

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN  
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo de Fin de Grado

**TRADUCCIÓN ONOMÁSTICA Y  
TRANSCREACIÓN EN EL JUEGO DE  
ROL DRAGONES Y MAZMORRAS:**

*El caso de Mordenkainen's Tome of Foes*

Sonia Benavent Galbis

Claudia Toda Castán

Salamanca, 2021

## Resumen:

El fin del presente trabajo es abordar el estudio de la traducción de nombres propios y aspectos creativos de los juegos de mesa desde una perspectiva traductológica. Se ofrece información sobre la teoría de la traducción de juegos de mesa, de literatura fantástica, de transcreación y de traducción onomástica para finalmente aportar y analizar propuestas de traducción de contenido del libro *Mordenkainen's Tome of Foes* para comprobar qué técnicas de traducción de nombres propios son más apropiadas para trabajar con antónimos y topónimos de ficción y fantasía, además de ofrecer traducciones de elementos creativos que afectan enormemente a la jugabilidad e inmersión del juego por medio de la transcreación.

## Abstract:

The purpose of this paper is to approach the study of the translation of proper names and creative aspects of board and roleplaying games from a translational perspective. Information is offered on the theory of translation of board games, fantasy literature, transcreation and onomastic translation to finally provide and analyze translation proposals of the book *Mordenkainen's Tome of Foes* to check which translation techniques of proper names are more appropriate for working with antonyms and toponyms of fiction and fantasy, in addition to offering translations of creative elements that greatly affect the playability and immersion of the game through transcreation.

Palabras clave: topónimo, antropónimo, nombre propio, transcreación, adaptación, jugabilidad

Keywords: toponym, anthroponym, proper noun, transcreation, adaptation, playability

## Índice

1. Introducción .....	5
2. Traducción de juegos de mesa, literatura fantástica y transcreación.....	6
2.1 Traducción de juegos de mesa y de rol .....	6
2.2 Traducción de literatura fantástica .....	9
2.3 La traducción creativa .....	11
2.4 Traducción de topónimos y antropónimos .....	12
3. Introducción a Dragones y Mazmorras .....	16
3.1 Contexto general .....	16
3.2 Contexto Mordenkainen's Tome of Foes .....	18
4. Metodología .....	18
5. Traducción propia, análisis y comentario.....	19
5.1 Antropónimos.....	20
5.2 Topónimos.....	25
5.3 Criaturas .....	29

5.4 Hechizos.....	34
5. 5 Rasgos de personaje y PNJ.....	43
6. Conclusión.....	47
7. Bibliografía .....	48
8. Anexos.....	52

## 1. Introducción

Uno de los aspectos más interesantes de la traducción, sino el que más, es que se trata de una disciplina que abarca prácticamente todos los campos de conocimiento y ámbitos de la vida diaria. Se puede traducir desde novelas, manuales de frigoríficos, estudios científicos, contenido audiovisual y, lo que nos lleva a este trabajo, juegos de mesa.

Además, al contrario de lo que la mayoría de las personas suelen pensar, la traducción no se basa en la reproducción exacta de las palabras del autor del original ni es, en áreas científico-técnicas, por ejemplo, únicamente técnica, sino que existe una parte altamente creativa por la que debe pasar todo traductor. Esta creatividad intrínseca a la traducción debe, además, tener en cuenta los referentes culturales de las lenguas de llegada y partida. Así se contribuye a otro de los aspectos de la traducción que más me apasionan: el aprendizaje constante.

Así pues, se ha decidido basar este Trabajo de Final de Grado en un tema que combina tanto los paradigmas de la traducción literaria como la traducción puramente creativa pero que contiene una gran cantidad de referentes culturales basados en mitología o religión: el popular y complejo juego de rol Dragones y Mazmorras.

Dragones y Mazmorras es un *TTRPG (tabletop role-playing game)*, un juego de rol de mesa en el que los jugadores viven una aventura épica en un mundo fantástico habitado por diferentes tipos de humanoides, criaturas y monstruosidades y donde no faltan la magia ni la ambientación medieval. Los jugadores crean su propio personaje con sus poderes y habilidades y se embarcan en busca de acción al son de la narración del *Dungeon Master*, un jugador que se encarga de contar la historia que vive el grupo de aventureros.

Lo que se pretende conseguir con este trabajo es tratar las dificultades que supone la traducción de los textos de un área que mezcla tantos aspectos, como los referentes culturales basados en religiones, folklore, mitología y literatura de todo el mundo; la creación de terminología y nombres propios; y la dificultad que añade el público meta del juego, que puede estar destinado tanto como para adultos como para niños.

La finalidad de este análisis es desvelar cuáles pueden ser las mejores estrategias de traducción que se deberían emplear a la hora de traducir nombres y términos propios de la literatura fantástica para mantener la esencia de dichos nombres y términos y no

simplemente realizar la traducción de las palabras como tal, cosa que ha sucedido anteriormente en la traducción de otras ediciones del juego, sobre todo al tratar los nombres de hechizos o habilidades de personaje.

