudiaremos el espectro fonético del *khazdul*:

Fonema	Equivalencia	Fonema	Equivalencia
A	[a]	l	[l]
Aa	[ea]	m	[m]
Au	[au]	n	[n]
B	[b]	o	[o]
D	[d]	p	[p]
Dd	[z] (nasal)	r	[r]
E	[e]	rr	[r]
Eh	[ai]	t	[t]
Ei	[ei]	th	[z]
F	[f]	u	[u]
G	[g]	v	[v]
H	[ø], comienzo palabra [j]	y	[ll]
I	[i]	yy	[ai]
J	[ll]	z	[z] (nasal)

K	[k]	zz	[z]
Kh	[j]	X	

Tabla 2. Fonemas de la lengua *khazdul*.²¹

Como podemos ver en la tabla anterior, los fonemas escogidos para conformar la lengua son bastante reconocibles ya que en su mayoría son los que componen el inglés, algo lógico debido a que el creador es de origen anglosajón. Sin embargo, nos encontramos con algunos fonemas distintivos, como [kh] o [zz] cuyos sonidos son muy rudos, lo que refleja la naturaleza belicosa, estoica y dura de los hablantes.

Podemos concluir a partir de la tabla que las consonantes serían pulmonicas, ya que no hay ningún fonema que implique el uso de clics u otras variantes consonánticas.

Finalmente, la composición silábica es similar a la del inglés, es decir (C)(C)V(C), algo lógico teniendo en cuenta la lengua madre de sus creadores.

Tras haber establecido el marco fonético, empecemos con el léxico.

La lengua *khazdul* está compuesta de un léxico muy variado y rico, con orígenes etimológicos varios. En los anexos se incluye una tabla con todos los términos recogidos, su traducción al inglés y su traducción al español.

Atendiendo a esa tabla, podemos observar que muchos de los términos se refieren a aspectos propios de los *khazad*, por ejemplo, el que tengan muchos sinónimos para referirse al tallado de piedra y diversos términos relacionados con la herrería o el hecho de que sus términos para referirse al emborrachamiento y al estar borracho sean positivos o apelativos cariñosos.

Si analizamos las raíces de los distintos términos podemos, sin embargo, ver grandes trazas del inglés, con palabras como *upp* que significa arriba y proviene del término *up* en inglés, o el caso de *korn*, maíz, del inglés *corn*.

Incluso con estos pequeños detalles no se debe menospreciar el trabajo realizado con el aspecto del léxico, ya que mantiene una coherencia con sus hablantes y sus palabras utilizan mucho los sonidos [k] y [j], transmitiendo con ello la rudeza del pueblo *khazad*.

²¹ Todos los términos e información incluida aquí provienen de:
http://www.stormnexus.org/Dwarven_Language

En términos de escritura, podemos suponer que se trata de una escritura fonética, similar a la del inglés o el castellano, ya que no se especifica el tipo de escritura que emplean.

Trataremos a continuación la gramática del *khazdul*.

En el aspecto gramatical, nos encontramos ante una lengua que sigue el sistema SVO (sujeto, verbo, predicado) similar al inglés y al castellano. Se siguen apreciando los toques de la lengua materna de sus autores incluso en la gramática.

Los pronombres personales y posesivos son los siguientes:

Pronombres personales		Pronombres posesivos	
<i>Khazdul</i>	<i>Equivalencias</i>	<i>Khazdul</i>	<i>Equivalencias</i>
Ohr	Yo	Miz	Mi/ el mío/ la mía
Leib	Tú	Leibz	Tu/ el tuyo/ la tuya
E/Em	Él/ ella/ ello	Emz	Su/ el suyo/ la suya
Ut/Uz	Nosotros	Utz	Nuestro/ nuestra
Dey/Dem	Ellos/ ellas	Demz	Su/ Suyo

Tabla 3. Pronombres del *khazdul*²².

Podemos ver de nuevo los rastros del inglés, especialmente en la tercera persona del plural, *dey* del inglés *they*.

En términos de conjugación, los verbos se conjugan de manera similar al inglés, sustituyendo la terminación -ing del presente continuo por el sufijo -en. Además, para marcar el tiempo verbal se utilizan las conjunciones *An* para marcar el pasado y *Ad* para marcar el futuro. La conjunción *Vald* se emplearía de manera similar al *would* en el inglés.

A continuación, se incluye una tabla explicativa con ejemplos de conjugación en *khazdul*.

Conjugación	
<i>Khazdul</i>	Español

²² Los términos incluidos provienen de: http://www.stormnexus.org/Dwarven_Language

Ohr stroll	Yo camino
Ohr strolle	Estoy caminando
Ohr ad stroll	Yo caminé
Ohr ad strolle	Estaba caminando
Ohr an stroll	Yo caminaré
Ohr an strolle	Estaré caminando
Ohr vald stroll	Yo caminaría
Ohr vald (bi) strolle	Estaría caminando
Ohr vald ad strolle	Habría estado caminando
Ohr vald ad stroll	Habría caminado

Tabla 4. Ejemplos de conjugación de *khazdul*²³.

Los adjetivos irán siempre antes que el sustantivo, imitando de nuevo la gramática inglesa, aunque se indica que hay regiones en las que se hablan variantes más antiguas del *khazdul* y que por lo tanto el orden sería inverso.

