

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Trabajo de Fin de Grado

LA TRADUCCIÓN DE JUEGOS DE ROL DESDE UNA PERSPECTIVA FUNCIONALISTA

El caso de *Dungeons & Dragons*

Autora: María Álvarez Delgado
Tutor: Daniel Peter Linder Molin

Salamanca, 2021

Agradecimientos

Me gustaría comenzar este trabajo expresando mi gratitud hacia todas las personas que han contribuido a la experiencia que ha sido la carrera durante estos últimos cuatro años, tanto alumnos como profesores. Me gustaría destacar la labor de mi tutor, Daniel Linder, que fue la persona que me dio la bienvenida a la facultad en la prueba de acceso y que será también quien me vea marcharme; gracias a sus consejos he podido sacar este trabajo adelante aprendiendo mucho durante todo el proceso.

Además, no podría haber desarrollado mis hipótesis de no ser por la enorme ayuda recibida de la comunidad online de jugadores de rol. Quiero hacer una mención especial tanto mi grupo de aventureros como a mi DM todopoderoso, que siempre han estado ahí para resolver cualquier duda que tuviera por mínima que fuera.

Finalmente, debo destacar la ayuda prestada por Ana Navalón, autora de una de las traducciones. Me enorgullece realmente entrar a formar parte de un gremio formado por gente tan generosa y dispuesta a ayudarse en situaciones tan decisivas como ha sido este TFG.

RESUMEN

Los juegos de rol de mesa son un género que ha conseguido una enorme popularidad e influencia a lo largo de las últimas décadas. Debido a su complejidad tanto narrativa como en aspectos referidos a su jugabilidad, su traducción reviste gran interés desde múltiples puntos de vista. Uno de los sistemas de rol más conocidos es el de *Dungeons & Dragons*; gracias a su licencia abierta, existen numerosas publicaciones diferentes que comparar y de las que extraer conclusiones relacionadas con las estrategias traductológicas adecuadas para abordar este tipo de textos. Al contrastar las técnicas utilizadas para las traducciones al español en *Dungeons & Dragons: Manual del Jugador* (Edge Entertainment, 2017) y *El Resurgir del Dragón* (Nosolorol Ediciones, 2017), se ilustran mediante ejemplos contextos de traducción completamente diferentes y su influencia sobre la funcionalidad de la obra final. Este breve análisis tiene como objetivo principal abrir las puertas a un estudio más a fondo de este género.

PALABRAS CLAVE

Juegos de rol, Dungeons & Dragons, El Resurgir del Dragon, funcionalismo, traducción de la fantasía.

ABSTRACT

Tabletop role-playing games, as a genre, have gained enormous popularity and influence over the past few decades. Due to their complexity, both narrative and concerning their playability, the translation of players' guides is an interesting object of study from a wide variety of approaches. One of the best-known gaming systems is *Dungeons & Dragons*; thanks to its open license, there are multiple publications that can be compared in order to draw conclusions related to functional translation strategies when facing this type of texts. The comparison between the techniques used to translate from English *Dungeons & Dragons: Manual del Jugador* (Edge Entertainment, 2017) and *El Resurgir del Dragón* (Nosolorol Ediciones, 2017) shows, through some examples, the difference between translation contexts and their influence on the functionality of the final work. This brief analysis aims to open up a path for a more in-depth study of this genre.

KEYWORDS

Role-playing games, Dungeons & Dragons, El Resurgir del Dragón, functionalism, fantasy translation.

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Estructura del trabajo	4
1.2. La traducción de juegos	5
1.3. La traducción de <i>Dungeons & Dragons</i>	6
1.4. Motivación del trabajo	7
1.5. Objetivos	9
2. METODOLOGÍA.....	10
2.1. Hipótesis de partida	14
2.2. Marco teórico	18
2.3. Estado de la cuestión.....	19
2.3.1. Textos funcionales	20
2.3.2. Narrativa fantástica.....	21
2.4. Metodología	22
2.4.1. El juego.....	22
2.4.2. Fases del trabajo	24
3. ANÁLISIS Y RESULTADOS	25
3.1. Aspectos macrotextuales.....	25
3.2. Aspectos microtextuales	33
4. CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO	38
Bibliografía citada	40
Bibliografía complementaria	41
Anexos.....	43

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Normalmente, los alineamientos se explican con base en acciones o referencias cotidianas; en este caso, insectos.	11
Ilustración 2. Competencias del personaje. Si nuestro protagonista quiere, por ejemplo, evitar un obstáculo grande mientras corre, podrá recurrir a su puntuación bien de Atletismo o bien de Acrobacias.....	12
Ilustración 3. Portadas del TO, la T1 y la T2	15
Ilustración 4. Estados de los productos de Edge Entertainment: la explicación de cada uno de ellos está orientada al tiempo que falta para su disponibilidad.....	16
Ilustración 5. Apartado de desarrollo de las obras de Nosolorol.....	17
Ilustración 6. SRD de WotC: reglas básicas, razas, clases y dotes.....	22
Ilustración 7. SRD de WotC: equipo, magia, monstruos y enemigos	23
Ilustración 8. SRD de WotC: dirección de juego	23
Ilustración 9. Extracto de la página 10 de <i>El Resurgir del Dragón</i> ; se ofrece una explicación apta para alguien que no conozca en absoluto los juegos de rol.....	27
Ilustración 10. Apartados del capítulo destinado a la dirección del juego en <i>El Resurgir del Dragón</i>	27
Ilustración 11. Ejemplo de un conjuro con todas sus partes en el <i>Manual del Jugador</i> . 28	
Ilustración 12. Apartado de objetos mágicos en el índice de <i>El Resurgir del Dragón</i> . ..	32
Ilustración 13. Apartado sobre objetos mágicos en el <i>Manual de Jugador Cuarta Edición</i> . En este caso, se enmarca en la sección dedicada al equipo, ya que la magia se estructura también de forma diferente.....	32

Índice de tablas

Tabla 1. Apartados principales (parte del SRD) de cada índice. Dentro de los capítulos hay más subdivisiones sobre aspectos concretos, estos son los niveles más generales, marcados con colores para mostrar la correspondencia entre ambos.....	26
Tabla 2. Comparación de los apartados correspondientes al uso de conjuros de la T1 y la T2, con colores marcando los apartados que coinciden.	31
Tabla 3. Descripción del conjuro "Divination" en el TO, la T1 y la T2; se han marcado con colores los tres ejemplos que se explican a continuación para diferenciarlos de manera visual.....	34

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene por objeto analizar la situación traductológica de uno de los tomos que componen la saga de *Dungeons & Dragons*, concretamente el *Player's Handbook*. El sistema de juego fue creado por Gary Gygax y Dave Arneson, quienes combinaron su afición a los juegos de estrategia con su interés por la época medieval en un libro de reglas que fue publicado en 1974 por la editorial Tactical Studies Rules. Desde entonces, el juego ha amasado una considerable popularidad, llegando a su auge durante la década de los 80, a lo largo de la cual se continuaron publicando ampliaciones y accesorios para el juego. Más allá de un pasatiempo, *Dungeons & Dragons* (comúnmente abreviado como *D&D* por sus jugadores) se considera hoy en día uno de los clichés indispensables para caracterizar a los *nerds* de ayer y de hoy, como se puede apreciar en las referencias que se hacen a él en series como *Stranger Things* o *The Big Bang Theory*. El universo de *D&D* ha sabido sobreponerse al paso del tiempo diversificando sus productos mediante la creación de videojuegos con algunas de sus aventuras originales como trama principal y con una mecánica muy similar a la que se lleva a cabo al jugar de manera analógica; ha sido esta capacidad de adaptación la que lo ha llevado a perdurar hasta la publicación de su última edición hasta la fecha, *Player's Handbook Fifth Edition*, en 2014.

1.1. Estructura del trabajo

En los apartados sucesivos del trabajo se procederá a explicar las bases teóricas de los juegos de rol como género textual y las especificidades de la traducción de juegos de mesa. Además, se profundizará en la historia de *Dungeons & Dragons* como universo literario y en todo el fenómeno fan que lo rodea y que ha contribuido en gran medida a su desarrollo y consolidación como estándar entre los diversos sistemas de juegos de rol.

Respecto a la metodología, se expondrán las estrategias de traducción que se han tenido en cuenta para el análisis de dos de las traducciones de *Dungeons & Dragons: Player's Handbook*, y se formularán las hipótesis que serán contrastadas en cada ejemplo escogido. Asimismo, se ofrecerá una breve perspectiva de las condiciones bajo las que se realizó cada traducción para justificar las elecciones concretas y ofrecer una visión general de las diversas posibilidades traductológicas del género.

En cuanto al análisis, se procederá a comparar extractos de diversas partes de ambos libros con el objetivo de observar las estrategias de traducción seguidas en cada caso y valorar, según los principios de la teoría funcionalista, cuál funciona mejor de cara a su uso como

texto instructivo. El criterio seguido a la hora de elegir los fragmentos se basa en la experiencia de varios jugadores a los que se ha consultado; tras haber jugado con los dos manuales, se percataron de algunas diferencias que hacían que uno de los dos fuera más fácil de utilizar, bien como DM o bien como jugador que necesitaba resolver alguna duda.

Finalmente, se extraerán y presentarán las conclusiones obtenidas con el fin de ofrecer una perspectiva general sobre los puntos fuertes y las carencias en la traducción de este género.

1.2. La traducción de juegos

Es necesario comenzar este apartado delimitando lo que se entiende como juego de rol, en especial en contraposición a los juegos de mesa. Como se menciona en Evans (2013), la diferencia fundamental se halla en el modo de juego: mientras que los juegos de mesa requieren un tablero y la posibilidad de que haya un ganador, los juegos de rol se definen como una experiencia en la que todos los jugadores colaboran para construir una narrativa dentro de ciertos límites. Sin embargo, muchas de las características detalladas en su obra “*Translating Board Games: Multimodality and Play*” son compartidas por ambos géneros. En esencia, los juegos de rol se tratan de un modo de interacción social supeditada a una serie de reglas. Sin embargo, estas reglas no suponen más que un soporte, mientras que el grueso de la narración recae en gran medida sobre los participantes; de este modo, cada partida supone una experiencia distinta de las demás. Además, en el caso de los juegos de rol y, en particular, de *Dungeons & Dragons*, no todas las reglas son conocidas por los jugadores, sino que algunas forman parte de la información conocida sólo por el DM. Gracias a ello, la experiencia narrativa puede presentar giros argumentales, desafíos imprevistos y puntos en los que la participación de los jugadores desvíe el hilo de la historia en cierta medida, lo que daría lugar a un ejercicio de improvisación (respetando siempre las reglas del juego). Markku Eskelinen (2001) denomina a este fenómeno “práctica configurativa” (2001), ya que es una combinación de múltiples elementos lo que distingue a los juegos de formas puramente narrativas, como podría ser, en este caso, una novela fantástica.

Tras sentar estas bases, se puede comenzar a considerar los desafíos traductológicos que plantea el género. La combinación de textos instructivos y narrativos en los libros de rol requiere el dominio de estilos y registros diversos y la capacidad para discernir cuándo

utilizar cada uno. En lo que se refiere específicamente a la parte instructiva, dado el objeto de este trabajo, el lenguaje utilizado debe ser especialmente claro por la enorme cantidad de componentes que se necesitan tener en cuenta durante la partida: diferentes datos, características, habilidades, modificadores de todo lo anterior... Todos estos componentes llevan consigo una terminología muy específica, cuyas particularidades deben ser tenidas en cuenta a la hora de traducir.

Sin embargo, la dimensión narrativa también presenta desafíos relativos a la frecuente falta de referentes previos. Si bien parte del vocabulario se considera como canónico dentro del género fantástico, en numerosas ocasiones los juegos introducen su propio léxico característico; por ello, habitualmente se requiere cierta labor de transcreación más que de mera traducción. Prueba de ello, sin ir más lejos, es el uso que se da al término inglés “dungeon master”: aunque en la gran mayoría de juegos de rol con traducción oficial se ha optado por “director de juego”, el término original es mucho más popular y ha dado origen a palabras derivadas como “masterear” en lugar de “dirigir”.

1.3. La traducción de *Dungeons & Dragons*

Ahora que se ha dado una perspectiva general sobre la gran popularidad que *D&D* ha adquirido desde sus inicios¹, es inevitable extraer la siguiente conclusión: en muchas ocasiones, la comunidad de jugadores no ha querido esperar a la publicación del libro oficial en su idioma nativo, especialmente por los largos periodos de tiempo que, frecuentemente, se dan entre original y traducción. Esta impaciencia ha dado lugar a un uso extendido de gran cantidad de anglicismos en las partidas por parte del público hispanohablante que, a pesar de contar ya tanto con traducciones oficiales como con múltiples versiones, se han afianzado como términos oficiales. De este modo, se debe tener en cuenta que los propios usuarios del texto han podido jugar un papel hasta cierto punto determinante en el proceso de traducción. Para estimar adecuadamente el grado de esta interferencia, se deben considerar brevemente ciertos aspectos de cada una de las obras elegidas:

- *Dungeons & Dragons: Player's Handbook 5th Edition*: el libro original, publicado por Wizards of the Coast en 2014.

¹ Pilon, M. (2019). How to Be a Professional Dungeons & Dragons Master Hosting Games - Bloomberg Businessweek. <https://www.bloomberg.com/news/features/2019-07-08/how-to-be-a-professional-dungeons-dragons-master-hosting-games>

- *Dungeons & Dragons Player's Handbook: Manual del Jugador 5ª Edición*: la traducción oficial, publicada en 2017 por la editorial Edge Entertainment, corrió a cargo de Rodrigo García Carmona. En adelante, para abreviar, me referiré a esta obra como *Manual del Jugador*.
- *El Resurgir del Dragón*: una versión de la editorial Nosolorol, también de 2017. Las partes centrales del juego, que coinciden tanto con el original como con la otra traducción, fueron traducidas por Ana Navalón; el contenido nuevo fue creado por Pedro J. Ramos.