El presente trabajo consiste en el análisis de una traducción propia de varios fragmentos de *Mordenkainen's Tome of Foes*, el libro de contenido complementario del juego de rol Dragones y Mazmorras, publicado en 2018. Para la realización de dicha traducción se han producido en realidad dos traducciones empleando la herramienta de traducción SDL Trados Studio 2019, una primera traducción provisional cuyo objetivo era la identificación de los problemas de traducción más relevantes en el ámbito de la nomenclatura y terminología propia para su posterior clasificación, y una segunda traducción perfeccionada de dichos nombres y términos, que es con la que se trabajará. El uso de la herramienta SDL Trados Studio 2019 ha sido de gran ayuda a la hora de la realización de la segunda traducción, ya que los apartados más técnicos se traducían automáticamente gracias a la traducción previa que había realizado y que se hallaba guardada en la memoria de traducción. Además, gracias a que la herramienta separa el texto en fragmentos, fue mucho más sencillo localizar las secciones del texto original con mayor cantidad de problemas de traducción. Así, ha sido posible centrarse en las partes más problemáticas y creativas de la traducción, es decir, en los antropónimos, topónimos y en la traducción de los hechizos y rasgos de personaje. En cuanto al apartado de análisis y comentario, primero ha sido necesaria una rigurosa documentación sobre la traducción de juegos de rol, de literatura fantástica, la traducción creativa y la traducción de topónimos y antropónimos. Esta documentación se puede ver reflejada en el apartado teórico de este proyecto, que precede a la parte más práctica del trabajo.

## 2. Traducción de juegos de mesa, literatura fantástica y transcreación

### 2.1 Traducción de juegos de mesa y de rol

Los estudios sobre la traducción de juegos de mesa y juegos de rol son, hasta donde se ha podido investigar, escasos, ya que las investigaciones sobre la traducción de juegos se está centrando mucho más en la traducción de videojuegos y en su localización. Aun así,

se han podido encontrar unos pocos estudios<sup>1</sup> que han resultado ser de gran ayuda para la documentación sobre este campo de la traducción.

Estos estudios tratan sobre todo cuáles son los aspectos más relevantes a tener en cuenta en el momento de traducir un juego de mesa, que son la claridad y la funcionalidad del texto.

Así, como indican Jordan Evans (2013: 21):

Board game rules here differ from the translation of text in video games, which aims to “convey the maximum entertainment value of the game for the target players” (O’Hagan, 2009): the rules for board games need to be translated in such a way to produce the most easily usable text. (Evans, 2013: 21)<sup>2</sup>

Esta afirmación se ve respaldada por el trabajo de otros investigadores del campo. Con respecto a la funcionalidad de los manuales de juegos de mesa en distintos idiomas, Linda Verhoeven explica que «the translation should function as independent rules of play in the target culture»<sup>3</sup> (Verhoeven, 2018: 9).

Lo más impactante sobre la falta de investigación en el ámbito de los juegos de mesa es que cada vez hay más necesidad de traducir estos juegos ya que en las últimas décadas se han vuelto más y más populares. Por ejemplo, el juego germano *Catan* (*Die Siedler von Catan*, en alemán) se creó en 1995 y ya ha sido traducido a más de 30 idiomas (Karppele, 2021: 30).

En resumen, los estudios que se han podido encontrar llegan a las mismas conclusiones. Los tres están de acuerdo en que este es un tema todavía por desarrollar, así lo afirman Evans (2013: 2) “there is little academic discussion of the sort of modern games”; Verhoeven (2018:) “In the Netherlands, the translation of board games’ rules of play is a large industry [...] Translation studies lack research on this matter; only Jonathan Evans

---

<sup>1</sup> Karppele Henri-Hermann Lassenpoika, Joensuu. 2021. “Testing Usability in Practice – Tabletop Games and Translation”.

Evans, Jordan. 2013 “Translating Board Games: Multimodality and Play”. *Journal of Specialised Translation*, 20.

Verhoeven, Linda. 2018. “The Translation of Board Games’ Rules of Play”.

<sup>2</sup> Todas las traducciones son de la autora de este trabajo salvo que se indique lo contrario.

En este caso, las reglas de los juegos de mesa difieren de la traducción del texto de los videojuegos, cuyo objetivo es “transmitir a los jugadores a los que va dirigido el máximo valor de entretenimiento del juego” (O’Hagan, 2009): las reglas de los juegos de mesa deben traducirse de manera que se produzca un texto fácilmente utilizable. (Evans, 2013: 21)

<sup>3</sup> La traducción debería funcionar como unas reglas del juego independientes en la lengua destino (Verhoeven, 2018: 9)

briefly discussed it”; y Karppela (2021: 26) “This growth has created an increasing need in the translation of games, which is a subject which has been studied only a little [...] I am presently aware of only two pieces of research which discuss translating tabletop games”. Además, los tres convergen en que hay ciertas estrategias que ayudan mucho al traductor a conseguir la claridad y funcionalidad que debe tener el producto final.

Estas estrategias, propuestas por Karppela (2021: 31-33) son las siguientes:

- Hacer uso de imperativos pero con un tono poco formal.
- Simplificar el lenguaje siempre que el texto original emplee términos sencillos.
- Mantener la estructura y el orden en el que se proporciona la información.
- Conservar las estructuras donde aparezcan repeticiones ya que son un elemento que suele ser necesario en manuales de reglas de juegos.
- Tener en cuenta que en ocasiones no es necesario traducir todos los elementos del juego.