Los adjetivos comparativos funcionarían de manera similar al castellano o al inglés, añadiendo la conjunción *dan*, en español *que*, y son los siguientes:

Adjetivos comparativos	
<i>Khazdul</i>	Español
Ez	El más
Yz	Más
Az	Menos
Iz	El menos

Tabla 5. Adjetivos comparativos del *khazdul*.²⁴

En el caso de los adverbios estos irán detrás del verbo, por ejemplo:

Ohr ad strolle ghud – Estaba caminando bien

²³ Los términos incluidos provienen de: http://www.stormnexus.org/Dwarven_Language

²⁴ Los términos incluidos provienen de: http://www.stormnexus.org/Dwarven_Language

El plural de las palabras se conformará añadiendo *au* entre las dos primeras consonantes de la raíz, por ejemplo, el plural de *Alug*, armadura, sería *Alaug*, el plural de *Taang*, arco, sería *Taung*. Las únicas excepciones se dan por motivos fonéticos, como es el caso de *Baruk*, hachas, cuyo singular es *Barak*²⁵.

El *khazdul* emplea un gran abanico de sufijos para indicar las distintas funciones gramaticales dentro de las oraciones. A continuación, se incluye una recopilación de los sufijos empleados:

Sufijos			
<i>Khazdul</i>	Significado	<i>Khazdul</i>	Significado
Am	Superlativo ej: <i>Skilag</i> (aprender) <i>Skilam</i> (dominar)	ess	Indica el femenino de un sustantivo (pocos casos). Ej.: <i>Dornessi</i> (reina) <i>Dorni</i> (rey)
An	Forma pasiva de verbos	ar	Similar a -en, pero permanentemente. Ej.: <i>Urt</i> (dolor) <i>Urtar</i> (dolor permanente)
At	Un lugar de. Ej: <i>Kampat</i> (un campamento militar)	eh	Alguien que hace algo, similar al <i>er</i> en inglés.
Az	Con carácter de. Ej: <i>Kar</i> (roca) <i>Karaz</i> (rocoso)	i	Profesión. Ej.: <i>Shemk</i> (matar) <i>Shemki</i> (asesino)
Ak	Da carácter abstracto. Ej: <i>Kulaz</i> (oscuro) <i>Kulak</i> (oscuridad)	ig	Herramienta para hacer algo. Ej: <i>Gedag</i> (minar), <i>Gedig</i> (herramienta para minar)

²⁵ Ver tabla de léxico en los anexos.

Id	Más grande, se puede añadir varias veces, pero se añade gid después del primero. Ej.: <i>Brizag</i> (grande) <i>Brizagid</i> (gigante) <i>Brizagidgid</i> (inmenso)	it	Similar a gid pero refiriéndose a más pequeño. También se añade git después del primero. Ej.: <i>Kar</i> (roca) <i>Karit</i> (roca pequeña) <i>Karitgit</i> (roca minúscula)
en	Forma del gerundio	los	Equivalente al sufijo <i>less</i> del inglés
R	Forma un sustantivo concreto indefinido. Ej.: <i>Hring</i> (anillo) <i>Hringr</i> (círculo)	ul	Indica un arte o disciplina concreta. Ej.: <i>Godd</i> (dios) <i>Goddul</i> (religión)
Uli	Alguien que domina un arte o disciplina. Ej.: <i>Godduli</i> (clérigo)	X	

Tabla 6. Sufijos del *khazdul*²⁶.

Finalmente, se incluyen una serie de expresiones dentro de la lengua que son coherentes con los hablantes. Un ejemplo de esto es la expresión *Miz heus vel leibz vazr an merag* que traducida al español sería «Mi hacha y tu cara se van a hacer amigos» aludiendo al carácter arisco y rudo del enano promedio.

²⁶ Los términos incluidos provienen de: http://www.stormnexus.org/Dwarven_Language

6. Conclusiones

Podemos extraer varias conclusiones.

En primer lugar, el fenómeno de la creación lingüística tiene una historia rica y variada y que catalogaría de muy interesante, ya que refleja esa necesidad que tenemos los seres humanos de llegar un paso más allá y de crear algo propio y nuestro.

No es casualidad que a lo largo de la historia haya sido la meta de muchos grandes académicos crear una lengua propia, amén de su finalidad. Creo que deberíamos darle más importancia de la que tiene actualmente, ya que es sin duda un campo enorme con un interés que va más allá de lo puramente académico.

Hemos podido también recopilar una gran variedad de lenguas inventadas distintas de las que ya todos conocemos, tales como el *klíngon* o el *élfico*, y entender el porqué de su creación.

Asimismo, se ha recopilado lo que implica realmente crear una lengua en la ficción para que esta sea completa y lo más natural posible. Habría que destacar la gran importancia de crear a los hablantes y su cultura antes de crear la lengua, y que el proceso es mucho más complejo de lo que podría parecer.

El caso del análisis nos ha demostrado que es posible crear una lengua muy compleja utilizando los recursos a mano, sin que esta pierda su propio carácter personal. El caso de *khazdul*, una lengua creada por un grupo de personas que buscaban dotar de mayor realismo a su universo imaginario no es sino un monumento a la creatividad e ingenio humanos que reside en todos nosotros y nos hace avanzar hacia delante.

Sin duda el mundo de la creación de lenguas es apasionante. Esperemos que el ser humano siga imaginando mundos, personas, sociedades y nuevas lenguas con las que enriquecer nuestro patrimonio como especie.