La razón de que haya diferentes versiones es el tipo de propiedad intelectual que los autores han aplicado a la obra original: mediante una licencia de juego abierto (Open Gaming License u OGL en inglés), se autoriza a otras editoriales a utilizar y adaptar el sistema de juego para realizar sus propias publicaciones, excluyendo contenido de carácter más creativo como pueden ser personajes o lugares específicos.²

Además de las adaptaciones profesionales, se debe tener en cuenta, una vez más, a las realizadas por la comunidad de jugadores. Especialmente desde la proliferación de sitios online dedicados al juego, como pueden ser foros de Reddit o servidores de Discord, han surgido multitud de aventuras diseñadas por jugadores y basadas, generalmente, más en su propia experiencia que en la forma oficial de jugar. Algunas han llegado a hacerse tremendamente populares³, por lo que también conviene destacar su influencia en la experiencia de juego de las publicaciones oficiales y en la percepción que tienen de ellos los usuarios.

1.4. Motivación del trabajo

La idea de abordar este tema surgió de mi propia experiencia de juego: a pesar de haber conocido *D&D* durante relativamente poco tiempo, el grupo con el que juego tiene ya mucha experiencia. No tardé en darme cuenta de la facilidad con la que utilizaban un vocabulario propio tremendamente complejo en el que, como ya se ha mencionado anteriormente, abundaban los anglicismos. De este modo, cuanto más profundizaba en

² *Systems Reference Document (SRD) | Dungeons & Dragons*. (n.d.). Retrieved June 10, 2021, from <https://dnd.wizards.com/articles/features/systems-reference-document-srd>

³ Favourite Homebrew Adventures? : DnD. (n.d.). Retrieved July 21, 2021, from https://www.reddit.com/r/DnD/comments/6dmw15/favourite_homebrew_adventures/

las partidas y más apartados de los libros y sitios web creados por fans necesitaba consultar tan sólo para comprender el funcionamiento del juego, más se asentaba en mi mente la curiosidad respecto al proceso de traducción de este libro y la posible implicación de los jugadores en él. ¿Por qué algunas traducciones oficiales de los términos eran generalmente aceptadas mientras que otras eran desterradas en favor del término original? ¿Qué estrategia se sigue para traducir algo que no existe más allá del propio universo de *D&D*? ¿Hasta qué punto se puede dar rienda suelta a la creatividad dentro de un sistema de reglas tan sólidamente estructurado? Una vez comencé a documentarme para el trabajo de manera más profunda, también me percaté de la importancia que este juego ha tenido en una gran cantidad de formas de entretenimiento más modernas. Desde simples referencias a él en series o películas hasta sagas de videojuegos completas inspiradas en aventuras de rol, se puede dar por sentado que todo el mundo tiene una idea, al menos general, de lo que representa *Dungeons & Dragons*. Sin embargo, considero que esta percepción del público en general no llega a concebir la enorme dimensión narrativa detrás de los juegos: además de la adaptación de obras escritas para ser, en cierto modo, interpretadas por jugadores que no conocen el argumento, me fascinó la facilidad con la que los DM son capaces de improvisar sobre la marcha o incluso de crear sus propias aventuras desde cero.

En cuanto a aspectos más académicos, creo que en este trabajo he podido aplicar muchas de las disciplinas aprendidas a lo largo del grado, pero en especial me gustaría mencionar dos asignaturas. En primer lugar, el Seminario de Traducción I de Inglés me ha ayudado a profundizar en los aspectos importantes que se deben tener en cuenta a la hora de hacer una comparación de traducciones; en él también aprendí qué conclusiones globales se pueden extraer de estrategias de traducción concretas. En segundo lugar y, quizá más notablemente, la asignatura de Traducción Especializada Inversa despertó mi interés por los textos instructivos. Antes de estudiarlos en ella, pensaba que se trataban de meras instrucciones que precisaban de una traducción muy mecánica, que apenas presentaba ningún desafío más allá de la terminología. Sin embargo, me he dado cuenta de la cantidad de dimensiones diferentes que pueden tener y de cómo, por ejemplo, en este caso, pueden tratarse de un trabajo tan estimulante como tradicionalmente son consideradas la traducción literaria o la audiovisual.

1.5. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es analizar las estrategias de traducción enfocadas a la funcionalidad de los textos mediante la comparación de dos traducciones del libro original. Para ello, primarán en todo momento criterios traductológicos, pero el fenómeno fan es un factor que se debe tener en cuenta en una comunidad que requiere tanta implicación por parte de sus miembros. Además, podrá ser un dato relevante para ciertas traducciones el vocabulario propio del género de fantasía, sedimentado ya en la cultura popular gracias a todo tipo de formas de entretenimiento previas a *Dungeons & Dragons*.

Otro objetivo, derivado de este primero, consistirá en tratar de determinar la importancia del contexto de traducción en la adecuación del producto final a las necesidades del usuario: la editorial y el traductor encargados, la distancia temporal entre original y traducción, la consideración de traducciones previas, etc.

Finalmente, sería de interés determinar la funcionalidad de cada traducción respecto a los aspectos analizados. Si bien es una tarea complicada juzgar una obra tan extensa en base a ciertos extractos, sería lógico inferir que, si cierta parte de unas instrucciones no está clara, el resultado final de seguirlas no será completamente satisfactorio; por ello, se intentará estimar de manera objetiva el impacto real de las estrategias de traducción sobre la funcionalidad real del manual de juego.

2. METODOLOGÍA

Por lo general, *D&D* es lo primero que viene a la mente de cualquier persona al pensar en un juego de rol, pero existen muchos más con diversas mecánicas y ambientaciones. Lo que caracteriza a *Dungeons & Dragons* son principalmente su estética y sus argumentos, inspirados por el género fantástico tradicional, que podrían ser comparados a referentes como la saga *El señor de los anillos*. Para ilustrar estas particularidades, procederé a explicar cómo se crean los personajes con los que se juega y cómo se desarrolla el juego en sí.

Creación del personaje

Quizá uno de los aspectos más llamativos de *D&D* es la libertad que concede a sus jugadores para dar rienda suelta a su creatividad a la hora de crear un personaje que se adapte a sus gustos; es el primer paso que hay que seguir para comenzar a jugar. Para explicar el proceso de creación, seguiré los pasos que dicta el libro original utilizando la terminología que aparece en él, aunque más adelante se analizará hasta qué punto esta terminología es funcional:

1. **Elección de raza:** esta característica es la que determinará, naturalmente, el aspecto de nuestro personaje, pero también otros rasgos que influirán notablemente en el juego, como los idiomas que habla, la aceptación que tendrá en ciertos lugares, habilidades sensoriales y mágicas, etc. Las razas elegibles son: enano, elfo, mediano, humano, dracónido, gnomo, semielfo, semiorco y tiefling. Además de las características ya mencionadas, la elección de una raza lleva consigo la situación dentro de una “tabla de alineamientos” que define, a grandes rasgos, los valores morales del personaje. Esto no significa que los personajes se vean limitados a ciertos alineamientos por su raza, sino que, hasta que demuestren lo contrario al interactuar con su entorno, serán percibidos de esa forma debido a prejuicios asociados a su raza. Este alineamiento se basa en la intersección entre un eje ético (legal, neutral o caótico) y un eje moral (bueno, neutral o malvado). Las razas y sus características se explican en más detalle en un anexo al final del trabajo, que contiene descripciones extraídas del *Manual del Jugador*.



Ilustración 1. Normalmente, los alineamientos se explican con base en acciones o referencias cotidianas; en este caso, insectos. (imagen de reddit.com)

2. **Elección de clase:** la clase de un personaje se refiere, a grandes rasgos, a su oficio. Como es natural en los mundos de fantasía, las clases entre las que se puede elegir tienen inspiración bien relacionada con la magia, o bien con evocaciones a tiempos antiguos; las básicas son bárbaro, bardo, brujo, clérigo, druida, explorador, guerrero, hechicero, mago, monje, paladín y pícaro. Cada una posee una serie de habilidades y talentos únicos que se basan en una o varias de las seis características que deben ser asignadas en el siguiente paso. Las clases se explican más en profundidad en un anexo al final del trabajo en el que se adjuntan las explicaciones del *Manual del Jugador*.
3. **Determinación de características:** las acciones que un personaje será capaz de llevar a cabo durante el juego, ya sea durante un combate o al interactuar con su entorno, vendrán determinadas por seis características: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma. Las puntuaciones de cada una se asignan o bien mediante tiradas de dados, o bien con los valores preestablecidos que marca el *Manual del Jugador*; según la clase que se haya elegido, convendrán más unas que otras. Dentro de estas seis características se enmarcan una serie de competencias más concretas, que son a las que se debe recurrir cuando se quiera abordar cualquier tipo de prueba en el juego.

Fuerza	Sabiduría
Atletismo	Medicina
Destreza	Percepción
Acrobacias	Perspicacia
Juego de Manos	Supervivencia
Sigilo	Trato con Animales
Inteligencia	Carisma
Conocimiento Arcano	Engaño
Historia	Interpretación
Investigación	Intimidación
Naturaleza	Persuasión
Religión	

Ilustración 2. Competencias del personaje. Si nuestro protagonista quiere, por ejemplo, evitar un obstáculo grande mientras corre, podrá recurrir a su puntuación bien de Atletismo o bien de Acrobacias. (Manual del Jugador, 2017 p. 175)

- 4. Descripción del personaje:** este es el paso que más libertad confiere a los jugadores para diseñar su personaje. Si bien el juego sugiere algunos trasfondos para desarrollar la historia del personaje y asignarle pertenencias acordes a ello, cada jugador puede imaginar una historia y una personalidad determinadas para su héroe, además de su aspecto físico dentro de los rasgos propios de su raza. Naturalmente, la historia del personaje es la que tiene una importancia real sobre el alineamiento previamente explicado, al margen de los prejuicios citados en el apartado de la elección de raza. Toda esta información puede ser sacada de algún personaje predefinido o inventada por cada jugador; además, según las exigencias de la partida, será conocida por todos (si los personajes se conocen desde hace tiempo) o se irá desvelando a lo largo del juego.
- 5. Elección de equipamiento:** en este último paso el jugador asigna armas, armaduras y otros objetos de utilidad al personaje basándose, sobre todo, en su clase y trasfondo (no todos los personajes pueden utilizar todos los objetos). Este equipamiento determinará las posibles acciones y ataques que podrá realizar el personaje durante la partida.

Toda esta información, además de más características y modificadores que se han omitido por no entrar en aspectos demasiado específicos, son recogidas en una hoja de personaje por cada jugador para su uso durante la partida.

La partida

Los grupos de juego de *D&D* suelen ir desde dos hasta unos cinco miembros; una vez todo el mundo haya creado su personaje, el juego puede comenzar. Es ahora cuando entra en escena la figura del director de juego (o DM, del inglés *Dungeon Master*), una especie de narrador que controla todos los aspectos que determinarán el desarrollo de la partida. La estructura básica de una aventura de *D&D* se asemeja en gran medida a la trama de una novela de fantasía: en la introducción, se presenta a un grupo de héroes que deben llevar a cabo una misión: derrotar a un monstruo, encontrar un tesoro, rescatar a alguien... Estas bases narrativas pueden venir dadas por un libro de aventuras publicado (como los que se han elegido para analizar en este TFG) o pueden haber sido creadas por la comunidad de juegos de rol para ser jugadas por cualquiera; especialmente gracias a internet, han proliferado los foros y sitios web dedicados a compartir aventuras de aficionados o modificaciones de las aventuras oficiales para, por ejemplo, cambiar su dificultad. Durante su desarrollo habitual, en las aventuras se alternan la narración del DM y las intervenciones de los personajes sin ningún orden establecido, de forma que si alguien tiene algo que aportar puede introducirlo cuando considere necesario siempre y cuando no se desvíe en gran medida del hilo argumental. Por ejemplo, al encontrarse el grupo con un personaje no jugable (como puede ser un guía que les da la bienvenida a una ciudad; son representados por el DM), podrán preguntarle lo que quieran e ir a donde les plazca, y estas decisiones irán determinando el curso de la aventura.

En general, las aventuras cuentan con un componente social, orientado hacia la interacción del grupo con su entorno y con personajes no jugables y uno basado en el combate. Por ejemplo, si el grupo se encuentra con un guardia que no les deja entrar en un sitio, deben elegir una de las dos rutas:

1. Si, debido a sus características (explicadas en la creación del personaje) creen que pueden intimidar o convencer al guardia, deben tirar los dados para obtener una puntuación (por ejemplo, de Persuasión). Si el resultado es mayor a la puntuación que tiene el guardia (sólo conocida por el DM, de modo que los jugadores deben arriesgarse), la tirada se considerará un éxito y el grupo conseguirá pasar.
2. Si, en cambio, eligen enfrentarse al guardia, se entrará en un combate. El funcionamiento es diferente al resto de la aventura: aquí sí se procede por turnos, cuyo orden será determinado por una tirada de dados que determinará la

“iniciativa”, una puntuación temporal que cada jugador obtiene para cada combate. Así, cada personaje, incluido el guardia, irá utilizando su turno para atacar, usar un conjuro o moverse hasta que alguien (idealmente, el grupo) deje al otro sin puntos de golpe (una especie de contador de energía; al perderlos todos, el personaje se desmaya).

Con este modelo como base, una aventura irá avanzando hacia el objetivo final pero también ramificándose en diferentes historias secundarias según la motivación personal de cada jugador. Las aventuras, normalmente denominadas campañas, se estructuran en sesiones, partidas de entre 2 y 3 horas; según la campaña que se esté jugando, podría concluirse en unas pocas sesiones o llegar a durar años.

2.1. Hipótesis de partida

Tras haber utilizado varios manuales para jugar y haber consultado mis dudas con otros jugadores, llegué a la conclusión de que la traducción oficial del *Player's Handbook* original no era del todo satisfactoria. Por lo general, muchos mencionaban una de las múltiples versiones del juego publicadas por editoriales ajenas como ejemplo de claridad, por lo que llegué a la siguiente elección de textos:

- *Dungeons & Dragons: Player's Handbook*: el libro original, al que se denominará de aquí en adelante TO. Fue publicado en 2014 por Wizards of the Coast (Renton, WA, EE. UU.).
- *Dungeons & Dragons Player's Handbook: Manual del Jugador*: la traducción oficial encargada a Edge Entertainment (Sevilla, España) y publicada en 2017, que se mencionará en el trabajo como T1 o “traducción oficial”.
- *El Resurgir del Dragón*: la versión publicada por Nosolorol (Madrid, España) también en 2017, que se denominará T2 o “traducción alternativa”.