Estos son algunos de los aspectos de la traducción a tener en cuenta en este trabajo ya que *Dragones y Mazmorras* es un juego de rol fantástico, por lo que es necesario conocer la teoría sobre juegos de mesa, pero también hay que considerar los estudios de traducción literaria más convencionales ya que se trata de un juego basado en religiones, mitología, leyendas y folclore de todo el mundo y que se nutre de obras literarias como las de J. R. R. Tolkien, H. P. Lovecraft, Jack Vance, Roger Zelazny, Poul Anderson e incluso Lewis Carroll, cuya influencia se puede ver claramente con la aparición de la espada vorpal, una creación de Carroll que aparece en su poema “*Jabberwocky*”. Además, el mecanismo del juego se centra en el poder de la narración y la redacción de una buena historia, por lo que posee muchos rasgos de la literatura fantástica, rasgos que deben ser adecuadamente identificados y que hay que tener en cuenta a la hora de realizar la traducción.

## 2.2 Traducción de literatura fantástica

La literatura fantástica es un género difícil de definir por varios motivos. El primero de ellos es que en muchos casos ni siquiera se considera al género fantástico como género, sino como un subgénero de la ciencia ficción o del terror (Sánchez, 2009: 114). El siguiente motivo es que, como toda la literatura, está en constante evolución pero, como afirma Cifuentes (2008: 222), no es posible definir el contenido de una entidad cuya esencia reside en ir más allá de los límites establecidos. Esto sucede porque la literatura fantástica tiene dos niveles: un nivel cotidiano y un nivel maravilloso que desentona con lo mundano del universo. La literatura fantástica tiene, entonces, la función de sorprender, de alejarnos del mundo real y mostrarnos aspectos imposibles en el universo en el que vivimos.

Tal como expone Borges (1967: 5), la literatura fantástica no está atada a los límites de la realidad como la literatura realista, sino que es tan infinita como la imaginación. Aun así, los temas que puede tratar no son en absoluto ilimitados, sino que son más bien pocos. Ahora bien, dos historias fantásticas que traten el mismo tema pueden ser completamente diferentes. Borges nos propone un ejemplo de ello al comparar dos obras, *Lady in The Fox* (1967: 6-7) y *The Story of The Late Mr. Elvesham* (1967: 7-8). Ambas obras tratan el tema de la transformación; la trama del primero se podría resumir como que una noche la esposa del protagonista se transforma en zorra y poco a poco va perdiendo su humanidad; y la trama del segundo sería que un anciano nombra a un joven desconocido su heredero y mientras cenan para celebrarlo le ofrece una bebida adulterada que causa que al día siguiente los hombres hayan cambiado de cuerpo. Como se puede ver, mismo tema, historias muy diferentes que causan reacciones distintas en el lector.

Así pues, no se consigue definir el género fantástico como tal, sino que cualquier historia donde lo inexplicable cree un contraste con lo mundano se puede considerar fantástica (Todorov, 1980: 17). Otro factor que influye en las dificultades a la hora de estudiar la literatura fantástica desde el punto de vista del traductor es que aunque sí que existen artículos sobre la fantasía para un público más adulto (estudios sobre *Juego de Tronos* o *Los Juegos del Hambre*), la mayoría tratan la versión más infantil del género. En la actualidad es cada vez más necesario el estudio sobre la fantasía dirigida a adultos a causa del auge de obras como *El Señor de los Anillos*, la saga *Juego de Tronos*, las obras de Neil Gaiman o las novelas de Terry Pratchett.

Los pocos estudios que sí han tratado la fantasía dirigida a un público más adulto<sup>4</sup> se centran en el lenguaje que han ido creando estas obras, ya sea en forma de nombres propios en lenguajes inventados o basados en lenguas existentes en el mundo real, o la formación de conceptos fantásticos mediante el uso del lenguaje estándar y en cómo dicho lenguaje afecta a la percepción de la obra por parte del público. Vega (2015) se centra en analizar el comportamiento del traductor a la hora de enfrentarse a los nombres propios en la literatura fantástica; Pastelero (2017) trata la identificación de técnicas de creación y traducción de neologismos, Medina (2018) trata de comprobar las dificultades con las que se puede encontrar un traductor al trabajar con obras repletas de referentes de distintas culturas e intertextos tanto explícitos como implícitos; y Bosio (2016) y Sanabria (2018) hacen hincapié en cómo y cuándo se traducen los elementos onomásticos en la fantasía.

En cuanto a la traducción práctica de mundos fantásticos, Manuel de los Reyes (2013: 47) propone una división en tres capas lingüísticas que aparecen en este tipo de literatura:

- Los rasgos morfosintácticos de la lengua de partida (ortografía, gramática, puntuación, cursivas, mayúsculas, etc.) y las particularidades del estilo del autor (aliteraciones, coloquialismos, repeticiones).
- El lenguaje especializado de la novela proveniente de la labor de documentación del autor (vestuario de época, tecnicismos, jerga, etc.).
- Los seres, plantas, objetos y acciones producto de la imaginación del autor y sin equivalente fuera de la novela.