Referencias

- Alvar, M. (2006). *Lengua nacional y sociolingüística: las constituciones de América*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc765v0>
- Asociación Fonética Internacional. (1999). *Handbook of the International Phonetic Association: A guide to the use of the International Phonetic Alphabet*. . Cambridge University.
- Cassano, J. (5 de julio de 2011). *Via neolatina*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/neolatino/convergenzia/lenguas-artificiales>
- Cervantes, M. D. (1605). *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de La Mancha*. Francisco de Robles.
- Chandler, J. (2010). *International auxiliary Languages*. Obtenido de Interlanguages: <http://interlanguages.net/>
- Colmenarez, J. (2015). *Lenguaje Natural y Lenguaje Artificial*. Universidad Fermín Toro.
- Eco, U. (1994). *La búsqueda de la lengua perfecta*. Grijalbo Mondadori.
- Federación Española de Esperanto. (2004). *esperanto.es*. Obtenido de <http://www.esperanto.es/hef/index.php/que-es/el-esperanto-en-10-minutos>
- Fernández Calzada, L. (10 de enero de 2018). *Las lenguas artificiales más habladas del mundo*. Obtenido de Eazylang: <https://www.eazylang.com/blog/index.php/es/2018/01/10/las-lenguas-artificiales-mas-habladas-del-mundo/>
- Hernández Guerrero, J. A. (2012). *El pensamiento y las retóricas en los siglos XVIII y XIX*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcj39d3>
- Hortas, P. L. (2006). *Don Quijote de La Mancha*. Anaya.
- Jaén Martín, M. (2017). *Cómo crear una lengua: Manual para elaborar un idioma propio*. Benerice Manuales.
- Ladefoged, P. (2001). *Vowels and Consonants*, . Oxford: Blackwell.
- Large, A. (1985). *The Artificial Language Movement*. Oxford: Blackwell.
- Llisterri, J. (16 de Marzo de 2019). *La descripción fonética y fonológica del español: la estructura silábica*. Obtenido de Liceu UAB: http://liceu.uab.es/~joaquim/phonetics/fon_esp/silaba_espanol.html
- Orwell, G. (1949). *1984*. Londres: Harvill Secker.

SIL International. (2001). Curso básico de fonética general - Las consonantes glotales y modificaciones glotáticas. Obtenido de <http://www.capacitar.sil.org/fonetica/cursos/cursoglotales.pdf>

Stephenson, K. (8 de septiembre de 2016). *Guinness World Records*. Obtenido de <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/9/star-trek-at-50-ten-records-that-go-beyond-the-final-frontier>

The Loglan Institute. (13 de febrero de 2019). *Loglan.org*. Obtenido de <http://loglan.org/what-is-loglan.html>

Valeiras, R. (22 de noviembre de 2003). *Lenguas artificiales*. Obtenido de <http://www.rodoval.com/lenguas.html?i=1#esquema>

Anexo 1. Glosario *Khazdul*

Aquí se incluye una lista terminológica con la mayoría de los términos provenientes del *khazdul*, su traducción al inglés y al español.

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>aald</i>	Old	Viejo
<i>aalv</i>	Half	Mitad
<i>abat</i>	Behind	Detrás
<i>abb</i>	Have	Tener
<i>ad-zaram (Plu. ad-zauram)</i>	Pool (formal)	Pozo (formal)
<i>aef</i>	Moon	Luna
<i>aefvenn (Plu. aevaun)</i>	Sunset (moon arrival)	Atardecer (llegada de la luna)
<i>aefvennen (Plu. aevaunen)</i>	Evening	Tarde (luna llegando)
<i>aglot</i>	Yet	Aún
<i>ai</i>	Yes	Si
<i>ail (Plu. aul)</i>	Ale	Cerveza
<i>al</i>	Of	De
<i>ald</i>	Of the	Del
<i>allaz</i>	All	Todos
<i>aln</i>	Of a	De una
<i>alf</i>	Air	Aire
<i>alfan</i>	Rain	Lluvia
<i>alug (Plu. alaug)</i>	Armor	Armadura
<i>alugag</i>	To make armour	Fabricar armadura
<i>an (Plu. aun)</i>	Water	Agua
<i>andr</i>	Other	Otro

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>annam</i>	On	En
<i>ar (Plu. aur)</i>	gold	Oro
<i>ardrukat (Plu. aurdrukat)</i>	inn	Posada
<i>argul (Plu. argaul)</i>	chest	Cofre
<i>arkul (Plu. arkaul)</i>	protector	Protector
<i>ath (Plu. auth)</i>	liquid	Líquido
<i>att</i>	at	En
<i>avor</i>	gray/grey	Gris
<i>azan</i>	night	Noche
<i>azk (plu. auzk)</i>	question	Pregunta
<i>azkag</i>	to ask	Preguntar
<i>azkaz</i>	suspicious	Sospechoso
<i>azki (plu. auzki)</i>	questioner, spy, sometimes suspicious person	Espía, persona sospechosa
<i>bar</i>	red	Rojo
<i>barath</i>	blood	Sangre
<i>barathaz</i>	bloody	Sangriento
<i>be'el</i>	above	Encima
<i>behl</i>	below	Debajo
<i>berch (Plu. baurch)</i>	daughter	Hija
<i>berr</i>	treasure	Tesoro
<i>berrag</i>	to search for treasure, veins of metal etc.	Buscar tesoros, vetas de mineral, etc.
<i>berran</i>	to find treasure, veins of metal etc.	Encontrar tesoros, vetas de mineral, etc.