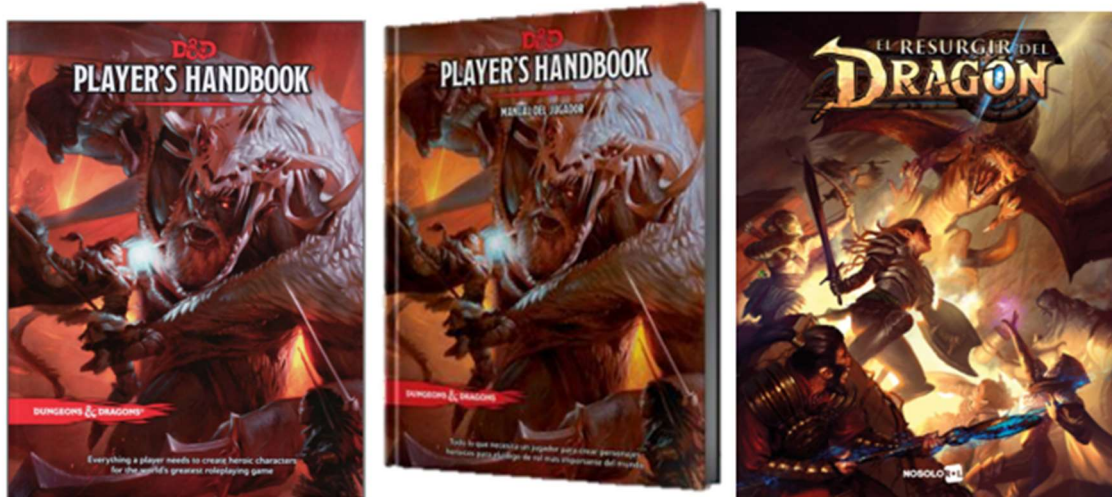


Ilustración 3. Portadas del TO, la T1 y la T2 (imágenes de dnd.wizards.com y nosolorol.com)

El planteamiento que se propone consiste, a grandes rasgos, en considerar que la T1 es más fiel al TO, pero menos funcional; la estrategia seguida por su traductor busca expresar el significado específico de los conceptos palabra por palabra, en lugar de ofrecer un concepto global basado en la función de cada parte del texto. Por otro lado, la T2 parte del punto de vista de un grupo de jugadores de los libros oficiales que ha decidido crear su propio contenido nuevo en base al sistema original. Se trata eminentemente de una traducción, pero hay añadidos que reflejan su experiencia y sus deseos, como más razas o más clases con las que caracterizar al personaje. Por tanto, el enfoque de la traducción tiene como criterio principal a usabilidad del texto no sólo como narración, si no como método creativo y de interacción entre jugadores.

Esta diferencia de perspectivas se ve influenciada principalmente por el ámbito de las empresas que las llevaron a cabo. La T1 fue encargada por la editorial de todos los libros originales de *D&D*, llamada Wizards of the Coast (WotC), a la empresa Gale Force Nine (GF9). Apenas hay información sobre ella, pero, como se puede ver en su página web, se dedican principalmente a la producción de todo tipo de artículos relacionados con los juegos de rol, principalmente miniaturas y mapas⁴. Esta es la primera razón por la que surgió la idea de centrar el trabajo en este tema: no son una empresa dedicada a la traducción ni hacen mención de ella como una de sus actividades principales, a pesar de ser titulares de la licencia de traducción de la obra a nivel internacional. En relación con

⁴ Gale Force Nine. (n.d.). Retrieved June 10, 2021, from <https://www.gf9.com/>

esto, vale la pena mencionar que, en noviembre de 2020, tuvo lugar un proceso judicial en el que GF9 demandaba a WotC por no sacar al público materiales previamente acordados; sin embargo, la justificación de WotC fue: «[...]certain products [that were] of low quality, including translations that were poorly done and included inaccurate, missing, and offensive translations.»⁵

En la causa se citan específicamente las traducciones al francés y al coreano, pero cabe plantearse como hipótesis si será también el caso del castellano. Si bien GF9 actúa como empresa gestora del proyecto de traducción internacional, en la información que contiene el libro se puede ver que la empresa encargada de la traducción al español fue una editorial llamada Edge Entertainment. Al visitar su página se observa que, aunque se ofrece más información que en la de GF9, se presenta el libro como un producto comercial en lugar de como una obra literaria. Cuentan con un apartado en el que hacen un seguimiento del desarrollo tanto de sus libros como de sus juegos de mesa, pero la información que contiene se limita a las diferentes etapas de producción:

FILTRAR POR ESTADO



Ilustración 4. Estados de los productos de Edge Entertainment: la explicación de cada uno de ellos está orientada al tiempo que falta para su disponibilidad. (captura de edgeent.com)

De forma más concreta, el libro cita a Rodrigo García Carmona como “Coordinador de traducción”. García Carmona, a pesar de tener experiencia tanto en la traducción como en la creación de juegos de rol, no es traductor profesional sino ingeniero de telecomunicaciones, por lo que cabe esperar una perspectiva diferente a la que tradicionalmente adoptan los traductores profesionales para analizar una traducción publicada.

⁵ Zambrano, J. R. (2020). *D&D BREAKING: Gale Force 9 Sue WotC Over Breach of Contract - Bell of Lost Souls*. <https://www.belloflostsouls.net/2020/11/dd-breaking-gale-force-9-sue-wotc-over-breach-of-contract.html>

Respecto a la T2, es una adaptación de las reglas originales publicada por la editorial Nosolorol. Esta es la primera diferencia sustancial: se trata de una editorial centrada exclusivamente en la publicación de libros, no de una empresa general de material para los juegos, por lo que abordan los textos desde otra perspectiva. En el apartado de información de su página web mencionan, además de sus propias obras originales, las traducciones de renombre que han realizado y en las que están trabajando actualmente, hasta el punto de disponer de un apartado dedicado exclusivamente a explicar y ofrecer un seguimiento del proceso de producción de sus libros:



Ilustración 5. Apartado de desarrollo de las obras de la editorial. (captura de nosolorol.com)

Una vez recabada esta información sobre la editorial, se refuerza la hipótesis de que las traducciones realizadas por Nosolorol siguen un proceso más exhaustivo que las de GF9, por lo que cabría esperar resultados más adecuados para su uso en el juego. De manera más específica, la T2 fue realizada por Ana Navalón, traductora profesional, con la ayuda de Santi Güell y Sergio Rebollo; todos ellos contaban con experiencia previa en la traducción de juegos de rol.

En resumen, si bien ambas editoriales aportan información sobre el proceso de publicación de sus obras, se aprecian perspectivas muy diferentes entre ambas: mientras que Edge Entertainment ofrece datos más concisos orientados a que su público sepa cuándo podrá comprar lo que desea, Nosolorol da explicaciones más detalladas que hacen ver a sus consumidores todo el trabajo que conlleva la publicación de un libro. Una vez aclaradas las hipótesis de las que se parten, se procederá a sentar las bases teóricas que se utilizarán para contrastarlas.

2.2. Marco teórico

Como ya se ha introducido en apartados previos, el lenguaje utilizado en los juegos de rol es extremadamente diverso, tanto a nivel de tipos textuales como dentro de la propia fraseología y terminología. Para analizar las estrategias llevadas a cabo en las dos traducciones que se van a comparar, se tomarán como base los métodos detallados en *Stylistique comparée du français et de l'anglais*, de Vinay y Darbelnet (1990). Al tratarse de una obra de gran importancia en el campo de los estudios traductológicos, se ha considerado que las técnicas generales que presenta pueden ser perfectamente aplicadas al caso con el que se trabaja. A pesar de no contener estudios específicos sobre el español, los supuestos que los autores toman como ejemplo para formular sus teorías tienen connotaciones similares debido, como mencionan en varios puntos, a los paralelismos culturales entre lenguas de la misma familia (se consultó la obra original en francés). Partiendo de estos supuestos, los autores llegaron a la siguiente clasificación:

La traducción puede ser directa u oblicua:

- Directa: el mensaje se puede trasladar perfectamente a la lengua meta por que se basa en estructuras paralelas.
- Oblicua: la lengua meta tiene lagunas que se deben compensar mediante otros procedimientos equivalentes.

De entre los siguientes procedimientos, el 1,2 y 3 son directos; el resto, oblicuos.

1. Préstamo: se toma la palabra de la lengua de origen; no interesan los préstamos que ya están asentados como palabras propias de la lengua meta, si no las que se introducen nuevas.
2. Calco: un tipo de préstamo particular; no se toman los sintagmas tal cual, sino que se traducen palabra por palabra. Puede haber calcos de expresión, que respetan las estructuras de la lengua meta, y calcos de estructura, que introducen una estructura nueva.
3. Traducción literal: o palabra por palabra, designa el paso de lengua origen a lengua meta de manera correcta e idiomática sin que el traductor necesite servirse de ninguna estrategia particular. Se da más frecuentemente en lenguas de la misma familia y, sobre todo, de la misma cultura. Se pueden justificar por una convergencia de pensamientos y, en ocasiones, de estructuras.

Si la traducción directa da un resultado inaceptable, se debe recurrir a estrategias oblicuas.

Por inaceptable se entiende que:

- a. Da otro sentido al concepto.
- b. No tiene sentido.
- c. Es imposible por razones estructurales.
- d. No corresponde a nada en la metalingüística de la lengua meta.
- e. Corresponde a algo, pero no al mismo nivel de idioma.

Para realizar esta serie de consideraciones, la equivalencia entre mensajes se apoya en la situación comunicativa; esto permite apreciar si la expresión en la LM retiene las características de la expresión en la LO. Considerando esto, las estrategias oblicuas son:

4. Transposición: reemplazar una parte del discurso por otra sin alterar el significado. Puede ser obligatoria, si no hay forma de traducir la expresión de forma directa, o facultativa, por ejemplo, por motivos de estilo.

Un tipo especial de transposición es la *chassé-croisé*, en la que dos significantes permutan entre ellos su categoría gramatical.

5. Modulación: variación del mensaje mediante un cambio de punto de vista. También hay libres o facultativas y fijas u obligatorias: las facultativas se dan, por ejemplo, para reflejar un aspecto negativo como positivo, mientras que las obligatorias suponen un cambio de perspectiva por carencia de la original en la LM. Las modulaciones obligatorias suelen ser más utilizadas, ya que son cambios necesarios, mientras que las libres constituyen un nuevo proceso en cada uso.
6. Equivalencia: puede que dos textos traten una misma situación mediante medios estilísticos y estructurales completamente diferentes. La mayoría de ellas son fijas, sacadas de un repertorio fraseológico tradicional, como son las frases hechas y las locuciones nominales.
7. Adaptación: en algunos casos, la situación descrita en la LO no existe en la LM, por lo que se debe buscar una situación lo más cercana posible a la equivalencia, poniendo especial atención en las posibles connotaciones.

2.3. Estado de la cuestión

En las obras elegidas, así como en los manuales de rol como género específico, conviven fundamentalmente dos dimensiones textuales: una como texto funcional, que caracteriza a todos los fragmentos instructivos dedicados a la explicación de las mecánicas de juego,

y otra como relato fantástico, que se aprecia en el contenido descriptivo de los personajes y, una vez iniciada la partida, en las dinámicas entre los jugadores y el director de juego. Sin embargo, esta división no es férrea; para mantener un tono homogéneo que de cohesión al texto, los fragmentos instructivos deberían utilizar un lenguaje propio de los temas que se tratan en los narrativos.

2.3.1. Textos funcionales

Los aspectos fundamentales que se tendrán en cuenta al realizar el análisis de los textos elegidos tienen relación con sus características como textos funcionales. Desde una perspectiva funcionalista, una traducción se considera buena si es funcional, es decir, si cumple su propósito; por ello, el texto origen es meramente una de tantas fuentes documentales con las que cuenta el traductor para justificar su toma de decisiones (Nord, 1997, 16-55). Dentro de este enfoque, para que el texto pueda ser utilizable, también se deben tener en cuenta varios tipos de convenciones. En este caso, revisten especial interés tres de ellas:

- **Convenciones de género:** los juegos de rol se han desarrollado como género hasta llegar a definirse por unas características muy determinadas. Por un lado, cuentan con los rasgos instructivos inherentes a las instrucciones de cualquier tipo de juego mientras que, por otro, la dimensión narrativa necesaria para ambientar la acción de las partidas es similar a la de cualquier novela de fantasía o incluso a la de una obra de teatro.
- **Convenciones de estilo:** estrechamente relacionadas con las de género, las convenciones de estilo de los textos objeto de este análisis son similares a las de cualquier novela canónica de fantasía. El lenguaje utilizado, por la propia ambientación, consiste en un estilo muy descriptivo y rico en detalles, fundamental para generar una experiencia que permita a los jugadores sumergirse en un mundo ficticio.
- **Convenciones de comportamiento no verbal:** en lo concerniente a la interpretación de personajes, bien sea por parte de los jugadores o del DM, desempeñan un papel importante las convenciones paraverbales relativas a la entonación, el acento o incluso el dialecto utilizado. Resultan determinantes para caracterizar a los personajes según su procedencia, ocupación o cualquier otro aspecto relevante para la interacción dentro del juego.

2.3.2. Narrativa fantástica

La narrativa de fantasía, al margen de su traducción, es de por sí un género con gran cantidad de particularidades estilísticas relacionadas con el lenguaje utilizado en ella. Tradicionalmente, los mundos de fantasía se inspiran en la Edad Media y, por tanto, las formas de expresarse de los personajes y toda la terminología utilizada para la ambientación se corresponden con un estilo plagado de arcaísmos y con un registro más bien culto (Muñiz Menéndez, 2008). Si bien el modelo de juego que ofrece D&D concede un alto grado de libertad a los jugadores para expresarse como quieran, tanto la ambientación de las aventuras como el contenido del juego (el tipo de misiones, las clases entre las que se puede elegir, las obras previas que evoca) requieren este tipo de lenguaje “anticuado”. Es, además, propio de él el uso de un registro elevado; ya no sólo por ser propio de la narrativa fantástica tradicional sino por sus posibles implicaciones dentro del juego. Un personaje será juzgado por los demás en base a cómo sepa desenvolverse, ya que para la realización de las misiones entra en juego un amplio abanico de habilidades entre las que se encuentran el engaño o la interpretación.