Por lo demás, durante el transcurso de esta investigación se ha podido observar que la traducción fantástica está atada a las características de la traducción literaria, pero el traductor de lo maravilloso suele disfrutar de un grado más alto de libertad de traducción

---

<sup>4</sup> Vega Casiano, Aitana. 2015. "Las dificultades de la traducción literaria dentro del género fantástico. Antropónimos y otros nombres propios. El caso de Canción de hielo y fuego". Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid,

Pastelero Botja, Natalia. 2017. "Traduciendo mundos fantásticos. Estudio de los neologismos y referentes culturales en Las Mentiras de Locke Lamora". Trabajo de fin de grado, Universidad Jaume I.

Medina Colomer, Clara. 2018. "La traducción de referentes culturales e intertextualidad en Sandman: Estación de nieblas". Trabajo de fin de grado, Universidad Jaume I.

Bosio Ibáñez, Gianfranco. 2016. "La traducción de los nombres propios del inglés al español en la Novela El Hobbit". Trabajo de fin de grado, Universidad Ricardo Plama.

Sanabria Von Mayer, Hazel. 2018. "Técnicas de Traducción Onomástica en una Novela de Fantasía Urbana. El caso de Neverwhere, de Neil Gaiman". Trabajo de fin de grado, Universidad de Vic.

y un papel mucho más creativo (Kwiatck, 2020: 214), sobre todo a la hora de tratar con los antropónimos y topónimos que haya creado el autor de la obra.

### 2.3 La traducción creativa

El proceso de la traducción creativa o transcreación se puede definir como la creación de textos, la traducción de textos, para un situación y con un propósito en concreto (Dybiec-Gajer y Oittinen, 2020: 4). La transcreación se suele emplear en el ámbito del márketing y la publicidad, pero es cada vez más común emplear este método a la traducción literaria. Lo que diferencia a la transcreación de la traducción como tal es que el proceso de la transcreación es, más que una “simple” traducción, una recreación del texto en la que no se da tanta prioridad al trasvase “fiel” de las palabras de una lengua a otra como a la correcta transmisión del mensaje y su esencia.

Los primeros indicios del uso de la transcreación en lenguajes no publicitarios en la historia contemporánea se remontan a la India, donde Purushottam Lal, a mitades de los años cincuenta, comenzó a emplear este proceso para la producción de traducciones de textos sagrados. Según Di Giovanni (2008: 34) Lal no consideraba a estas transcreaciones como sustituciones del texto original, sino que las veía como “traducciones legibles aunque no estrictamente fieles. Lal hace énfasis en los roles de la edición, la reconciliación y la transmutación, además de “capturing the spirit and recreating it in another language to ‘engage the reader’”<sup>5</sup> (Lal, 1957 en Sales Salvador, 2005: 196).

Así pues, la idea principal de la transcreación es mantener la legibilidad, el efecto y la esencia del mensaje aunque sea necesario modificar la forma de la traducción de tal manera que no se corresponda con el texto original. Gracias a que la transcreación tiene el claro objetivo de conservar el mensaje sin que importe mantener la fidelidad a la estructura lingüística los traductores que hagan uso de ella pueden dar rienda suelta a su creatividad. Al fin y al cabo, fue Umberto Eco quién afirmó que una buena traducción es aquella que genera el mismo efecto que pretendía el original (Eco, 2001: 44-45).

Dragones y Mazmorras es un juego donde aparece una enorme cantidad de elementos elaborados para causar una cierta sensación y un efecto en el jugador. Este es el caso de, por ejemplo, los nombres de algunos hechizos cuya función es causar pavor en el enemigo

---

<sup>5</sup> Capturar el espíritu y recrearlo en otra lengua para ‘captar la atención del lector’ (Lal, 1957 en Sales Salvador, 2005: 196).

(por ejemplo, “*toll the dead*” o “*storm of vengeance*”) o los atributos de personaje que denotan su personalidad o sus metas (por ejemplo, “*tavern brawler*” o “*mage slayer*”). Estos son los casos en los que el traductor debería tratar de alejarse de una traducción “fidedigna” y centrarse en realizar una tarea de transcreación, para que el efecto que generan las palabras pueda llegar al jugador y así mantener a los jugadores inmersos en este mundo de fantasía.

#### 2.4 Traducción de topónimos y antropónimos

Una vez tratada la teoría de tras de la traducción de, en este caso, hechizos y rasgos de personaje y PNJ, es necesario centrarse en otro aspecto relevante en este capítulo del libro *Mordenkainen’s Tome of Foes*: los nombres propios, tanto de personas como de lugares. Esto se debe a que en el capítulo que se ha decidido traducir se hace hincapié en la clasificación de las capas del infierno (toponimia) y en los nombres de los diablos que las gobiernan o son responsables de su mantenimiento (antroponimia).

La primera cuestión por tratar es discernir cuándo se debe y cuándo no se deben traducir los nombres propios. A lo largo de la historia de la traducción al español se han transformado gran cantidad de antropónimos para hacerlos más fáciles de asimilar a los destinatarios españoles, por ejemplo las traducciones de nombres como James o John a Jaime y Juan. Por supuesto, también hay nombres que simplemente no se han querido o que no se han podido adaptar como, Tyler y Miles o los estados de Wyoming o Tennessee.

Existen diversos motivos por los cuales los traductores pueden considerar traducir los antropónimos y topónimos, pero también los hay que abogan por el mantenimiento del nombre propio.