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>bi</i>	To be	Ser
<i>bortr (Plu. partur)</i>	Port	Puerto
<i>brav (Plu. brauv)</i>	Hero	Héroe
<i>bravak</i>	Bravery	Valentía
<i>bravaz</i>	Brave	Valiente
<i>brauzagul</i>	Common (language)	Común (lengua)
<i>brizag (Plu. brauzag)</i>	Human	Humano
<i>brizagid (Plu. brauzagid)</i>	Giant	Gigante
<i>bund (Plu. baund)</i>	Head	Cabeza
<i>burk (Plu. baruk)</i>	Axe	Hacha
<i>dat</i>	That	Eso
<i>ddan (Plu. ddaun)</i>	Noble person	Persona noble
<i>ddanaz</i>	Noble	Noble (adj.)
<i>ddyk</i>	Thick	Espeso
<i>deg (Plu. daug)</i>	Mustard/spice	Mostaza, especia
<i>dekhaz</i>	Elven (adj.)	Élfico
<i>dekhel (Plu. daukhel)</i>	Elf	Elfo
<i>dekhit (Plu. Daukhit)</i>	Oaken	De roble
<i>dekhitz</i>	Oaken (adj.)	Roblizo
<i>dekhul</i>	Elven language	Élfico (lengua)
<i>dekhum</i>	Hardy	Duradero
<i>den</i>	Then	Entonces
<i>deyr</i>	There	Ahí
<i>der</i>	Evil	Mal

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>derfruli (Plu. daurfruli)</i>	Horse	Caballo
<i>din</i>	Faith	Fe
<i>do</i>	To	Hacia
<i>doh (Plu. dauh)</i>	Stupid, fool	Estúpido
<i>dor</i>	Iron	Hierro
<i>dorheusat (Plu. daurheusat)</i>	Anvil	Yunque
<i>dornat (Plu. daurnat)</i>	Kingdom	Reino
<i>dornessi (Plu. daurnessi)</i>	Queen	Reina
<i>dornessiti (Plu. daurnessiti)</i>	Princess	Princesa
<i>dorni (Plu. daurni)</i>	King	Rey
<i>dorniti (Plu. daurniti)</i>	Prince or lord	Príncipe o señor
<i>doz</i>	Those	Esos
<i>drakh (Plu. drakuh)</i>	Daemon	Demonio
<i>drek</i>	Far, long journey	Viaje largo y lejano
<i>drekglus</i>	Tomorrow	Mañana
<i>drekkani (Plu. draukkani)</i>	Scout	Explorador
<i>drukat (Plu. draukat)</i>	Home	Hogar
<i>dug</i>	Smart	Inteligente
<i>dur (Plu. daur)</i>	Carvable rock	Roca para esculpir
<i>duzk</i>	To love	Amar
<i>duzkak</i>	Love, desire	Amor , deseo
<i>duzki (Plu. dauzki)</i>	Married partner	Esposo/esposa
<i>egras (Plu. egraus)</i>	Hair	Pelo
<i>egraslos</i>	Bald	Calvo

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>farag</i>	Travel	Viajar
<i>farl</i>	Rope	Cuerda
<i>farrenglos</i>	Year	Año
<i>felek (Plu. faulek)</i>	Hewed stone	Piedra tallada
<i>felekag</i>	To hew stone	Tallar piedra
<i>felekan</i>	Carved	Esculpido
<i>felekburk (Plu. felekbaruk)</i>	Pickaxe	Pico
<i>feleki (Plu. fauleki)</i>	Stonecarver	Escultor
<i>felekig (Plu. faulekig)</i>	Pickaxe (formal)	Pico (formal)
<i>felekit (Plu. faulekit)</i>	Pickaxe (formal)	Pico (formal)
<i>fisst (Plu. fausst)</i>	Fist	Puño
<i>frul (Plu. fraul)</i>	Animal	Animal
<i>fur</i>	For	Para
<i>gabil - great</i>	Great	Genial
<i>gamul (Plu. gaumul)</i>	Age, white hair	Edad, pelo blanco
<i>gamulaz</i>	Old	Viejo
<i>ged</i>	Mining (general concept)	Minería
<i>gedag</i>	Mine, dig	Cavar, minar
<i>gedat (Plu. gaudat)</i>	Mine	Minar
<i>gedi (Plu. gaudi)</i>	Miner	Minero
<i>gedig (Plu. gaudig)</i>	Mining tool	Herramienta de minar
<i>gelm</i>	Peace	Paz
<i>gelmag</i>	Make peace	Hacer las paces
<i>gend</i>	Danger	Peligro

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>ghul</i>	Good	Bueno
<i>giml (Plu. gauml)</i>	Star	Estrella
<i>git</i>	Small	Pequeño
<i>glot</i>	After	Después
<i>glor (Plu. glaur)</i>	Praise	Alabanza
<i>glorag</i>	To praise	Elogiar
<i>glorak</i>	Glory	Gloria
<i>gloran</i>	Praised	Elogiado
<i>gloraz</i>	Praiseworthy	Digno de elogio
<i>glus (Plu. glaus)</i>	Day	Día
<i>godd (Plu. gaud)</i>	God	Dios
<i>goddaz</i>	Holy, godly	Sagrado
<i>goddul (Plu. gauddul)</i>	Religion	Religión
<i>gogag</i>	To bless	Bendecir
<i>gogaz (plu. gaugaz)</i>	Blessing	Bendición
<i>gogan</i>	Blessed	Bendecido
<i>gonn (Plu. gaunn)</i>	Power	Poder
<i>gonnaz</i>	Powerful	Poderoso
<i>gos</i>	Go	Ir
<i>gossak</i>	Movement	Movimiento
<i>gray/grey/ray</i>	Clan, people	Clan, gente
<i>gren</i>	Poison	Veneno
<i>grimm</i>	Wolf	Lobo
<i>grimmaz</i>	Fierce	Temible