Otra dificultad que reviste la traducción de este género es, precisamente, su parte de fantasía. Si bien para aspectos más “terrenales”, como pueden ser las ocupaciones de los personajes o cualquier tipo de descripción de un lugar, el castellano cuenta con una amplia biblioteca de textos de todas las épocas que tomar como referencia, no es el mismo caso para los conceptos creados por los autores. No hay una forma históricamente correcta de denominar a un medio-elfo, de definir la magia que se usa, o de reflejar los matices mitológicos que pueden tener ciertos nombres en algunas situaciones. Es más, al tratarse *D&D* de un juego con tanta historia, el mundo ficticio en el que se desarrollan todas las aventuras ha ido aumentando su complejidad hasta desarrollar sus propios acontecimientos históricos y políticos, algunos basados, por ejemplo, en guerras y formas de gobierno de distintas partes del mundo real.

En resumen, la traducción de la parte narrativa de los juegos de rol aún a la intertextualidad propia de eventos inspirados en la realidad histórica con un cierto grado de creatividad necesario para plasmar conceptos nuevos de manera que todo encaje a la perfección dentro del universo del juego.

2.4. Metodología

2.4.1. El juego

Como se ha adelantado previamente, la obra central que constituye el juego *Dungeons&Dragons* es el manual del jugador, en el que se explican tanto el funcionamiento del juego como los pasos previos a la partida. Este funcionamiento se denomina comúnmente SRD, o Systems Reference Document. En él se especifican los aspectos del juego que pueden ser editados y publicados por personas ajenas gracias a la licencia Open Game License concedida por Wizards of the Coast⁶. Como se explicó en la introducción, los pasos principales para crear un personaje son la elección de raza y clase, la creación de un trasfondo y la asignación de habilidades. Además, cada clase y trasfondo llevan implícitos una serie de objetos e incluso atributos mágicos que también se confieren al personaje. El SRD, presentado en las tres ilustraciones a continuación, contiene todos estos apartados, además de los utilizados por el DM para narrar la campaña y generar los enfrentamientos: monstruos, personajes no jugables, efectos de los ataques, etc.:

Basics	Races
Ability Scores	Dragonborn
Backgrounds	Dwarf
Character Creation Outline	Elf
	Gnome
	Half-Elf
	Half-Orc
	Halfling
	Human
	Tiefling
	Other Races
Classes	Feats
Barbarian [Primal Paths]	Core Feats
Bard [Bardic Colleges]	Additional Feats
Cleric [Domains Gods & Pantheons]	
Druid [Druid Circles]	
Fighter [Martial Archetypes]	
Monk [Monastic Traditions]	
Paladin [Paladin Sacred Oaths]	
Ranger [Ranger Archetypes]	
Rogue [Rogue Archetypes]	
Sorcerer [Sorcerous Origins]	
Warlock [Warlock Options Warlock Patrons]	
Wizard [Wizard Class Options]	

Ilustración 6. SRD de WotC: reglas básicas, razas, clases y dotes (captura de 5esrd.com)

⁶ *Systems Reference Document (SRD) | Dungeons & Dragons*. (n.d.). Retrieved June 10, 2021, from <https://dnd.wizards.com/articles/features/systems-reference-document-srd>

Equipment	Magic
<ul style="list-style-type: none"> Armor Weapons Gear Tools Mounts and Vehicles Food Trade Goods Equipment of Quality Expenses 	<ul style="list-style-type: none"> Spellcasting Spells by Class Bard Spells Cleric Spells Druid Spells Paladin Spells Ranger Spells Sorcerer Spells Warlock Spells Wizard Spells Spells A-Z Spells (other Publishers) Rituals Alternate Magic Systems
Magic Items	Monsters & Enemies
<ul style="list-style-type: none"> Potions & Oils Magic Armor and Weapons Magic Rings Rods, Staves & Wands Wondrous Items Intelligent (Sentient) Magic Items Artifacts Magic Items (other Publishers) Weapon and Armor Charms (3pp) 	<ul style="list-style-type: none"> Monsters & Foes Monsters Database Monsters (By CR) Monsters (By Type) Alternatives for Non-Open Game Content Monsters NPCs (Non-Player Characters) Monster Templates NPC Racial Features (3pp)

Ilustración 7. SRD de WotC: equipo, magia, monstruos y enemigos (captura de 5esrd.com)

Gamemastering
Combat
Conditions
Diseases
Hazards
Haunts
Insanity
Dread
Magic Items
Objects
Poisons
Ships and Sailing
Special Abilities
The Environment
The Planes of Existence
Traps
5e Adventures
5e Options
Variant or Alternative Rules and Options (other Publishers)
Advantages
Animal Companion Tricks
Variant Familiars & Companions Options
Called Shots
Chirurgery
Crafting Mundane and Magical Items
Hardcore Mode
Homunculi
Hypertech
Naval Adventures
Prestige Skills
Scars and Wounds
Social Conflicts

Ilustración 8. SRD de WotC: dirección de juego (captura de 5esrd.com)

Una vez el DM haya preparado la aventura y los jugadores hayan creado sus personajes, es hora de comenzar la partida. La carga narrativa al principio recaerá principalmente sobre el DM, aunque también cabe la posibilidad de que se dé libertad a los jugadores para describir su entorno como más les agrade. Normalmente la campaña comenzará contando la historia de cómo se conoció el grupo, para sentar una base coherente sobre la que desarrollar la acción. De ahí en adelante, la aventura podrá continuar de varias formas: más centrada en la exploración del entorno, en el combate, en la interacción social con personajes no jugables... el límite del juego lo establece la imaginación de los participantes. En D&D no se puede ganar ni perder como tal; si bien cada aventura tiene un objetivo principal establecido, no cumplirlo no supone el fin de la partida, sino el surgimiento de otro itinerario. Será la imaginación del DM y los jugadores la que establezca la duración de la campaña, que puede variar desde unas pocas sesiones hasta varios años.

2.4.2. Fases del trabajo

Tras la fase inicial de elección del tema, lo más importante fue elegir las obras de entre los cientos de libros de rol que se han publicado. Para ello conté con la ayuda tanto de mi grupo de juego como de comunidades online sobre el tema, quienes me indicaron la notable diferencia en algunos aspectos entre el *Manual del Jugador* y *El resurgir del dragón*. Una vez establecidos los libros con objeto de análisis, realicé una lectura a fondo para comprobar que realmente había problemas de traducción y que no se trataba de meras preferencias de jugadores experimentados. Seleccioné algunos casos de forma preliminar y, gracias a la orientación de mi tutor, me puse a consultar bibliografía académica que me fuera útil para abordar su análisis y la estructura del trabajo. Varias de las obras de la bibliografía básica me sirvieron para idear un método de análisis acorde a las hipótesis que tenía, lo que también me hizo descartar algunos de los numerosos fragmentos que había considerado. Finalmente, gracias a la ayuda de mi tutor pude establecer un orden razonable para presentar y comparar los casos: divididos en aspectos macrotextuales y microtextuales, tratando diferentes niveles de un mismo apartado. De este modo, elegí primero el índice general del libro; a continuación, me centré en la estructura de una sola sección, la dedicada a la magia y, finalmente, en aspectos fraseológicos y terminológicos de un solo conjuro. Una vez realizadas las comparaciones entre ambas obras, se extrajeron varias conclusiones y se propusieron futuras líneas de trabajo.

3. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Una vez se han explicado las características de las obras que se van a comparar y los procedimientos que se han elegido, se procederá a contrastar las hipótesis iniciales con ejemplos escogidos de varias secciones de cada libro. Para seleccionarlos, se ha seguido como criterio, por un lado, su importancia de cara a la funcionalidad del texto como manual de juego: *D&D* conlleva una gran cantidad de reglas y pasos a seguir, por lo que los aspectos básicos deberían ser lo más claros posible. Por otro, para ejemplos más concretos, se ha buscado un contenido terminológico y fraseológico que se preste a adoptar algunas de las estrategias descritas por Vinay y Darbelnet (1990). De este modo, se presentarán los ejemplos comenzando por aspectos macrotextuales que se aprecien en la obra completa y se irá profundizando en los aspectos microtextuales en función a su extensión; es decir, primero se presentarán la estructura general y la organización, y después el trabajo se centrará en párrafos y frases concretas. Los extractos se han tomado de las partes comunes a los dos libros, el SRD explicado en la introducción.

3.1. Aspectos macrotextuales

Estructura general

Las diferencias entre ambas traducciones comienzan en el índice, donde se pueden apreciar, sin entrar en detalles, los pasos para crear el personaje y comenzar a jugar. Es importante mencionar que, como resultado de una consulta a la traductora encargada de la traducción alternativa, se ha podido saber que la estructura no fue decisión suya sino de la editorial (entrevista personal, 2021). No obstante, es de interés destacar algunas de las diferencias en la organización de cada libro; en la tabla que se presenta a continuación se han utilizado diferentes colores para indicar los apartados de los libros que contienen la misma información y destacar las diferencias en la organización de las secciones:

T1	T2
1ª parte <ul style="list-style-type: none"> - Capítulo 1: Personajes paso a paso - Capítulo 2: Razas - Capítulo 3: Clases - Capítulo 4: Personalidad y trasfondo - Capítulo 5: Equipo - Capítulo 6: Opciones de personalización 	Capítulo uno: Introducción Capítulo dos: Creación de personajes <ol style="list-style-type: none"> 1. Determina el concepto de tu personaje 2. Elige una raza para tu personaje 3. Elige una clase para tu personaje 4. Determina las características de tu personaje 5. Elige un trasfondo para tu personaje 6. Elige el equipo para tu personaje 7. Última los detalles
2ª parte <ul style="list-style-type: none"> - Capítulo 7: Usar puntuaciones de característica - Capítulo 8: Aventuras - Capítulo 9; Combate 	Capítulo tres: Reglas básicas Capítulo cuatro: Combate Capítulo cinco: Magia
3ª parte <ul style="list-style-type: none"> - Capítulo 10: Lanzamiento de conjuros - Capítulo 11: Conjuros 	

Tabla 1. Apartados principales (parte del SRD) de cada índice. Dentro de los capítulos hay más subdivisiones sobre aspectos concretos, estos son los niveles más generales, marcados con colores para mostrar la correspondencia entre ambos. (elaboración propia de la autora del TFG)

Como se puede apreciar, la traducción original separa los capítulos en tres partes: la primera corresponde a la creación de personaje en sí, la segunda a aspectos técnicos y explicaciones del desarrollo de la partida y la tercera, exclusivamente al uso de magia. La traducción alternativa, sin embargo, opta por presentar los capítulos sin ninguna división superior. Por la compleja labor que supone crear los personajes, la editorial ha decidido crear subapartados numerados. El orden de ambas sigue, a grandes rasgos, un criterio cronológico: presentan los pasos en el orden que se necesita seguir para comenzar la partida. La mayor diferencia que se puede encontrar, y que resulta significativa para definir el objetivo de cada texto, reside en el Capítulo uno de la T2. Esta introducción explica qué es un juego de rol y cómo funciona a grandes rasgos, más bien con un valor divulgativo.; en la T1 no se ofrece ningún tipo de introducción, sino que se abordan directamente las reglas del juego.

¿Qué es un juego de rol?

¿Alguna vez has pensado que una película podría haber sido más interesante si el protagonista hubiera hecho una cosa distinta? ¿Mientras jugabas a algún videojuego has pensado en lo genial que sería poder hacer algo y luego has descubierto que el juego no lo permitía? ¿Has leído un libro y pensado que tú podrías haber resuelto la historia de una forma mucho más interesante? Si es así, vas a disfrutar jugando al rol.

Ilustración 9. Extracto de la página 10 de El Resurgir del Dragón; se ofrece una explicación apta para alguien que no conozca en absoluto los juegos de rol (captura del TO)

Con este pequeño extracto, podemos ver las diferentes perspectivas adoptadas por cada editorial. Mientras que en la traducción oficial se presupone cierto grado de conocimiento sobre los juegos de rol, aunque sea muy básico, en la traducción alternativa se proporciona información con el objetivo de llamar la atención incluso de gente completamente ajena a estos juegos.

Otro rasgo que salta a la vista a la hora de buscar esta apelación al lector es la diferencia en el lenguaje utilizado. Mientras que la T1 utiliza títulos concretos y esquemáticos, la T2 opta por emplear frases en segunda persona. Así, mediante el uso del presente de indicativo en “determina”, “elige” y “ultima” da la sensación de “acompañar” al usuario durante el proceso de creación de su personaje.

Finalmente, es interesante destacar uno de los apartados que, a pesar de formar parte del SRD, solo se encuentra en la traducción alternativa. Se trata del Capítulo siete, llamado Dirección de juego. Contiene las reglas que debe manejar con soltura el DM para utilizar el contenido del libro, además de ideas para crear mundos, razas y clases propios:

Capítulo siete: Dirección de juego.....	329
Ser director de juego.....	330
Dirigir una partida.....	330
Reunir al grupo de aventureros.....	334
Los antagonistas.....	335
Crear tus propias aventuras.....	339
Estructura de la aventura.....	339
Pasos para crear una aventura.....	339
Crear tus propias campañas.....	340
Crear tus propios universos de juego.....	340
Establecer las bases de tu escenario de campaña.....	340
Esbozar el mundo de juego.....	340
Determinar las razas jugables.....	340
Determinar las clases de personaje.....	341
Determinar los detalles.....	341
Personalizar las reglas.....	350
Crear razas.....	350
Crear clases.....	350
Crear criaturas.....	351
Crear conjuros.....	351
Crear objetos mágicos.....	353

Ilustración 10. Apartados del capítulo destinado a la dirección del juego. (captura de la T2)

La razón principal por la que la traducción oficial no cuenta con esta información es porque Wizards of the Coast la edita como un libro independiente: la *Dungeon Master's Guide* o *Guía del Dungeon Master* (2014, traducida en 2017). De este modo, mientras que *El Resurgir del Dragón* contiene en sí mismo todo lo necesario para jugar (manual del jugador, manual del director y una aventura), para jugar con la traducción oficial se requerirían al menos la T1 y esta *Guía del Dungeon Master* además de, si no se desea inventar una campaña propia, un tercer libro con aventuras.