Moya (1993: 233) expone que antaño, en lo relativo a personas y lugares reales, se adaptaban los nombres (y a veces incluso los apellidos) de personajes ilustres, sobre todo los pertenecientes a las épocas de la Antigua Roma o Grecia, aunque se continuó practicando este método hasta el siglo XX (aunque ya no se transformaban todos los nombres; los de muchos autores, por ejemplo, se han mantenido, como Mary Shelley o James Frost). En cambio, actualmente los nombres que hacen referencia a personas no se suelen adaptar, aunque todavía se ven algunos casos, pero nunca se traducen, solo se transcriben al texto meta manteniendo su forma siempre en cuando esté escrito en

caracteres romanos, en el caso del español (Moya, 1993:233). Por ejemplo, si fuese un nombre en alfabeto cirílico se adaptaría el sonido al alfabeto romano.

Moya nos hace la siguiente pregunta retórica para probar que, en efecto, no se deberían traducir los nombres propios: ¿Nos parecería bien si de repente los franceses comenzasen a llamar Michel al escritor español Miguel de Unamuno? (Moya, 1993: 235)

Hoy en día en español tan solo está aceptada la traducción de antropónimos en tres casos muy concretos: nombres de los Papas (Juan Pablo II, Benedicto XVI, etc.) y los de los miembros de las familias reales (Isabel II, Estefanía de Mónaco, etc.) y, sobre todo en prensa escrita, los nombres de algunos políticos de Israel (Moisés Arens, Simón Peres) (Moya, 1993: 235).

En cuanto al resto de epónimos (objetos y lugares) los traductores deberían optar por la misma estrategia que en el caso de los epónimos en general: si se conocen en español, se mantiene la forma original, y si es un producto o lugar desconocido para el público español, se le daría un nombre más genérico o simplemente se traducirían (Moya, 1993: 236).

En cambio, los nombres propios de personajes y antropónimos de ficción son un mundo completamente distinto. Al contrario que con el objeto de la traducción fantástica, existe una enorme cantidad de estudios sobre la traducción de antropónimos y topónimos de ficción. Uno de los aspectos con los que la corriente de estudio está más de acuerdo actualmente es que estos nombres propios tienen muchas más funciones además de denominar a una persona, ser, objeto o lugar. Moya (1993: 238) categoriza los nombres propios de la ficción en dos grupos: los que poseen una carga de significado casi imperceptible y aquellos que presentan una traducción transparente, es decir, los nombres transparentes.

Para abordar estos significados más o menos ocultos, Franco Aixelà (2015a) nos ofrece tres criterios que los traductores deberían tener en cuenta al toparse con la traducción de nombres propios, tanto en el caso de la ficción como al tratar personajes y lugares reales:

1) Carga semántica: los nombres propios convencionales (por ej., María) tienen una carga intrínseca mínima, mientras que los expresivos (por ej., Jack el Destripador) ofrecen mucha información explícita sobre el ente al que designan.

2) Historial interlingüístico: los nombres propios prefijados son los que tienen una ‘versión oficial’ consolidada (Londres). Los nombres propios más recientes no tienen estas versiones aceptadas, por lo que plantean un problema de traducción mayor y requieren un trabajo mucho más creativo y riguroso.

3) Grado de asimetría contextualizada: según el público de destino, el propósito de la traducción y la información contextual provista en el texto, los nombres propios pueden presentar un grado de asimetría aceptable (transparentes) o inaceptable (opacos). El grado de asimetría aceptable hace referencia a los casos en los que el nombre propio no es propio de la cultura meta pero que se puede relacionar con una persona o lugar. Por ejemplo, el nombre Calvin Klein no es un nombre español, pero el lector español sabe reconocer que se trata de un conocido diseñador alemán. En cuanto a los nombres propios opacos, se trata de aquellos que el lector de la cultura meta no va a poder reconocer, por lo que se debería cambiar a algún referente aceptable o añadir algún tipo de glosa intratextual o extratextual. Un ejemplo de ese caso sería hablar “del Severn”. Un lector español no entendería de lo que se está hablando por lo que sería necesaria una explicación, por lo que se traduciría como “el río Severn”.

Franco (2015b) defiende que los nombres propios son elementos culturales y deben ser tratados como tal, si hacen una referencia muy específica que un lector de otro país no vaya a entender habrá que hacer lo posible para mantener el mensaje del nombre propio. Esto se da sobre todo con los antropónimos que Moya considera transparentes, ya que al tener cierto significado, lo importante es lo que transmite el propio nombre y no la conservación de otros aspectos como, por ejemplo, una atmósfera extranjerizante en el caso de novelas que transcurran en países lejanos o exóticos.

Hay distintas opiniones acerca de la traducción de antropónimos, pero vamos a centrarnos en la clasificación de estrategias que plantea Franco Aixelà (2000: 83-84):

## **I. Conservación**

1. Repetición
2. Adaptación ortográfica
3. Adaptación terminológica
4. Traducción lingüística,

## **II. Sustitución**

7. Neutralización limitada
8. Neutralización absoluta
9. Naturalización
10. Adaptación ideológica

5. Glosa extratextual

11. Omisión

6. Glosa intratextual

12. Creación autónoma

La conservación consiste en reproducir el nombre propio de igual manera a la que aparece en la obra original, mientras que la sustitución se basa en la neutralización del exotismo o inadmisibilidad cultural del referente original (Franco, 2000: 84).