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>grum</i>	Steel	Acero
<i>grumdek</i>	Adamantine	Adamantino
<i>grup (Plu. graup) - group</i>	Group	Grupo
<i>grunnj (Plu. graunnj) - work</i>	Work	Trabajo
<i>grunnjag - to work</i>	To work	Trabajar
<i>gullend - luck</i>	Luck	Suerte
<i>gulm - heal</i>	Heal	Sanar
<i>gunud (Plu. gaunud) - tunnel</i>	Tunnel	Túnel
<i>gunudag - to tunnel</i>	To tunnel	Hacer túneles
<i>gurn - green</i>	Green	Verde
<i>gurnvos - tree</i>	Tree	Árbol
<i>gurnvosat (Plu. gaurnvosat)</i>	Forest	Bosque
<i>gyyr (Plu. gaur)</i>	Moving part/gear	Engranaje
<i>haak (plural hauk)</i>	Bitch	Perra (insulto)
<i>haar</i>	Here	Aquí
<i>hai</i>	How	Como
<i>halmr (Plu. haulmr)</i>	Helmet	Casco
<i>hannd (Plu. haunnd)</i>	Hand	Mano
<i>hermot</i>	Through	A través
<i>helggag</i>	To rejoice	Regocijarse
<i>helggak</i>	Joy	Alegría
<i>helggaz</i>	Joyful	Alegre
<i>heus (Plu. haus)</i>	Hammer	Martillo
<i>hob (Plu. haub)</i>	Limp	Cojera

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>hobag</i>	To limp	Cojear
<i>holdd</i>	Hold (to hold)	Mantener
<i>horlem</i>	Take	Coger
<i>horm (Plu. haurm)</i>	Priest	Sacerdote
<i>hring (Plu. hraung)</i>	Ring	Anillo
<i>hringr (Plu. hraungr)</i>	Circle	Círculo
<i>hrot</i>	Few	Pocos
<i>hrun</i>	One	Uno
<i>hunkaz</i>	Heavy	Pesado
<i>hurmfar</i>	Katarious	Kátaro (topónimo)
<i>hurmfarul</i>	Katarious language	Kátaro (lengua)
<i>hurt</i>	Injury	Herida
<i>hurtag</i>	To hurt	Herir
<i>illraz</i>	Bad	Malo
<i>irkul (Plu. irkaul)</i>	Hall	Sala
<i>innat (Plu. Aninnat)</i>	Inn	Posada
<i>iss (Plu. isaus)</i>	Ice	Hielo
<i>issag</i>	To freeze	Congelar
<i>issak (Plu. aussak)</i>	(the) cold (illness)	El frío (resfriado)
<i>issakaz</i>	Cold	Frio
<i>issit (Plu. isausit)</i>	Snow	Nieve
<i>issitgit (Plu. isausitgit)</i>	Snowflake	Copo de nieve
<i>iył (Plu. iyaul)</i>	Island	Isla
<i>jor</i>	Many	Muchos

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>jordrukat (Plu. jaurdrukat)</i>	City	Ciudad
<i>kaglem</i>	give	Dar
<i>kajul (Plu. kaujul)</i>	elder	Anciano
<i>kajulag</i>	advice, advise	Advertencia, consejo
<i>kamp (Plu. kaump)</i>	fight	Lucha
<i>kampat (Plu. kaumpat)</i>	camp, warcamp	Campamento militar
<i>kampi (Plu. kaumpi)</i>	Soldier	Soldado
<i>kan (Dual kaon, Plu. Kaun)</i>	Eye	Ojo
<i>kannag</i>	See	Ver
<i>kar (Plu. kaur)</i>	Rock	Roca
<i>karak</i>	Rocky	Rocoso
<i>karit (Plu. kaurit)</i>	Stone	Piedra
<i>karitgit (Plu. kauritgit)</i>	Pebble	Piedrecilla
<i>karta (Plu. kaurta)</i>	Paper	Papel
<i>kartagit (Plu. kaurtagit)</i>	Scroll	Pergamino
<i>kartak (Plu. kaurtak)</i>	Writing	Escritura
<i>kasr (Plu. kaussr)</i>	Foundation	Fundación
<i>kestaz</i>	Holy	Santo
<i>khann</i>	To seek, to look for	Buscar
<i>khannam</i>	To find	Encontrar
<i>khanneh (Plu. khaunneh)</i>	Seeker	Buscador
<i>khataraz</i>	Katarious (adj.)	Kátaro (adj.)
<i>khatari</i>	Katarious (formal)	Kátaro (formal)
<i>khav (Plu. khauv)</i>	Natural cavern	Cueva natural

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>khavit (Plu. khauvit)</i>	Cave	Cueva
<i>khaz (Plu. khauz)</i>	Battle	Batalla
<i>khazat (Plu. khauzat)</i>	Fortress	Fortaleza
<i>khazdul</i>	Dwarven	Enano, <i>khazad</i> (adj.)
<i>kheled (Plu. khauled)</i>	Glass	Cristal
<i>kheluz</i>	Strong	Fuerte
<i>khun - glitter/bright</i>	Glitter/bright	Brillante
<i>khuzd (Plu. khazad)</i>	Dwarf	Enano
<i>khuzi (Plu. Khauzi)</i>	Warrior	Guerrero
<i>klaennag</i>	Cleanse	Purificar
<i>klos (Plu. klaus)</i>	Food	Comida
<i>klosfrul (Plu. klausfrul)</i>	Meat	Carne
<i>kloskorn (Plu. klauskorn)</i>	Bread	Pan
<i>klyn (Plu. klaun)</i>	Spirit	Espíritu,
<i>korn</i>	Corn	Maíz
<i>kos</i>	Ugly	Feo
<i>krog</i>	To twist	Retorcer
<i>krogan</i>	Twisted (root)	Retorcido (e.j. raíz)
<i>kul</i>	Black	Negro
<i>kulak</i>	Darkness	Oscuridad
<i>kulaz</i>	Dark	Oscuro
<i>kulkan</i>	Darkvision	Visión en la oscuridad
<i>kurj</i>	Metal	Metal
<i>kurjit (Plu. kaurjit)</i>	Nugget	Pepita