Magia

Una vez analizada la estructura general, una de las secciones en las que vale la pena profundizar es la dedicada a la magia. Los conjuros sólo pueden ser utilizados por algunas clases de personajes en ciertos niveles. Por ello, en ambas traducciones se concede a la magia su propio apartado (en la T1, la 3ª parte y en la T2, el Capítulo 5) en lugar de incluirla en la creación de personajes; de este modo, no entorpece el proceso para jugadores que hagan personajes que no puedan usarla. Debido a la relativa dificultad a la hora de utilizar hechizos, su funcionamiento es, según mis propias experiencias con el juego, uno de los aspectos más frecuentemente consultados en el manual, ya que intervienen en él gran cantidad de factores:

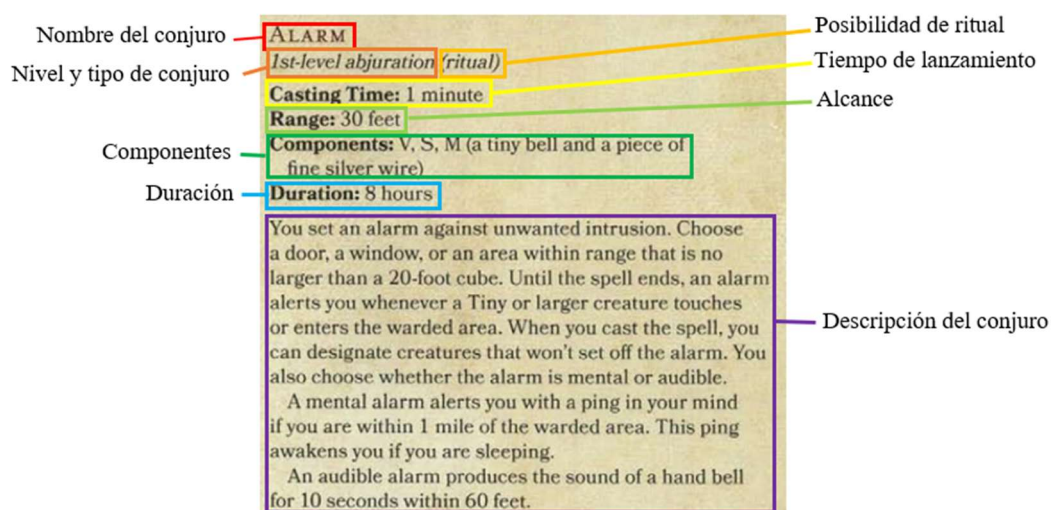


Ilustración 11. Ejemplo de un conjuro con todas sus partes. (captura de la TO, maquetación propia)

- **Nombre del conjuro:** se trata de un nombre breve, de unas pocas palabras, que trata de presentar la utilidad del conjuro a grandes rasgos. Incluso en niveles altos, se pueden llegar a utilizar sólo unos pocos conjuros de entre los cientos que hay, por lo que un nombre descriptivo y conciso es útil a la hora de elegirlos.

- **Nivel y tipo del conjuro:** el nivel del conjuro se corresponde con el que debe tener el personaje para poder aprenderlo; un personaje de nivel 3, por ejemplo, sólo podrá aprender conjuros de nivel 3 o inferior. En cuanto a la palabra “abjuration” del ejemplo, representa la escuela a la que pertenece el conjuro. No tiene ningún impacto en el juego, es una simple clasificación basada en la función que tiene cada tipo de magia:
 - Abjuración: no tiene que ver con la definición de la palabra en su uso común⁷, se trata de conjuros que sirven para protegerse.
 - Adivinación: para conseguir información.
 - Conjuración: para transportar algo de un lugar a otro.
 - Encantamiento: para influir en las mentes de los demás.
 - Evocación: para controlar energías del ambiente.
 - Ilusionismo: para engañar a los demás mediante sus sentidos.
 - Nigromancia: para manipular criaturas vivas o muertas.
 - Transmutación: para cambiar las características físicas de algo.
- **Posibilidad de ritual:** los personajes deben preparar los conjuros para utilizarlos durante un tiempo determinado (se desarrolla en el punto siguiente, tiempo de lanzamiento). Esta posibilidad que aparece en algunos conjuros para hacerlos como ritual aumenta ese tiempo a cambio de un efecto beneficioso: cada clase de personaje tiene un número de conjuros predeterminado que puede lanzar antes de necesitar un descanso. Si tanto sus características como las del conjuro lo permiten, el personaje puede utilizar un ritual para preparar el conjuro durante más tiempo y que, a cambio, no cuente de cara al total de conjuros “gastados”.
- **Tiempo de lanzamiento:** el tiempo en una partida se mide de manera particular, puede considerarse externo e interno. El tiempo interno (dentro de un combate) se dilata mucho respecto al externo (el de narración normal). Cada turno de combate dura unos pocos segundos, suficiente tiempo para utilizar la mayoría de los conjuros. Algunos, no obstante, pueden requerir dos turnos, uno para lanzarlos y otro para que surtan efecto. El tiempo durante la narración fluye de forma más similar al tiempo real, por lo que el conjuro del ejemplo, cuyo tiempo de lanzamiento es de un minuto, se realizaría de forma prácticamente instantánea.

⁷ Abjurar: Retractarse, renegar, a veces públicamente, de una creencia o compromiso que antes se ha profesado o asumido. (DLE RAE)

Por ello, se suelen utilizar dos maneras distintas para medir el tiempo de lanzamiento: para conjuros que se utilizan en un combate, se mide en turnos y, para los que se usan en otras situaciones (como este), en minutos u horas.

- **Alcance:** al igual que con el tiempo, *D&D* también cuenta con un sistema concreto para medir las distancias. Hay varias plataformas para jugar online que ofrecen herramientas para medir sobre el mapa que se esté utilizando, de forma que se pueda tener en cuenta la distancia a la hora de utilizar ciertos ataques o simplemente de moverse.
- **Componentes:** cada conjuro puede exigir hasta tres requisitos para poder lanzarse:
 - Verbal: el conjuro requiere que el personaje pronuncie algunas palabras.
 - Somático: el conjuro requiere que el personaje haga algún movimiento.
 - Material: el conjuro requiere que el personaje utilice algún material.

Es importante tener en cuenta estos aspectos ya que, si nuestro personaje se encuentra, por ejemplo, atado, no podrá realizar el componente somático.

- **Duración:** indica el tiempo que permanecen los efectos del hechizo.
- **Descripción del conjuro:** es una explicación completa de todos los efectos del conjuro, a qué criaturas afecta y cómo y las condiciones que deben darse para que surta efecto. Por ejemplo, el conjuro de la ilustración se utilizaría fuera de combate para establecer una zona en la que no pueda entrar nadie que el personaje no quiera; de hacerlo, saltaría bien una alarma sonora o mental que alertaría de cualquier presencia. Se podría utilizar para proteger algún objeto, para defenderse de enemigos, etc.

Tras haber detallado todo lo que implica la utilización de un conjuro, queda justificada la necesidad de una estructura visual y sencilla de consultar con frecuencia en los manuales, como la que se presenta en la ilustración 11. Sin embargo, hay una diferencia enorme entre los apartados dedicados a la magia que se recogen en cada una de las obras:

T1	T2
3ª parte	Capítulo 5: Magia
Capítulo 10: Lanzamiento de conjuros	¿Qué es un conjuro?
- ¿Qué es un conjuro?	- Nivel de conjuro
- Lanzar un conjuro	- Conjuros conocidos y preparados
Capítulo 11: Conjuros	- Espacios de conjuro
- Listas de conjuros	- Trucos
- Descripciones de conjuros	- Rituales
	Lanzar un conjuro
	- Tiempo de lanzamiento
	- Alcance
	- Componentes
	- Duración
	- Objetivos
	- Áreas de efecto
	- Tiradas de salvación
	- Combinar efectos mágicos
	Listas de conjuros
	Descripción de conjuros

Tabla 2. Comparación de los apartados correspondientes al uso de conjuros de la T1 y la T2, con colores marcando los apartados que coinciden. (elaboración propia)

La traducción alternativa detalla de manera mucho más específica en qué página se puede encontrar cada detalle necesario para el uso de conjuros. Este desarrollo del índice puede deberse, una vez más, a la estrategia adoptada por Nosolorol con el fin de producir un texto funcional para el público meta. El T1 ha optado por un índice más sencillo considerando que los usuarios de este manual ya estarán familiarizados con el juego y, aunque necesiten hacer una consulta, tendrán más claro dónde buscar su duda específica. La T2, por el contrario, considera importante desglosar los diferentes apartados en el índice para hacer la experiencia lo más sencilla posible a jugadores con poca experiencia.

Al igual que en el apartado anterior, dedicado a la estructura general, en este también cabe comentar algunos apartados que sólo se encuentran en la traducción alternativa. Tras las secciones que se presentan en la tabla, la obra también cuenta con una dedicada a los objetos mágicos. Se trata de diferentes tipos de armas y armaduras que, gracias a algún tipo de magia, tienen mejores propiedades que las normales: resisten más daño, dan a su portador algún poder especial, etc. La T2 presenta un apartado en el que se detalla qué son y cómo se usan, y contiene una lista con los objetos mágicos propios del mundo de *D&D* (los que forman parte del SRD y, por tanto, pueden incluirse en obras ajenas) además de numerosos objetos propios de la aventura que contiene el libro.

Objetos mágicos	266
Sintonización.....	267
Llevar y empuñar objetos.....	267
Activar un objeto	268
Listado de objetos mágicos	268
Objetos mágicos inteligentes	307
Artefactos.....	308
Objetos mágicos y artefactos de Voldor.....	309

Ilustración 12. Apartado de objetos mágicos en el índice de El Resurgir del Dragón.(captura de la T2)

Sin embargo, en la T1, este contenido se ha trasferido, nuevamente, a otra publicación distinta: la *Dungeon Master's Guide* mencionada anteriormente, que también recoge el apartado sobre dirección de juego. Cabe destacar que, mientras con la dirección del juego la situación siempre ha sido similar, la desaparición de este apartado del *Manual del Jugador* ha sido una decisión que se ha dado por primera vez en esta quinta edición. Si se consulta el índice de la cuarta edición del manual, se puede ver que éste presentaba los objetos mágicos de modo similar a la traducción alternativa, por lo que esta reorganización podría deberse a motivos comerciales, como en el caso anteriormente comentado del apartado sobre dirección de juego:

Objetos mágicos.....	223
Identificación de objetos mágicos	223
Armaduras.....	227
Armas	232
Anillos.....	236
Cetros	238
Orbes	239
Símbolos sagrados.....	240
Varas.....	242
Varitas.....	244
Objetos para los brazos.....	245
Objetos para la cabeza.....	247
Objetos para la cintura	248
Objetos para el cuello	249
Objetos para las manos.....	251
Objetos para los pies	252
Objetos maravillosos	253
Pociones.....	255

Ilustración 13. Apartado sobre objetos mágicos en el Manual de Jugador Cuarta Edición. En este caso, se enmarca en la sección dedicada al equipo, ya que la magia se estructura también de forma diferente. (captura del Manual del Jugador Cuarta Edición)

Con estos extractos quedan ilustradas las diferencias estructurales entre los aspectos macrotextuales de cada obra. Para continuar profundizando en este apartado dedicado a la magia, se seguirá con aspectos microtextuales, que se analizarán en base a algunos ejemplos fraseológicos y terminológicos.

3.2. Aspectos microtextuales

Antes de centrarse en aspectos más concretos de las traducciones, es necesario recordar el contexto en que se realizó cada una:

- La T1, la oficial, fue realizada por Rodrigo García Carmona quien, a pesar de no ser traductor, cuenta con una amplia experiencia en el mundo tanto de la traducción como de la creación de juegos de rol.
- La T2, la alternativa, fue realizada por Ana Navalón, traductora profesional. Gracias a la entrevista realizada, se pudo saber que, aunque no conocía muy bien *D&D* sí había jugado a otros juegos de rol cuando le encargaron la traducción; además, para familiarizarse con el juego, tomó como referencia las traducciones anteriores, especialmente la tercera edición del *Manual del Jugador*.

Por ello, se puede inferir que cada una de las traducciones parte de una perspectiva: la T1 será mucho más fiel tanto al original como a ediciones anteriores, mientras que la T2 será una combinación de experiencias más variadas y un uso uniforme de teorías de la traducción. Para clasificar los ejemplos que se presentan a continuación, se definirán estas perspectivas según las estrategias establecidas por Vinay y Darbelnet (1990); todo ello sin perder de vista que el principal factor que interviene a la hora de publicar una traducción más o menos funcional es la decisión de la editorial, no necesariamente de los traductores responsables.

Conjuros

Si se sigue el hilo de la estructura general y del apartado dedicado a la magia, se llega a una lista de cientos de conjuros organizados como el ejemplo que se mostró en la Ilustración 2. Todo lo referente a estos conjuros, en especial su definición, debería ser lo más claro posible; de otro modo, pueden surgir dudas que alteren el ritmo de la partida, ya que habría que consultar al DM o incluso buscar en otras fuentes para asegurarse de usarlo correctamente. Un ejemplo de una redacción no demasiado clara se presenta en la siguiente tabla, en la que se han marcado fragmentos correspondientes entre las dos traducciones mediante tres colores.