Así pues, estas serán las estrategias que adoptaremos para el análisis de los problemas de traducción más relevantes de los fragmentos seleccionados. Para acelerar el proceso del estudio de cada una de las cuestiones de traducción, se ofrecerá una explicación de cada una de estas estrategias (Franco, 2000: 84).

- Repetición: reproducción total del nombre propio, otorgando así un nivel más alto de exotismo que en la lengua original (“Wisconsin” > “Wisconsin”).
- Adaptación ortográfica: leves variaciones en la grafía original que no alteran el contenido. Se suele usar en casos de la traducción de idiomas con grafías divergentes. (“Mohammed” > “Mohamed”)
- Adaptación terminológica: la modificación de un referente cultural que tiene un equivalente oficial en el idioma de destino (“Ístanbul” > “Estambul”).
- Traducción lingüística: traslado total o parcial del contenido semántico original (“New Jersey” > “Nueva Jersey”; “Wonderland” > “País de las Maravillas”).
- Glosa extratextual: la aplicación de cualquiera de las técnicas anteriores acompañada de una explicación suplementaria del nombre propio marcada como intervención del traductor.
- Glosa intratextual: se añade una explicación a la traducción de modo que se vuelve parte de esta (“Four Seasons” > “hotel Four Seasons”).
- Neutralización limitada: se sustituye el nombre propio por un referente que conserve el exotismo en la cultura de destino.
- Neutralización absoluta: se transforma el nombre propio en un término neutral que no haga referencia a ningún aspecto cultural específico.
- Naturalización: el intercambio de un nombre propio por un referente más adecuado con la cultura de destino: Elizabeth (“Queen Elizabeth”) > (reina) Isabel.
- Adaptación ideológica: Se emplea un significado más sutil, según la ética, valor social o metodología del lector.

- Omisión: la eliminación de términos que no se consideran necesarios para la comprensión del público de destino gracias al contexto en el que aparecen (“United States Senate” > “el Senado”).
- Creación autónoma: la adición de un término donde no existiese necesidad ni sugerencia de ello en el texto original (“shed tears” > “llorar como una Magdalena”).

Como se ha explicado anteriormente, el capítulo del libro *Mordenkainen’s Tome of Foes* con el que se ha trabajado está repleto de referencias e incluso narra la historia de las diferentes capas del infierno y de sus gobernantes, por lo que se ha considerado extremadamente importante estudiar las técnicas y la teoría detrás de la traducción onomástica para poder realizar una propuesta con una buena base.

### 3. Introducción a Dragones y Mazmorras

#### 3.1 Contexto general

Dragones y Mazmorras, más conocido por su nombre en inglés, *Dungeons and Dragons*, o por sus siglas, *D&D*, es el primer juego de rol publicado y comercializado de la historia. Fue desarrollado en Estados Unidos, por Gary Gygax y Dave Arneson a principios de los años setenta (Anderson y Gygax, 1974).

La premisa del juego es la simulación de una aventura épica en la que participan los jugadores y un DM (*Dungeon Master*), que hace las veces de narrador de la historia y pone voz a los PNJs (personaje no jugador). Cada jugador crea un personaje dentro de las opciones de raza y clase de la edición del juego a la que se atengan y, durante la partida, actúan la parte de su personaje, mientras que el DM cuenta la historia y presenta los conflictos, combates y PNJs (Cordell, Wyatt y Schwalb, 2014).

El juego está inspirado por novelas fantásticas o de ficción como *El Señor de los Anillos*, mitologías de diversas culturas y aspectos religiosos y folclóricos. Se aprecian todas estas influencias en la aparición de razas como enanos, elfos, *goblins* o medianos (una adaptación libre de copyright de los *hobbits* creados por J. R. R. Tolkien), en el uso de la magia o en el hecho de que los mundos en los que tienen lugar las aventuras tienden a estar basados en la era medieval.

La primera edición del juego se publicó en 1974, y hasta hoy cuenta con cinco ediciones, lo que se puede comprobar en la página web oficial de *Wizards of the Coast*, la empresa

propietaria. Cabe decir, que en el caso de Dragones y Mazmorras no debe entenderse el término “edición” como las ediciones de un libro de una editorial, es decir, en este caso las ediciones no hacen referencia al número de veces que se ha vuelto a imprimir y publicar, sino a las diferentes versiones que se han publicado. La primera edición era muy básica, con unas normas poco equilibradas y pocas opciones para la creación de personajes. En comparación, la quinta edición, la que más se juega actualmente y la que tiene más contenidos añadidos y ampliaciones, ofrece una gran variedad de opciones de personaje y la comunidad de jugadores está de acuerdo en que tiene unas normas mucho más específicas y equilibradas. Estas dos ediciones son en realidad dos productos parcialmente independientes, ya que el modo de juego cambia de una edición a otra.

Cada una de estas ediciones cuenta con sus manuales correspondientes donde se explican las normas, la creación de personaje, las opciones y acciones en combate, etc. además de libros de contenido extra que añaden nuevas razas, clases, hechizos y objetos mágicos o que aportan información sobre la historia del mundo en el que transcurre el juego.

Algunos de estos mundos, como Toril, Greyhawk, Krynn o Exandria, por ejemplo, han sido creados por autores (Ed Greenwood; Jeff Grubb y Ed Greenwood; Gary Gygax; y Matthew Mercer, respectivamente) y son universos oficiales que tienen historia y personajes canónicos, pero también cabe la posibilidad de que el DM cree un mundo completamente nuevo y distinto para su partida, ya que este juego se basa sobre todo en la creatividad y capacidad de narración del *Dungeon Master*.