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>kurm (Plu. kaurm)</i>	Bag	Bolsa
<i>kurn (Plu. kaurn)</i>	Enemy	Enemigo
<i>kurnmorn (Plu. kaurnmorn)</i>	War	Guerra
<i>kurnmornlosthim (Plu. kurnmornlosthaim)</i>	Peace (formal, historic period)	Paz (formal, histórico, periodo de paz)
<i>kurs</i>	In	Dentro de/en
<i>kurz</i>	Evil magic	Magia maligna
<i>kurzr</i>	Curse	Maldición
<i>lam</i>	Rage	Rabia
<i>lamak</i>	Anger	Ira
<i>lamaz</i>	Angry	Enfadado
<i>lannd (Plu. launnd)</i>	Earth, land	Tierra
<i>leib</i>	You	Tu
<i>leshon</i>	Sacred	Sagrado
<i>leshonkhuzi (Plu. leshonkhauzi)</i>	Templar	Templario
<i>likkag - to like</i>	To like	Gustar
<i>lyggav - to lie down</i>	To lie down	Tumbarse
<i>lyy (Plu. lyauy) - a lie</i>	A lie	Mentira
<i>lyyag - to lie</i>	To lie	Mentir
<i>lyyaz - false</i>	False	Falso
<i>lyyi - liar</i>	Liar	Mentiroso
<i>lyvv (Plu. lyvauv) - life</i>	Life	Vida
<i>lyvvag</i>	To live	Vivir

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>lyvvlosat (Plu. Lyvauvlosat)</i>	Desert	Desierto
<i>maag</i>	Magic	Mágico
<i>maagr (Plu. maugr)</i>	Mage	Mago
<i>maam</i>	Motherhood	Maternidad
<i>maamr (Plu. maumr)</i>	Mother	Madre
<i>maark (Plu. maurk)</i>	Mark, sign	Marca, signo
<i>mag</i>	Rot, rotting	Podredumbre
<i>magmorni (Plu. maugmorni)</i>	Undead	No-muerto
<i>magmornaz</i>	Undead (adj.)	No-muerto (adj.)
<i>makk</i>	Son (of)	Hijo de
<i>mal</i>	True	Verdadero
<i>(de) Malaz</i>	Mellus	Mellus
<i>mar</i>	Big	Grande
<i>markkn (Plu. maurkkn)</i>	Marchane	Marcano (topónimo)
<i>markkanaz</i>	Marchane (adj.)	Marcano (adj.)
<i>marnag</i>	To stop	Parar
<i>marnat</i>	Stopping place	Lugar de parada
<i>maw (Plu. mauw)</i>	Mouth	Boca
<i>marr (Plu. maurr)</i>	Mountain	Montaña
<i>merag</i>	Make friends, celebrate	Hacer amigos, celebrar
<i>meri (Plu. mauri)</i>	Friend	Amigo
<i>mord</i>	Under	Bajo
<i>morn</i>	Die, death	Morir, muerte
<i>mornat</i>	Tomb	Tumba

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>mornit (Plu. maurnit)</i>	Rest, sleep	Dormir, descansar
<i>mosk</i>	But	Pero
<i>mul</i>	True	Verdadero
<i>nai</i>	No, nor, not	No/ni
<i>naal (Plu. naul)</i>	Path, riverbed	Camino, lecho de río
<i>nad (Plu. naud)</i>	Lode (of metal)	Veta de metal
<i>neah</i>	Near	Cerca
<i>neahez</i>	Beside	Al lado de
<i>ney</i>	White	Blanco
<i>nommi (Plu. naummi)</i>	A drunk (affective)	Un borracho (afectivo)
<i>nommaz</i>	Drunk (also well)	Borracho (estar bien)
<i>nommak</i>	Drunkenness, good health	Embriaguez, salud
<i>nord</i>	North	Norte
<i>nos</i>	With	Con
<i>numol</i>	Sharp	Afilado
<i>nur (Plu. naur)</i>	Gem	Gema
<i>nurv (Plu. naurv)</i>	Need	Necesidad
<i>nus (Plu. naus)</i>	Sword	Espada
<i>omar (Plu. omaur)</i>	Weapon	Arma
<i>omarag</i>	To make weapons	Crear armas
<i>osst</i>	East	Este
<i>ragg</i>	Clothing	Vestimenta
<i>raggderfrul (Plu. Rauggderfrul)</i>	Leather	Cuero