TO	T1	T2
Divination	Adivinación	Adivinación
<p>Your magic and an offering put you in contact with a god or a god's servants. You ask a single question concerning a specific goal, event, or activity to occur within 7 days. The DM offers a truthful reply. The reply might be a short phrase, a cryptic rhyme, or an omen. The spell doesn't take into account any possible circumstances that might change the outcome, such as the casting of additional spells or the loss or gain of a companion. If you cast the spell two or more times before finishing your next long rest, there is a cumulative 25 percent chance for each casting after the first that you get a random reading. The DM makes this roll in secret.</p>	<p>Tu magia y la ofrenda te ponen en contacto con un dios o sus sirvientes. Puedes hacer una sola pregunta sobre una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en los próximos 7 días. El DM te dará una respuesta verdadera, que puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio. Este conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia que pueda alterar los resultados, como por ejemplo el lanzamiento de otros conjuros o la pérdida de o encuentro con un compañero. Si se lanza dos veces o más antes del próximo descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de recibir un presagio aleatorio. El DM realiza esta tirada en secreto.</p>	<p>Tu magia y tu ofrenda te ponen en contacto con un dios o con el sirviente de un dios al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio. El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que pueda cambiar el resultado, como si se lanza un conjuro adicional o si se gana o se pierde un compañero. Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de terminar tu siguiente descanso prolongado, hay un 25 % de probabilidades acumulativas de obtener una lectura aleatoria cada vez que lances el conjuro después de la primera vez. El director de juego hace esta tirada en secreto.</p>

Tabla 3. Descripción del conjuro "Divination" en el TO, la T1 y la T2; se han marcado con colores los tres ejemplos que se explican a continuación para diferenciarlos de manera visual. (elaboración propia)

En la Tabla 3 se han subrayado con diferentes colores tres fragmentos que revisten interés tanto desde un punto de vista traductológico como funcionalista:

- En el fragmento que aparece en amarillo se aprecian a la perfección las estrategias de cada traductor en lo referente a la fidelidad al original. La T1 ha reproducido la distribución en dos frases que presenta el TO, lo que podría clasificarse como una traducción literal a nivel fraseológico (Vinay y Darbelnet, p.48); es decir, las estructuras utilizadas se reproducen sin ninguna alteración respecto al TO más allá de las requeridas por las diferencias entre los idiomas. Por otro lado, al juntar ambas oraciones en una sola, la T2 representa un ejemplo de transposición facultativa (Vinay y Darbelnet, p. 52): se ha reemplazado una parte del discurso (la puntuación) por otra (el nexos “al que”) por motivos estilísticos y de claridad. A pesar de que en la T1 se puede inferir el mismo sentido que en la 2 (te pones en contacto con alguien que responde a tu pregunta), la T2 ofrece la información de una manera menos esquemática y más acorde a la riqueza narrativa que caracteriza a *D&D* aún en sus fragmentos de carácter instructivo.
- El fragmento azul constituye una condición más determinante a la hora de realizar el conjuro, principalmente debido a la palabra “compañero”. Tradicionalmente, se entiende que un compañero es cualquier personaje del grupo jugado por otro miembro de la partida, lo que aclararía su uso en la T2. Sin embargo, la editorial de la T1 publicó a posteriori un libro de expansión llamado *Tasha’s Cauldron of Everything* (2020), que incluye todo tipo de material adicional, desde nuevos enemigos y bestias hasta clases nunca vistas. Uno de los aportes que hace a las reglas tradicionales es una limitación “oficial” de qué se entiende por compañero: debe ser un personaje no jugable (representado, por tanto, por el DM) que acompañe al grupo de jugadores durante un periodo limitado de tiempo. Teniendo en cuenta esta nueva regla, la definición de la T1 resulta incompleta: ¿se podrá seguir utilizando la norma a la que se está acostumbrado, se deberá utilizar la nueva, o tienen validez ambas? En este caso, dependería del DM que se cumplan las reglas a rajatabla o que se dé más libertad, lo que requeriría consultas a fuentes externas como los foros de jugadores anteriormente mencionados, en los que los fans habrán realizado ya traducciones propias, y un tiempo de decisión para establecer un criterio que aplicar a lo largo de la partida. Otro punto que hace difícil de entender esta misma circunstancia es la traducción de la palabra “gain”.

Mientras que en la T2 se ha hecho una traducción literal (ganar), en la T1 se ha optado por una modulación facultativa (encuentro). Se trata de una modulación (Vinay y Darbelnet, p. 54) porque cambia en cierta medida el punto de vista de la oración: mientras que “ganar” se refiere inequívocamente a la adición de un nuevo miembro al grupo, “encuentro” podría significar simplemente coincidir con un personaje o reunirse con alguien que estaba perdido, cosa que, de nuevo, generaría dudas sobre el uso del conjuro con su consiguiente búsqueda para resolverlas.

- Respecto al fragmento verde es, quizá, el que mayores dificultades de traducción presenta por contener cifras, lo que siempre hace un texto algo más pesado. La T1 ha buscado, en la medida de lo posible, una traducción literal sin tener en cuenta que esto complica la comprensión de las probabilidades. El punto clave es el único cambio significativo que se realiza: el cambio de “you” por el “se” impersonal. Debido a ello, y a la omisión del sujeto (el conjuro) en la frase “si se lanza dos o más veces”, se puede dar a entender que tanto ese uso de “lanza” como el posterior “lanzamiento” no tiene por qué referirse al conjuro en sí sino, por ejemplo, a un lanzamiento de dados no relacionado. La T2 ha solucionado esta posible ambigüedad introduciendo el sujeto de cada frase, nuevamente, en un ejercicio de modulación facultativa (Vinay y Darbelnet, p. 54). Si bien a priori la repetición de “conjuro” puede resultar estilísticamente poco recomendable, en este caso prima la usabilidad del texto, a la que contribuye en gran medida. Finalmente, resulta interesante el diferente enfoque del término “reading”, que en la T1 aparece como “presagio” y en la T2 como “lectura”. La elección de “presagio” constituye otro ejemplo de modulación facultativa, ya que se refiere puede referirse de manera más general a cualquier medio que otorgue información al personaje. Por el contrario, la elección de “lectura”, otra traducción literal, puede deberse a las implicaciones que tiene el nombre del conjuro y que ya se aprecian en el TO: al hablar de “adivinación”, la palabra remite inevitablemente a adivinos o hechiceros, muy comunes en los mundos de *D&D* y una fuente de información que podría estar relacionada con este conjuro.

Dungeon Master

Para finalizar el análisis, me parece de gran interés comentar un tema algo diferente a los demás: la traducción de “Dungeon Master”. En este caso, ambas traducciones optan por la misma opción, “Director de Juego”; sin embargo, es la comunidad de jugadores la que

no concuerda. Tanto en las partidas que conozco por experiencia propia como en las páginas de fans en español más populares⁸ se muestra una clara preferencia hacia el término original o, con más frecuencia, su abreviatura “DM”. Esta inclinación podría deberse al tono más genérico que tiene “director de juego”, que no es tan propio del universo de *D&D*, sino que podría aplicarse a cualquier tipo de juego. En ciertas ocasiones, no muy abundantes, se encuentra un término medio entre esta opción de traducción y el término en inglés: “Amo del Calabozo”⁹. Este término proviene de la adaptación de dibujos animados del juego, la serie *Dragones y Mazmorras* que se emitió entre 1983 y 1985. En ella, el Amo del Calabozo es un personaje que actúa como una especie de mentor del grupo de protagonistas y les guía a través de sus aventuras. Puede que la poca popularidad de este término se deba a dos razones principales: la primera, a pesar de que *D&D* cuenta con aficionados de todas las edades, es que gran parte de los jugadores no cuenta con este referente por haber nacido más tarde. La segunda y considero que la más relevante es la evolución de las temáticas del juego. En sus orígenes, las aventuras del juego sucedían casi exclusivamente en calabozos o mazmorras, por lo que el apelativo “Amo del Calabozo” resultaba muy apropiado. Sin embargo, con las sucesivas ediciones de los manuales los entornos han tendido cada vez más a convertirse en mundos abiertos y muy amplios, no tan caracterizados por espacios como pueden ser las mazmorras sino más bien por enormes ciudades, bosques, mundos mágicos...

El uso preferente de DM también reviste interés por las palabras que se han derivado de él; un buen ejemplo es el verbo “mastrear” en lugar de “dirigir” el juego¹⁰.

Una vez finalizado el análisis de aspectos diversos de las obras, se procederá a continuación a presentar de manera breve las conclusiones extraídas.

⁸ Ghilbrae. (2018, January 12). <https://ghilbrae.com/preguntas-recursos-consejos-y-experiencias-para-directores-de-juego-noveles/>

⁹ Cómo ser un amo del calabozo: 8 Pasos (con imágenes). (n.d.). Wikihow. Retrieved July 22, 2021, from <https://es.wikihow.com/ser-un-amo-del-calabozo>

¹⁰ De vuelta en Anima. ¿Tips para mastrear y llevarse bien con las reglas? - Foros Edge Entertainment - edgeent.com. (2015, May 31). http://www.edgeent.com/tema/42738-de_vuelta_en_anima_tips_para_mastrear_y_llevarse_bien_con_las_reglas

4. CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO

La conclusión principal que se extrae de analizar ambas obras a diversos niveles es que, a grandes rasgos, la traducción alternativa es más adecuada para su uso como juego desde un punto de vista funcionalista. Esto se debe, principalmente, a dos factores:

- La editorial. Al ser Galeforce Nine y Edge Entertainment las encargadas de una traducción oficial, puede que hayan dado menos libertades a los traductores a la hora de organizar apartados e incluir explicaciones que no están en el texto original. Además, como se señaló anteriormente, mientras que Nosolorol es una editorial especializada que valora y difunde enormemente el proceso de edición, la franquicia *D&D* está, en cierto modo, más orientada a obtener beneficios. Ello ha causado que para lo que se puede hacer con un solo libro si se utiliza *El Resurgir del Dragón* se requieran cuatro diferentes si se utiliza el *Manual del Jugador*.
- El traductor. Respecto a los aspectos macrotextuales, salta a la vista, aun teniendo en cuenta la extensa experiencia del encargado de la T1, que la T2 aborda los textos desde una perspectiva que es difícil adquirir sin una formación específica. Indudablemente, ambos habrán realizado un arduo trabajo de documentación sobre el tema en concreto, pero la T1 ha mostrado algunas carencias que pueden hacer la experiencia de juego menos fluida. En cuanto a los aspectos microtextuales, puede hacerse una apreciación similar pero que reviste incluso más importancia: son detalles aparentemente insignificantes (como el uso del “se lanza” en la T1 o “si lanzas” en la T2) los que muestran la atención y la consideración que cada traductor ha dado al texto, y los que confieren, en gran medida, el carácter funcional que buscan este tipo de traducciones. Un léxico más coloquial o una interpelación más directa al lector pueden tener un impacto muy positivo sobre la experiencia de juego.

Respecto a las posibles aplicaciones de este trabajo, espero que pueda contribuir en algo a la reducida bibliografía que hay sobre la traducción de juegos de rol a pesar de su popularidad. Es un género, sin duda, con muchas complejidades y posibilidades debido a la libertad de temas que ofrece su sistema, por lo que no se podría plantear un criterio común para todos los juegos de rol; sin embargo, sería muy positivo contar con estudios especializados en su estructura básica. En un tono más general, la diferencia entre las editoriales encargadas de cada traducción podría ser un buen punto de partida para

considerar la responsabilidad que tienen las editoriales respecto a la divulgación de su proceso de traducción: una perspectiva como la que adopta Nosolorol puede contribuir a que el público general valore más todos los procesos que intervienen en la publicación de un libro, desde la traducción hasta la ilustración, la revisión o cualquier otra actividad.

Bibliografía citada

- Crawford, J., & Mearls, M. (2014). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook* (5th ed.). Wizards of the Coast.
- Crawford, J., & Mearls, M. (2017). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook - Manual del Jugador* (5th ed.). Edge Entertainment.
- Evans, J. (2013). «Translating Board Games: Multimodality and Play». *The Journal of Specialised Translation*, 20.
- Heinsoo, R., Collins, A., & Wyatt, J. (2009). *Dungeons & Dragons: Manual del Jugador* (4th ed.). Devir (Madrid).
- Muñiz Menéndez, M. (2008). «Literatura fantástica en castellano (IV). Traduciendo la fantasía». *El Rinconete*.
https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/mayo_08/09052008_02.htm
- Navalón, Ana. 2021. Entrevista personal. 28 de mayo de 2021
- Nord, C. (1997). Translating as a Purposeful Activity : functionalist approaches explained. In Manchester : St Jerome (Ed.), *St Jerome*.
- Productos en desarrollo de Nosolorol Ediciones juegos de rol, juegos de mesa y ocio relacionado*. - Nosolorol ®. (n.d.). Retrieved May 17, 2021, from <https://www.nosolorol.com/desarrollo>
- Ramos, P. J., Gil, P., Sixto, J., & Sixto, P. (2017). *El Resurgir del Dragón*. Nosolorol (Madrid).
- Systems Reference Document (SRD) | Dungeons & Dragons*. (n.d.). Retrieved June 10, 2021, from <https://dnd.wizards.com/articles/features/systems-reference-document-srd>
- Vinay, J.-P., & Darbelnet, J. (1990). Stylistique comparée du français et de l'anglais : méthode de traduction. In Paris: Didier (Ed.), *Didier*.
- Zambrano, J. R. (2020). «D&D BREAKING: Gale Force 9 Sue WotC Over Breach of Contract - Bell of Lost Souls». <https://www.belloflostsouls.net/2020/11/dd-breaking-gale-force-9-sue-wotc-over-breach-of-contract.html>

Bibliografía complementaria

- 5th Edition SRD*. (n.d.). Retrieved June 10, 2021, from <https://www.5esrd.com/>
- Cómo ser un amo del calabozo: 8 Pasos (con imágenes)*. (n.d.). Wikihow. Retrieved July 22, 2021, from <https://es.wikihow.com/ser-un-amo-del-calabozo>
- Crawford, J. (2020). *Tasha's Cauldron of Everything*. Wizards of the Coast.
- De vuelta en Anima. ¿Tips para masterear y llevarse bien con las reglas? - Foros Edge Entertainment - edgeent.com*. (2015, May 31). http://www.edgeent.com/tema/42738-de_vuelta_en_anima_tips_para_masterear_y_llevarse_bien_con_las_reglas
- Favourite Homebrew Adventures? : DnD*. (n.d.). Retrieved July 21, 2021, from https://www.reddit.com/r/DnD/comments/6dmw15/favourite_homebrew_adventures/
- Gale Force Nine*. (n.d.). Retrieved June 10, 2021, from <https://www.gf9.com/>
- Ghilbrae*. (2018, January 12). <https://ghilbrae.com/preguntas-recursos-consejos-y-experiencias-para-directores-de-juego-noveles/>
- Gómez Corral, L. (2020). *La traducción de Undertale por no profesionales: El caso del género neutro y el humor*. Universidad de Salamanca.
- History: Forty Years of Adventure | Dungeons & Dragons*. (n.d.). Retrieved May 17, 2021, from <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>
- Mizer, N. J. (2015). *The Greatest Unreality: Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds. A Dissertation*. <https://oaktrust.library.tamu.edu/handle/1969.1/156154>
- Navalón, A. (2016, April 19). *SRD Dungeons&Dragons 5ª: Un glosario para dominarlos a todos | Cajón de traducción*. <https://cajondetraduccion.blogspot.com/2016/04/SDR-DD5-glosario.html>
- Navalón, A. (2017, December 21). *Vamos a hablar de mi libro: «El Resurgir del Dragón» | Cajón de traducción*. <https://cajondetraduccion.blogspot.com/2017/12/el-resurgir-del-dragon-srd-traduccion.html?view=magazine>
- Pilon, M. (2019). *How to Be a Professional Dungeons & Dragons Master Hosting Games - Bloomberg*. Bloomberg Businessweek. <https://www.bloomberg.com/news/features/2019-07-08/how-to-be-a-professional-dungeons-dragons-master-hosting-games>
- Sobre nosotros - Nosolorol ®*. (n.d.). Retrieved May 17, 2021, from <https://www.nosolorol.com/es/content/4-sobre-nosotros>

Williams, J., & Chesterman, A. (2002). The map : a beginner's guide to doing research in translation studies. In Manchester : St Jerome (Ed.), *St. Jerome*.