Actualmente, se juega sobre todo con el contenido de la quinta edición, lo que supone un gran problema ya que en inglés cuenta con 28 libros entre los que se encuentran manuales y adiciones de historia o mundos, pero tan solo se han traducido 3 de estos libros al español, el Manual del Jugador (Cordell, Wyatt y Schwalb. 2014), el Manual de Monstruos (Mearls y Crawford. 2014) y la Guía del *Dungeon Master* (Mearls, Crawford, Perkins y Wyatt. 2014). Lamentablemente, ninguna de estas traducciones ha sido acreditada, por lo que no se conoce quién o quienes han traducido estos libros.

Para la realización de este proyecto, se van a traducir y analizar unos fragmentos que forman parte de un libro que no ha sido traducido de la quinta edición llamado *Mordenkainen's Tome of Foes*, donde se cuenta parte de la historia del mundo canónico de Toril.

### 3.2 Contexto Mordenkainen's Tome of Foes

*Mordenkainen's Tome of Foes* es un manual que forma parte de la quinta edición de *Dragones y Mazmorras* y fue escrito por Mike Mearls y Jeremy Crawford y publicado en el año 2018. En el lore del juego, Mordenkainen fue uno de los grandes archimagos del universo de Grehawk, aunque también aparece y se le da mucha importancia en el mundo de Toril, donde se sitúa el libro que se va a traducir y analizar. Así pues, este manual ha sido redactado como si fuese obra de este prolífico mago en un intento de juntar toda la historia de los conflictos existentes entre razas. Es una muy buena adición al repertorio de los *Dungeon Masters* que quieran añadir razas nuevas, criaturas y enemigos finales con su contexto histórico y sus motivaciones canónicas.

El motivo por el cual se ha elegido trabajar con este libro y no con alguno de los 25 manuales sin traducir restantes es por la estructura del propio libro. Al contrario que algunos de los demás manuales de contenido adicional, este se centra en narrar la historia del mundo de Toril y añadir contexto histórico, religioso y mitológico del mundo, por lo que se acerca más a la literatura fantástica que a un manual de reglas de un juego. Además, aporta gran cantidad de contenido nunca antes visto en el *Dragones y Mazmorras*, por lo que todos los topónimos, antropónimos rasgos de personaje y algunos de los hechizos que se van a tratar no aparecen en ediciones anteriores ni en los tres manuales que sí cuentan con una traducción al español.

## 4. Metodología

Para la realización de este trabajo el primer paso ha sido la lectura completa del primer capítulo (págs. 5-35) del libro *Mordenkainen's Tome of Foes* para seleccionar los fragmentos cuya traducción resultase relevante y estuviese relacionada con el tema de este Trabajo de Fin de Grado, es decir, la traducción onomástica y la traducción creativa. Se seleccionaron, entonces, los apartados *Diabolical Cults* (págs. 18-21), *Infernal Cambions* (pág. 21) y *Tiefling Subraces* (págs. 21-23). Esta decisión se vio condicionada por dos motivos: la enorme carga de toponimia y antroponimia en los apartados *Diabolical Cults* y *Tiefling Subraces* y la gran cantidad de elementos de creación propia de los autores, es decir, hechizos, criaturas y rasgos de personaje.

El siguiente paso consistía en realizar una clasificación de los problemas de traducción según su naturaleza. Para lograrlo, primero fue necesario realizar una traducción completa de los apartados seleccionados. Esta tarea se realizó gracias a la ayuda y mediante la

herramienta Trados Studio 2019, que separa el texto en segmentos facilitando así la selección de los apartados que resultasen más problemáticos desde el punto de vista traductológico. La clasificación final estaba formada por cinco tablas que contienen una selección de la terminología que aparece en el fragmento que se ha traducido. Así pues, hay una tabla para antropónimos, una para topónimos, una para las criaturas, una para los hechizos y, finalmente, una para los rasgos de personaje.

Una vez finalizada la clasificación, se ha procedido a realizar un estudio intensivo sobre las áreas teóricas que tuviesen relación no solo con el tipo de texto con el que se trabajaba, sino también con sus problemas de traducción. Por tanto, se han estudiado las áreas de la traducción de antroponimia y toponimia para tatar los nombres de las capas del infierno y sus gobernantes, la traducción de literatura fantástica para tratar los referentes culturales y las características de los mundos literarios ficticios, la traducción de juegos de mesa para contextualizar y trabajar sobre la base de la jugabilidad y, por último, la transcreación o traducción creativa para tratar los términos de creación propia por parte de los autores del manual.

Seguidamente, una vez comprendido el marco teórico necesario, se ha llevado a cabo una segunda traducción, pero esta vez más centrada en la resolución de los problemas de traducción seleccionados y clasificados. Para ello, se ha hecho uso de la herramienta Trados Studio 2019 una vez más ya que, al haberse registrado la primera traducción en la memoria de traducción del proyecto, he podido centrarme en la realización de una mejor traducción en los fragmentos más problemáticos mientras que los más técnicos o irrelevantes se traducían automáticamente basándose en mi traducción previa.