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>rar</i>	Endless, eternal	Eterno, sin fin
<i>rasuh</i>	High	Alto
<i>rast (Plu. rausst)</i>	Pass	Paso
<i>rastag</i>	To pass	Pasar
<i>rem</i>	Speak	Hablar
<i>remmag</i>	Say	Decir
<i>rhun</i>	Rune	Runa
<i>rond (Plu. raund)</i>	Shield	Escudo
<i>rosh (Plu. raush)</i>	Spear	Lanza
<i>rukhs(s) (Plu. Raukh(us))</i>	Orc	Orco
<i>rukhsit (plu. raukhsit)</i>	Goblin	Trasgo
<i>rukum</i>	Young, youth	Joven, juventud
<i>shath (Plu. shauth)</i>	Cloud	Nube
<i>shakk</i>	Shake	Agitar
<i>shmek</i>	Kill	Matar
<i>shmekheh (Plu. shmaukheh)</i>	Killer	Asesino
<i>shmekhi (Plu. shmaukhi)</i>	Assassin	Asesino (profesional)
<i>sigin</i>	Long	Largo
<i>silf</i>	Silver	Plata
<i>silfdor</i>	Mithral	Mithril
<i>skil (Plu. skaul)</i>	Skill	Habilidad
<i>skilag</i>	To learn	Aprender
<i>skilam</i>	To master a skill, understand	Dominar una habilidad, comprender

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>smerag</i>	To serve	Servir
<i>smeri</i>	Servant	Sirviente
<i>smiddag</i>	To make (weapons, armor)	Herrar
<i>smiddat</i>	Smithy, workshop	Herrería (lugar)
<i>smiddi</i>	Smith (craftsman)	Herrero (artesano)
<i>stroll</i>	Walk	Andar
<i>sturm (Plu. staurm)</i>	Storm	Tormenta
<i>sturmag</i>	To storm	Atormentar
<i>sudd</i>	South	Sur
<i>taad (Plu. taud)</i>	Father	Padre
<i>taal (Plu. taul)</i>	Fire	Fuego
<i>taalag</i>	To set fire to	Prenderle fuego a
<i>taalenag</i>	To be on fire	Estar en llamas
<i>taalmarr (Plu. taulmarr)</i>	Volcano	Volcán
<i>taalomar (Plu. taulomar)</i>	Forge	Forja
<i>taalomarag</i>	To forge	Forjar
<i>taang (Plu. taung)</i>	Bow	Arco
<i>taangit (Plu. taungit)</i>	Arrow	Flecha
<i>tag</i>	New	Nuevo
<i>tagnag</i>	To make new	Renovar
<i>tanz (Plu. taunz)</i>	Dance	Bailar
<i>tarag (Plu. taurag)</i>	Beard (also: to grow a beard)	Barba (también dejarse barba)
<i>taror (Plu. tauror)</i>	Bull	Toro

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>taroress (Plu. tauroress)</i>	Cow	Vaca
<i>tarori (Plu. taurori)</i>	Tauror	Centauro
<i>tarorul</i>	Tauror language	Centauro (lengua)
<i>thark (Plu. thaurk)</i>	Magic	Magia
<i>tharkaz</i>	Magical	Mágico
<i>tharkun (Plu. thaurkun)</i>	Staff, magic wand	Bastón, varita mágica
<i>thim (Plu. thaum)</i>	Time	Tiempo
<i>thrag</i>	To dare	Atreverse
<i>tnam (Plu. tnaum)</i>	Name	Nombre
<i>tobas (Plu. taubas)</i>	Wilderness	Espesura
<i>tobaz</i>	Wild	Salvaje
<i>tobi (Plu. taubi)</i>	Wild person	Persona salvaje
<i>toglot</i>	Before	Antes
<i>tohst</i>	Greed	Avaricia
<i>tohsti (Plu. tauhsti)</i>	Thief	Ladrón
<i>tor (Plu. taur)</i>	Core, centre	Centro, núcleo
<i>torak (Plu. Taurak)</i>	Soul	Alma
<i>toraktaalomar</i>	Soulforge	Forja de almas
<i>tudd (Plu. taudd)</i>	Teeth	Dientes
<i>tumun</i>	Hollow	Hueco
<i>tunng (Plu. taunng)</i>	Tongue	Lengua (anatomía)
<i>ugun</i>	Against	En contra de
<i>unn (Plu. unaun)</i>	Pillar	Pilar
<i>upp</i>	Up	Arriba

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>urg (Plu. uraug)</i>	Runt	Enano (pequeño)
<i>ut</i>	We	Nosotros
<i>uzn (Plu. uzaun)</i>	Shadow	Sombra
<i>vaar (plu. vaur)</i>	Change (general)	Cambio
<i>vaarag</i>	To change	Cambiar
<i>vaarak</i>	Change (abstract concept)	Cambio (abstracto)
<i>vaargrimm (Plu. vaurgrimm)</i>	Werewolf	Hombre lobo
<i>vaargrimmak</i>	Lycanthropy	Licantropía
<i>vaari (Plu. vauri)</i>	Shifter	Cambia formas
<i>vaen</i>	Beautiful	Bello
<i>val</i>	Cowardice	Cobardía
<i>valaz</i>	Cowardly	Cobarde
<i>valag</i>	Flee	Huir
<i>valtohistag (Plu. vaultohstag)</i>	Bribe	Soborno
<i>varak</i>	Loyal, loyalty	Leal, lealtad
<i>varr (plu. Vaurr)</i>	Memory	Memoria
<i>varrag</i>	To remember	Recordar
<i>varrak</i>	Memory (concept)	Memoria (concepto)
<i>varlosag</i>	To forget	Olvidar
<i>De Varrlosak</i>	Amnesia	Amnesia
<i>varmornlos</i>	Deity	Deidad
<i>vas</i>	So	Entonces
<i>vass</i>	What	Qué
<i>vaynn (Plu. vauynn)</i>	Vein of metal	Veta de metal