Anexos

Anexo I: Aspectos de la creación de personajes

En este anexo adjunto la información sobre razas y clases extraída directamente del *Manual del Jugador*.

Razas

Dracónido



Orgullosa estirpe del dragón

Los dracónidos se asemejan mucho a dragones erguidos con forma humanoide, aunque carecen de alas y cola. Los primeros dracónidos poseían escamas de vibrantes matices que reflejaban los colores de su estirpe, pero generaciones de mestizaje han creado una apariencia más o menos uniforme. Sus pequeñas y delgadas escamas son normalmente de color latón o bronce, a veces tendiendo a escarlata, óxido, oro o verde cobrizo. Son altos y de complexión robusta, normalmente rondando los 6 pies y medio (2 metros) de altura y pesando más de 300 libras (135 kg). Sus manos y pies poseen afiladas garras con tres dedos y un pulgar en cada mano.

Clanes autosuficientes

Para cualquier dracónido, su clan es más importante que la propia vida. Un dracónido debe devoción y respeto a su clan por encima de todo lo demás, los dioses incluidos. La conducta de cada dracónido se refleja en el honor de su clan, y deshonrarlo puede conllevar la expulsión y el exilio. Cada dracónido conoce su posición y deberes para con el clan, y su honor les requiere mantener los vínculos de tales posiciones.

Un anhelo continuo de superación personal relega la autosuficiencia de toda la raza. Los dracónidos valoran la pericia y la perfección en cualquier empeño. Odian fracasar, y se esfuerzan al máximo antes de renunciar a algo. Un dracónido ve la maestría en una habilidad particular como la meta de toda una vida. Los miembros de otras razas que comparten el mismo cometido se ganan fácilmente el respeto de un dracónido.

Aunque todos los dracónidos se esfuerzan por ser autosuficientes, reconocen que a veces es necesaria ayuda en situaciones difíciles. La mejor fuente de esta ayuda es el clan, y cuando todo un clan necesita ayuda, recurrirá antes a otro clan dracónido que buscar ayuda de otras razas o incluso los dioses.

Elfo



Esbeltos y gráciles

Con su gracilidad sobrenatural y rasgos refinados, los elfos son inquietantemente bellos a los ojos de los humanos y muchas otras razas. Son ligeramente más bajos que los humanos, midiendo entre menos de 5 pies (1,5 m) a más de 6 pies (1,8 m). También son más ligeros que los humanos, pesando solo entre 100 y 145 libras (45 a 67 kg). Los varones y las mujeres son más o menos de la misma altura, pero los hombres son marginalmente más pesados que las mujeres.

La coloración de los elfos abarca el mismo rango que la de los humanos, incluyendo también pieles con tonos de cobre, bronce y blanco azulado, cabellos verdes o azules, y ojos como estanques de oro o plata

líquidos. Los elfos no tienen vello facial, y poco vello corporal. Prefieren los ropajes elegantes de vibrantes colores, y disfrutan la joyería simple pero hermosa.

Una perspectiva atemporal

Los elfos pueden vivir más de 700 años, lo que les otorga una perspectiva general ante eventos que pueden afectar más profundamente a las razas con menor esperanza de vida. Se divierten más que se emocionan, y es más probable que sientan curiosidad a avaricia. Tienden a permanecer huraños e imperturbables por sucesos menores. Sin embargo, cuando persiguen una meta, ya sea al salir de aventuras o en una misión, o para aprender una nueva habilidad o arte, los elfos pueden ser centrados e implacables. Tardan mucho en hacer amigos y enemigos, e incluso más en olvidarlos. Responden a los insultos menores con desdén, y a los graves con venganza.

Los elfos son flexibles al encarar el peligro, como las ramas de un árbol joven. Confían en la diplomacia y las promesas para resolver las diferencias antes de recurrir a la violencia. Son conocidos por retirarse a sus hogares en los bosques ante intrusiones, seguros de que simplemente pueden esperar que los invasores se vayan. Pero cuando la necesidad lo requiere, los elfos revelan una severa faceta marcial, demostrando pericia con la espada, el arco y la estrategia.

Enano



Bajos y robustos

Valientes y resistentes, los enanos son conocidos por ser habilidosos guerreros, mineros y artesanos de la piedra y el metal. Aunque miden menos de 5 pies (1,5 m), los enanos son tan anchos y compactos que pueden pesar tanto como un humano con dos pies más de altura. Su valor y constitución no tiene nada que envidiar a las de las razas más altas.

La piel de los enanos varía entre el marrón oscuro hasta a un matiz más pálido tintado de rojo, pero los más comunes son los tonos de marrón claro o morenos, como ciertos colores de la tierra. Su pelo, que llevan largo pero con peinados simples, es normalmente negro, gris o castaño, aunque los enanos más pálidos suelen ser pelirrojos. Los enanos varones valoran altamente sus barbas y las peinan con sumo cuidado.

Larga memoria, largos rencores

Los enanos pueden superar los 400 años de edad, por lo que los enanos más ancianos recuerdan un mundo más diferente. Por ejemplo, algunos de los enanos más viejos que viven en Ciudadela Felbarr (en el mundo de los Reinos Olvidados) pueden recordar el día en el que, hace más de tres siglos, los orcos conquistaron la fortaleza y los obligaron al exilio durante más de 250 años. Esta longevidad les otorga una perspectiva del mundo de la que carecen las razas que viven menos, como los humanos y los medianos.

Los enanos son sólidos y resistentes como las montañas que aman, resistiendo el paso de los siglos con aguante estoico y pocos cambios. Respetan las tradiciones de sus clanes, rastreando su ascendencia a la fundación de sus fortalezas más antiguas en la juventud del mundo, y no abandonarán estas tradiciones fácilmente. Parte de estas tradiciones es la devoción a los dioses enanos, que defienden los ideales de labor industrial, pericia en combate y devoción a la forja.

Un enano es determinado y leal, cumple su palabra y es decisivo en acción, a veces hasta el punto de la testarudez. Muchos enanos tienen un fuerte sentido de la justicia, y tardan en olvidar los agravios que han sufrido. Un agravio hecho a un enano es un agravio para todo su clan, por tanto, lo que comienza como la búsqueda de venganza de un sólo enano puede convertirse en una disputa entre clanes.

Gnomo



Expresión vibrante

La energía y entusiasmo por vivir de un gnomo brilla a través de cada centímetro de su pequeño cuerpo. Los gnomos miden algo más de 3 pies (1 m) de alto, y pesan entre 40 y 45 libras (18-20 kg). Sus pieles morenas o marrones están normalmente adornadas con amplias sonrisas (bajo sus prodigiosas narices), y sus ojos brillan con entusiasmo. Sus pelos claros tienden a crecer en todas las direcciones, como si expresase el insaciable interés de los gnomos por todo lo que les rodea.

La personalidad de un gnomo se ve ampliamente reflejada en su apariencia. La barba de un gnomo varón, en contraste con su pelo desaliñado, es peinada cuidadosamente pero estilizada en curiosas bifurcaciones o puntos de aseo. El vestuario de un gnomo, aunque normalmente de modestos colores terrestres, es elaboradamente decorado con estampados, bordados o brillantes joyas.

Dedicación encantada

En lo que concierne a los gnomos, estar vivo es algo maravilloso, y exprimen cada pizca de diversión durante sus de tres a cinco siglos de vida. Los humanos quizá se preocupen de aburrirse durante el transcurso de una vida tan larga, y los elfos se toman mucho tiempo para saborear la belleza del mundo durante sus largas vidas, pero los gnomos se preocupan de que, incluso con todo ese tiempo, no puedan tener suficiente de todas las cosas que quieren ver y hacer.

Los gnomos hablan como si no pudieran expresar lo que sus cabezas piensan tan rápido como quisieran. Incluso si ofrecieran ideas y opiniones en una variedad de temas, aún se las arreglan para escuchar con atención a los demás, añadiendo las exclamaciones de sorpresa y apreciación apropiadas durante la conversación.

Aunque a los gnomos les encantan los chistes de toda clase, particularmente los juegos de palabras y las bromas, son igual de dedicados en las tareas más serias que deben realizar. Muchos gnomos son habilidosos ingenieros, alquimistas, hojalateros e inventores. Están dispuestos a cometer errores y reírse de ellos mismos en el proceso de perfeccionar lo que hacen, tomando audazmente (y a veces temerariamente) riesgos y soñando en grande.

Humano



Un amplio espectro

Con su inclinación por la migración y la conquista, los humanos son más físicamente diversos que las otras razas comunes. No hay un humano típico. Un individuo puede medir entre 5 y más de 6 pies (1,5 - 1,8 m) y pesar entre 125 a 250 libras (55 - 113 kg). La piel humana varía su tono entre el casi negro a muy pálida, y el color de pelo va desde el el moreno al rubio (rizado, ondulado o liso); los varones pueden lucir vello facial, que puede ser escaso o espeso. Muchos humanos tienen vestigios de sangre no humana, revelando indicios élficos, orcos u otros linajes. Los humanos alcanzan la madurez a sus diecimuchos y viven menos de una centuria.

Variedad en todas las cosas

Los humanos son la gente más adaptable y ambiciosa de todas las razas comunes. Tienen muy variados gustos, moral y costumbres en las diferentes tierras donde se asientan. Sin embargo, donde se asientan, se quedan: construyen ciudades que durarán años y grandes reinos que pueden perdurar durante siglos. Un humano puede tener una esperanza de vida relativamente corta, pero una cultura o nación humana preserva sus tradiciones con orígenes más allá del alcance de la memoria de cualquier humano. Viven por completo en el presente (lo que les hace muy adecuados para la vida de aventureros), pero también hacen planes para el futuro, esforzándose para dejar un legado duradero. Individual y colectivamente, los humanos son oportunistas adaptables, y permanecen alerta a los cambios políticos y sociales.

Mediano



Pequeños y prácticos

Los diminutos medianos sobreviven en un mundo lleno de criaturas mayores evitando ser vistos o, si no, evitando meterse en problemas. Midiendo unos 3 pies de alto (1 m), parecen ser relativamente inofensivos, y gracias a ello han conseguido sobrevivir durante siglos en la sombra de imperios y al margen de guerras y conflictos políticos. Tienden a ser robustos, pesando entre 40 y 45 libras (18 - 20 kg).

La piel de los medianos varía de morena a pálida con la cara rojiza, y su pelo es normalmente castaño o color arena y ondulado. Sus ojos son marrones o avellana. Los varones medianos suelen lucir largas

patillas, pero las barbas son raras entre ellos, y los bigotes, incluso más. Les gusta vestir ropas simples, cómodas y prácticas, prefiriendo los colores brillantes.

El pragmatismo mediano se extiende más allá de su forma de vestir. Se preocupan por las necesidades básicas y los pequeños placeres, y no son muy dados a la ostentación. Incluso los más ricos entre los medianos mantienen sus tesoros a buen recaudo en sus sótanos, en lugar de exhibirlos públicamente. Tienen talento para encontrar la solución más directa para los problemas, y pierden la paciencia con la indecisión.

Amables y curiosos

Los medianos son un pueblo afable y alegre. Atesoran las relaciones familiares y de amistad, así como las comodidades del hogar, albergando escasos anhelos de riqueza o gloria. Incluso los aventureros entre ellos normalmente lo son por razones comunitarias, de amistad, amor por los viajes o curiosidad. Les encanta descubrir cosas nuevas, incluso las más simples, como una comida exótica o una forma desconocida de vestirse.

Los medianos son fácilmente conmovidos y odian ver a cualquier cosa sufriendo. También son generosos, compartiendo felizmente lo que tienen incluso en tiempos de necesidad.

Semielfo



Entre dos mundos

Para los humanos, los semielfos parecen elfos; y para los elfos, los semielfos parecen humanos. En altura, son similares a sus padres, aunque nunca son tan esbeltos como los elfos ni tan anchos como los humanos. Miden entre menos de 5 y casi 6 pies de altura (1,5 - 1,8 m) y pesan entre 100 y 180 libras (45 - 80 kg), siendo los varones levemente más altos y pesados que las mujeres. Los varones tienen vello facial, y a veces se dejan crecer la barba para ocultar su linaje élfico. La coloración de los semielfos yace a medio camino entre la de sus padres humanos y elfos, y por ello presentan una variedad más pronunciada que la de cualquier otra raza. Sus ojos, sin embargo, tienden a ser los de sus padres elfos.

Diplomáticos o vagabundos

Aunque mucha gente nunca ha visto un semielfo, virtualmente todo el mundo sabe que existen. La llegada de un semielfo forastero viene acompañada de cuchicheos a su espalda y de miradas a través de la sala común, más que de confrontación o curiosidad abierta.

Los semielfos no tienen tierras que puedan llamar suyas, pero son bienvenidos en las ciudades humanas y algo menos en los bosques élficos. En las grandes ciudades de las regiones donde humanos y elfos interactúan con asiduidad, los semielfos son lo suficientemente numerosos como para formar sus propias pequeñas comunidades. Les gusta la compañía de otros semielfos, los únicos capaces de comprender lo que significa vivir entre estos dos mundos.

No obstante, en la mayoría de partes del mundo, los semielfos son lo suficientemente raros como para que uno de ellos pueda vivir años sin conocer a otro. Algunos prefieren evitar la compañía, vagando por la naturaleza como tramperos, guardabosques, cazadores o aventureros y sólo visitando la civilización en raras ocasiones. Al igual que los elfos, les empuja un amor por los viajes que nace de su longevidad. Otros, en contraste, se adentran en las profundidades de la sociedad, usando su carisma y habilidades sociales en roles diplomáticos o como estafadores.

Semiorco



Curtidos y fuertes

La coloración grisácea, frente inclinada, mandíbula y colmillos prominentes y complexión imponente de los semiorcos hacen evidente su linaje. Los semiorcos miden entre 6 y 7 pies de altura (1,8 - 2 metros) y pesan entre 180 y 250 libras (80 - 115 kg).