<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>vazr (Plu. vauzr)</i>	Face	Cara
<i>vel</i>	And	Y
<i>venn - arrival (plu. vaunn)</i>	Arrival	Llegada
<i>vennag</i>	To come	Venir
<i>vennagav</i>	To arrive	Llegar
<i>veztr</i>	West	Oeste
<i>vidr</i>	Wide	Amplio
<i>vol</i>	Blue	Azul
<i>vos</i>	Wood	Madera
<i>vosduzkaz</i>	Sis'Ralar (adj.)	Sis'Ralar (adj.)
<i>vosduzki (Plu. vausduzki)</i>	Sis'Ralar	Sis'ralar (topónimo)
<i>vosduzkul</i>	Sis language	Lengua Sis
<i>vosslum (Plu. vausslum)</i>	Vishlum (formal)	Vishlum (topónimo)
<i>vosslumul</i>	Vishlum language	Lengua Vishlum
<i>vu</i>	Who	Quien
<i>yar</i>	Yellow	Amarillo
<i>yel</i>	Call, shout	Lllamar
<i>zahag</i>	To build	Construir
<i>zahar (Plu. zauhar)</i>	Building	Edificio
<i>zarag</i>	To pool, to collect	Recoger (líquido)
<i>zaram (Plu. Zauram)</i>	Pool	Pozo
<i>zeaz (Plu. zauz)</i>	Sea	Mar
<i>zhuf (Plu. zhauf)</i>	Waterfall, rapids	Cascada, rápidos
<i>zhufitak</i>	Tears, to cry	Lágrimas, llorar

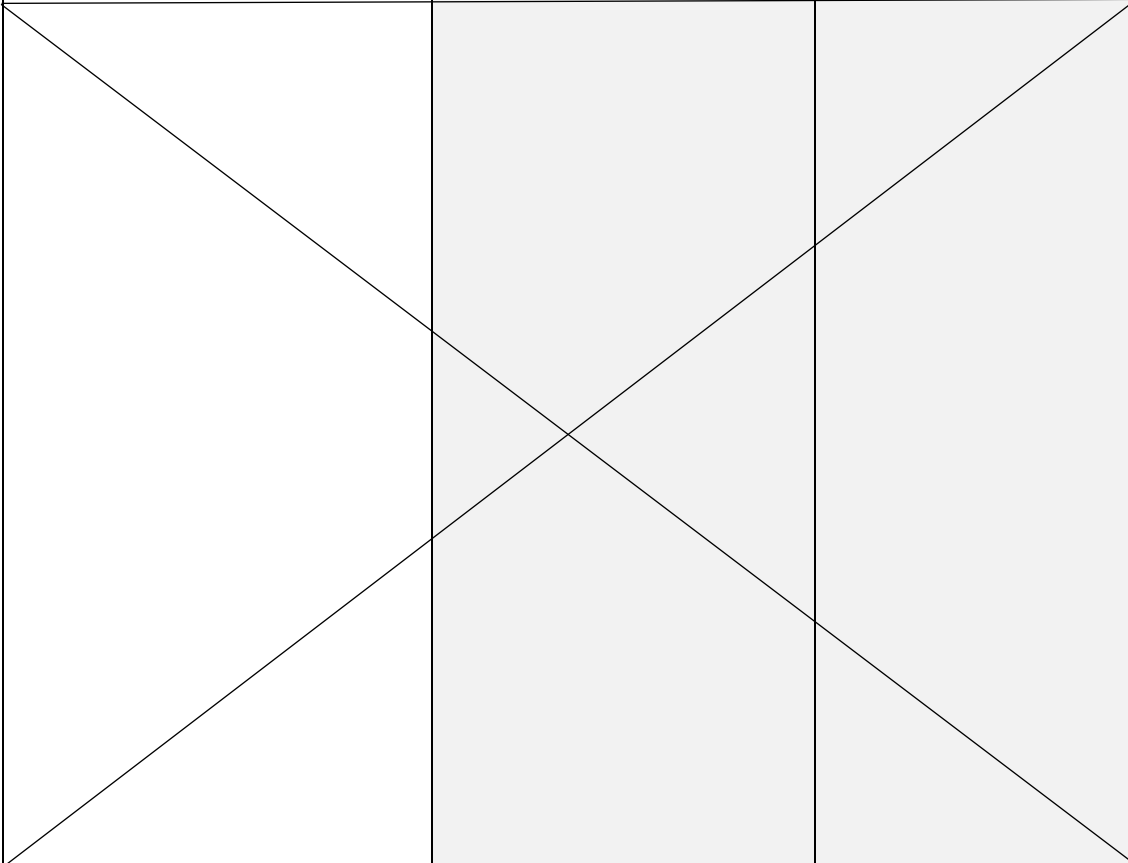
<i>Término</i>	<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>zigil (Plu. zaugil)</i>	Spike, spear	Pinchos, lanza
<i>zigilomar (Plu. zaugilomar)</i>	Spear	Lanza
<i>zom</i>	Some	Algunos
<i>zonn</i>	Sun	Sol
<i>zongag</i>	Sing	Cantar
<i>zong - music (general concept)</i>	Music (concept)	Música (concepto)
<i>zongr (Plu. zaungr)</i>	Song	Canción
<i>zut</i>	How	Como
<i>zuyn (Plu. zauyn)</i>	Spell	Hechizo
		

Tabla 3. Términos en *khazad*²⁷

²⁷ Todos los términos han sido obtenidos de: http://www.stormnexus.org/Dwarven_Language