Los orcos lucen las cicatrices obtenidas en batalla como símbolos de orgullo, y las cicatrices ornamentales como símbolos de belleza. Sin embargo, otras cicatrices marcan a un orco o semiorco como un ex-esclavo o exiliado. Cualquier semiorco que haya vivido entre o junto a orcos posee cicatrices, ya sean marcas de humillación o

de orgullo, que cuentan sus hazañas y heridas pasadas. Un semiorco que viva entre humanos puede lucir con orgullo estas cicatrices o esconderlas avergonzado.

La marca de Gruumsh

Gruumsh, el dios de un solo ojo, creó a los orcos; e incluso aquellos orcos que no le rinden culto no pueden escapar por completo de su influencia. Lo mismo sucede con los semiorcos, aunque su sangre humana modera el impacto de su herencia orca. Algunos semiorcos oyen los susurros de Gruumsh en sueños, llamándolos a desatar la furia que arde en su interior. Otros sienten el júbilo del dios cuando se engarzan en combate cuerpo a cuerpo, mientras que ellos disfrutaban igual junto a él, o bien tiemblan de miedo y aversión. Los semiorcos no son malvados por naturaleza, pero el mal acecha en su interior, y ellos pueden abrazarlo o rebelarse contra él.

Más allá de la furia de Gruumsh, los semiorcos sienten poderosas emociones. La ira no solo acelera su pulso, también abrasa sus cuerpos. Un insulto escuece como el ácido, y la tristeza drena sus fuerzas. Pero también ríen fuerte y sinceramente, y los pequeños placeres como darse un festín, beber, luchar o bailar con descontrol, llena sus corazones de alegría. Suelen tener mal genio y ser hoscos, más inclinados a la acción que a la contemplación y a luchar más que a discutir. Los semiorcos más auto-realizados son aquellos con suficiente autocontrol para salir adelante en tierras civilizadas.

Para las demás razas, es bastante seguro asumir que un semiorco es beligerante e irascible, así que la gente se anda con mucho cuidado cerca de un semiorco desconocido. Los tenderos pueden esconder furtivamente objetos frágiles o de valor cuando un semiorco entra, y la gente se marcha poco a poco de una taberna, asumiendo que pronto estallará una pelea

Tiefling



Linaje infernal

Los tiflin (o tiefling) derivan de linajes humanos, y en el sentido más amplio posible, aún parecen humanos. Sin embargo, su herencia infernal ha dejado un impacto claro en su apariencia. Los tiflin poseen largos cuernos que toman gran variedad de formas: algunos tienen cuernos enrollados como los de un carnero, los de otros son largos y rectos como los de una gacela, y los de otros son retorcidos hacia arriba como los de un antílope. Tienen gruesas colas, de 4 o 5 pies de largo (1,2 . 1,5 m) que fustigan o enrollan alrededor de sus piernas cuando están tristes o nerviosos. Sus dientes caninos son afilados y sus ojos son de colores sólidos (negros, rojos, blancos, plateados o dorados) sin iris ni pupila visibles. El tono de sus pieles cubre toda la coloración posible para los humanos, pero también incluye varios tonos de rojo. Su pelo, que cae desde detrás de sus cuernos, es normalmente oscuro, de moreno o castaño a rojo oscuro, azul o morado.

Confiados y suspicaces

Los tiflin subsisten en pequeñas minorías que se encuentran en su mayoría en ciudades o pueblos humanos, normalmente en los barrios más pobres, donde crecen para convertirse en estafadores, ladrones o señores del crimen. Algunos viven entre otras minorías en enclaves donde son tratados con más respeto.

Los semiorcos son tratados con precaución práctica, pero los tiflin son objeto de terror sobrenatural. El mal de su linaje es plenamente visible en sus rasgos y, en lo que concierne a la mayoría de la gente, un tiflin bien podría ser un diablo de los Nueve Infiernos. La gente quizá haga señas de protección cuando un tiflin se les aproxima, cruzar la calle o evitar pasar cerca de él, o los negocios cerrar justo antes que uno pueda entrar.

Careciendo de una patria, los tiflin saben que tienen que buscarse la vida en el mundo y que deben ser fuertes para sobrevivir. No confían fácilmente en nadie que diga ser su amigo, pero cuando sus compañeros demuestran que confían en él o ella, los tiflin aprenden a extender la misma confianza hacia ellos. Y una vez que un tiflin le da su lealtad a alguien, se convertirá en un amigo o aliado de por vida.

Clases

Bárbaro

Para algunos, su rabia brota de la comunión con espíritus de animales salvajes. Otros recurren a su hirviente reserva de ira frente a un mundo lleno de dolor. Para los bárbaros, la furia es un poder que no sólo les proporciona un frenesí ciego en la batalla, sino también extraordinarios reflejos, resistencia y proezas de fuerza.

Bardo

Ya sea un erudito, un poeta o un canalla, un bardo teje su magia a través de sus palabras y su música para inspirar a los aliados, desmoralizar a los enemigos, manipular mentes, crear ilusiones e incluso sanar heridas.

Brujo

Los brujos son buscadores del conocimiento que se encuentra escondido en el multiverso. A través de pactos hechos con seres poderosos de poder sobrenatural, los brujos desatan efectos mágicos tanto sutiles como espectaculares y recolectan secretos arcanos para potenciar su propio poder.

Clérigo

Los clérigos son intermediarios entre el mundo mortal y los distantes planos divinos. Tan diferentes entre ellos como los dioses a los que sirven, los clérigos se esfuerzan por personificar las obras de sus deidades. No son sacerdotes ordinarios, un clérigo se encuentra imbuido de magia divina.

Druida

Ya sea invocando a las fuerzas elementales o emulando a las criaturas del mundo animal, los druidas son la personificación de la resistencia, astucia y furia de la naturaleza. Dicen no tener un dominio sobre la naturaleza. En lugar de eso, se ven como una extensión de la voluntad indomable de la misma.

Explorador

Lejos del bullicio de las ciudades y pueblos, más allá de las defensas que mantienen a las granjas más lejanas protegidas de los terrores de la naturaleza, en medio de tupidos bosques sin caminos y a través de enormes y vacías llanuras, los exploradores mantienen su interminable guardia.

Guerrero

Todos los guerreros comparten un dominio magistral de las armas y armaduras, y un exhaustivo conocimiento de las habilidades del combate. Además, están muy relacionados con la muerte, tanto repartiéndola como mirándola fijamente, desafiantes.

Hechicero

Los hechiceros tienen una magia innata, conferida por una línea de sangre exótica, una influencia de otro mundo o la exposición a fuerzas cósmicas desconocidas. Uno no puede estudiar hechicería como quien estudia un lenguaje, más de lo que uno puede aprender a vivir una vida legendaria. Nadie elige la hechicería, el poder elige al hechicero.

Mago

Los magos son los practicantes supremos de la magia, definidos y unidos como una clase por los hechizos que conjuran. A partir de la sutil onda de la magia que impregna el cosmos, los magos lanzan explosivos hechizos de fuego, arcos voltaicos, sutiles engaños y brutales formas de control mental.

Monje

Cualquiera que sea su disciplina, los monjes están unidos por su habilidad para utilizar mágicamente la energía que corre por sus cuerpos. Ya sea canalizada en una impactante demostración de proeza marcial o en el sutil enfoque en la habilidad defensiva y la velocidad, esta energía impulsa todo lo que el monje hace.

Paladín


Sean cuales sean sus orígenes y sus misiones, los paladines están unidos por sus juramentos para luchar en contra de las fuerzas del mal. El juramento de un paladín es un lazo muy poderoso. Es una fuente de poder que convierte a un devoto guerrero en un campeón bendecido.

Pícaro

Los pícaros confían sus habilidades, el sigilo y las vulnerabilidades de sus oponentes para lograr sacar ventaja en cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a prácticamente cualquier problema, demostrando un ingenio y versatilidad, que es la piedra angular de cualquier buen grupo de aventureros.

Hoja de personaje

Aquí se presenta un ejemplo de hoja de personaje con todos los datos necesarios para jugar que se presentaron en la introducción reunidos en un mismo lugar.



DARRAK DANKIL
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 2	Soldado	mariaadei
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Enano de las colinas	Neutral bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza -1
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +5
- Carisma +3

HABILIDADES

- Acrobacias -1
- Arcanos 0
- Atletismo +4
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos -1
- Medicina +5
- Naturaleza 0
- Percepción +3
- Perspicacia +3
- Persuasión +1
- Religión +2
- Sigilo -1
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18
CA

-1
INICIATIVA

25
VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de mano	+4	1d6+2 cortante
Martillo de guerra	+4	1d8+2 contunden.

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Cota de malla, Escudo, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de albañil, Martillo de guerra, Martillo ligero, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Enano

RASGOS DE PERSONALIDAD

Siempre soy educado y respetuoso. Además, no confío en mis instintos, así que tiendo a esperar a que los demás actúen primero.

IDEALES

Respeto. La gente merece ser tratada con dignidad y cortesía.

VINCULOS

Tengo tres primos, Gundren, Tharden y Numbo Rockseeker, que son mis amigos y queridos miembros del clan.

DEFECTOS

En secreto me pregunto si acaso los dioses se preocupan sobre los asuntos de los mortales después de todo.

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- símbolo sagrado, mochila, palanqueta, 10 pitones de escalada, 10 antorchas, yesquero, raciones para 10 días, odre de agua, 50 pies de cuerda de cáñamo, herramientas de albañil, daga recogida como trofeo de un enemigo derrotado, mazo de cartas, ropas comunes, bolsa, insignia de rango (sargento)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra

Clérigo Nivel 2

- Canalizar divinidad 1/descanso
- Canalizar: preservar la vida
- Conjuros de dominio
- Discipulo de la vida
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros

© 2020 - Dungeon20 v0.28.7 DUNGEON 20 Tu plataforma online de rol en español

Darrak Dankil

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Dureza enana. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 4 y aumentan en 7 cada vez que subas de nivel (ya incluido).
Sargento mercenario. Eras un oficial menor entre los mercenarios de Mintarn, una posición que aun te trae algunos beneficios, incluso aunque no estés en deber activo, los soldados de Mintarn reconocen tu autoridad e influencia y defieren hacia ti si son de un rango menor.
Puedes requerir equipo sencillo y caballos para uso temporal. También puedes obtener acceso a los campamentos y fortalezas de los mercenarios de Mintarn.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad.** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Fortaleza enana.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra.** Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Canalizar divinidad.** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- 1/descanso
- ▶ **Canalizar preservar la vida.** Puedes usar Canalizar divinidad para curar a los heridos graves. Como acción, sacas tu símbolo sagrado y evocas una energía curativa que hace recuperar un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige a las criaturas que quieras en un radio de 30 pies y divide esos punt...
- ▶ **Conjuros de dominio.** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- ▶ **Discipulo de la vida.** Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recuperará un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.
- ▶ **Expulsar muertos vivientes.** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros.** Puedes lanzar conjuros de clérigo como conducto del poder divino.

RASGOS

Darrak Dankil
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo
CLASE SORTILEGA

Sabiduría
CARACTERÍSTICA MÁGICA

13
CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5
BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 5 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
		Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.							
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más, las llamas titilan, se avivan debilitan o cambian de color, provocas temblores inofensivos, creas un sonido en un punto, una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Infligir heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y tienes ventaja en tu siguiente ataque contra él antes de que termine tu siguiente turno.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							

Anexo II: Entrevista a Ana Navalón, traductora de *El Resurgir del Dragón*

MARIA ALVAREZ DELGADO

jue, 27 may 19:35

para Ana Navalón

¡Buenas!

En primer lugar, muchas gracias por ayudarme con las dudas, estoy segura de que lo que me puedas contar me será de gran utilidad. Ahora, mejor te explico un poco: mi TFG se basa en comparar el SRD del Manual de D&D 5e con su traducción oficial y con la que hiciste para *El Resurgir del Dragón*. El criterio que estoy teniendo en cuenta es lo funcionales que resultan de cara a utilizarlas para jugar, sin tener en cuenta la fidelidad al original. Por ello, lo que más me llama la atención de tu traducción es la estructura que has seguido; me gustaría saber:

¿Habías jugado a juegos de rol antes de traducir este libro?

¿La estructura (el índice, la división de apartados, etc.) te vino dada por la editorial, la organizaste tú, te inspiraste en el libro original...?

Al traducir, ¿tuviste en mente que el sistema se pueda usar con más aventuras, o sólo con las que contiene el libro?

Me ayudaría mucho saber estos datos para poder hacerme una idea general del contexto de traducción. ¡Muchas gracias de nuevo!

Un saludo,

María

Ana Navalón

28 may 2021 11:29

para mí

¡Hola, María!

Te contesto. Si necesitas cualquier otra cosa, me dices. ¡Un abrazo!

¿Habías jugado a juegos de rol antes de traducir este libro?

Sí, había jugado a juegos de rol antes de traducir este libro. Aunque, es verdad que yo no soy mucho de D&D, he jugado a juegos basados en su sistema y mundo, pero no he jugado mucho a D&D. Soy más de juegos indies y sistemas más abiertos a la interpretación.

¿La estructura (el índice, la división de apartados, etc.) te vino dada por la editorial, la organizaste tú, te inspiraste en el libro original...?

En cuanto a la estructura, fue cosa de la editorial. Yo me limité a traducir los apartados del SRD original (que imagino que sabes que puedes consultar aquí). Luego la editorial añadió apartados, textos, mecánicas... y lo organizó a su modo. (Supongo que también has visto esta entrada del blog en la que explico qué es mío y qué no es mío.)

Al traducir, ¿tuviste en mente que el sistema se pueda usar con más aventuras, o sólo con las que contiene el libro?

Sobre todo tuve en mente que no resultara extraño a los jugadores de D&D. Cuando empecé a traducir el libro, las aventuras del libro no estaban escritas, ni tampoco estaba creado el mundo de Voldor, así que difícilmente podía tener en cuenta eso. Por eso me centre en los términos, que fueran evocadores, que fueran el D&D que todos recordamos. Me documenté muchísimo sobre las anteriores traducciones de D&D, desde la primera edición, sobre todo me basé en la traducción de 3ª, ya que para mí era la que mejor conseguida estaba en español. También tuve en cuenta algunas traducciones que se usaron para Pathfinder. El resultado fue un glosario de 2288 términos, ¡imagínate!