Por último, se han comentado las decisiones de traducción de cada uno de los problemas que aparecen en las tablas de clasificación teniendo en cuenta el estudio del marco teórico.

## 5. Traducción propia, análisis y comentario

Esta parte del trabajo está centrada en el análisis y comentario de los problemas de traducción de los fragmentos seleccionados. El libro completo *Mordenkainen's Tome of Foes* cuenta con 256 páginas, por lo que ha sido necesario decidir qué elementos se iban a traducir y cuántas páginas en total ya que la extensión de este trabajo de final de grado

es limitada. Esta decisión ha estado condicionada por la complejidad de la traducción de los distintos capítulos del manual.

Al final, se concluyó que lo mejor sería trabajar con una parte del primer capítulo (el apartado titulado *Diabolic Cults*, páginas 18-23), en el que se habla de la Guerra de Sangre, un conflicto armado milenario entre demonios y diablos por el control total del infierno. El motivo por el cual este es el apartado que se ha decidido traducir es la enorme carga de referentes culturales que contiene como la Biblia, referencias a otras religiones abrahámicas, mitología griega o la Divina Comedia de Dante Alighieri.

En este apartado se trabajará con la clasificación de los diferentes problemas de traducción según el tipo de palabra o frase, en caso de algunos términos técnicos, hechizos y rasgos de personaje, que sea cada uno. Para ello se hará uso de la tabla de clasificación que se puede consultar en el anexo.

### 5.1 Antropónimos

En este apartado se van a tratar los nombres propios de los gobernantes del Infierno en el universo del Dragones y Mazmorras. Estos personajes tienen una importancia histórica en el contexto general del juego y a los que se dedica un capítulo del libro *Mordenkainen's Tome of Foes*.

Estos antropónimos resultan interesantes desde el punto de vista del traductor ya que algunos de ellos son creaciones de los autores del libro, pero otros están basados e inspirados en seres de mitología, religión y demonología reales, por lo que hay que tener en cuenta también su papel como referentes culturales y que pueden tener diversas funciones como ayudar a entrever la personalidad o motivación del personaje.

Este análisis sigue una estructura en la que primero se expone lo que se ha encontrado en la investigación sobre el nombre que se esté tratando para asegurar si pertenece o no a alguna cultura o religión en particular. Después, se ofrece una justificación para la propuesta final de traducción. Dependiendo del caso y de la capacidad y/o necesidad de modificación del nombre, se tratará el por qué se ha elegido un equivalente o el cómo se ha formado dicho equivalente.

Antropónimo en inglés	Propuesta de traducción
Asmodeus	Asmodeo
Baalzebul	Baalcebú

Geryon	Gerión
Glasya	Glassia
Levistus	Levisto
Mammon	Mámmon
Mephistopheles	Mefistófeles
Fierna	Fierna
Zariel	Zariel
Dispater	Intérvetor

Las técnicas de conservación y sustitución aportadas por Franco Aixelà (2000: 84) que se han empleado para la traducción de los antropónimos han sido la adaptación terminológica, la repetición y la creación autónoma, en el caso de Intérvetor.

- Adaptación terminológica (la modificación de un referente cultural que tiene un equivalente oficial en el idioma de destino):
  - **Asmodeus-Asmodeo** es el gobernante del Neso y el Rey de los Infiernos. Su nombre viene dado por Asmodeo, un príncipe demonio en las religiones abrahámicas. Se ha seguido, entonces, la indicación de Moya (1993: 242) que anima al traductor a emplear una traducción ya arraigada en la lengua meta si esta existe. Por ello, finalmente se ha empleado para su traducción una de las formas aceptadas en el ámbito de la religión y la demonología en español, que aparece en el Libro de Tobit o de Tobías<sup>6</sup>, ya que es una referencia directa a un importante personaje religioso.
  - **Baalzebul- Baalcebú** es el gobernante de Maladomini. Su nombre viene dado por el nombre del dios cananeo Baal y por su forma hebrea, Beelzebub. Beelzebub es conocido en español como Belcebú, por lo que se ha decidió basar la estructura de su nombre en la forma de Belcebú pero, como en el original se ha modificado el antropónimo de forma que no sea exactamente igual que ambos personajes religiosos, no se puede emplear el nombre español tal cual. Para solucionar esto, se ha mezclado la forma

---

<sup>6</sup> porque Sara se había casado siete veces, pero el maldito demonio Asmodeo fue matando a todos los maridos, uno después de otro. Libro de Tobías, (8:3).

En el mismo momento, el Dios de la gloria escuchó la oración de los dos, y envió a Rafael para sanarlos: a Tobit, limpiándole la vista, para que pudiera ver la luz de Dios, y a Sara, la de Ragüel, dándole como esposa a Tobías, hijo de Tobit, y librándola del maldito demonio Asmodeo. Libro de Tobías, (17:3)

de ambas influencias, es decir, se ha juntado el nombre Baal y se ha unido al final de Belcebú (Baal + cebú), creando así el antropónimo Baalcebú.

- **Geryon-Gerión** fue el gobernante de Estigia, posición que ha tomado Levisto. Su nombre viene dado por un personaje de la mitología griega, el gigante Gerión que tuvo un importante rol en la historia de los doce trabajos de Heracles. Siguiendo la tendencia que indicaba Moya (1993: 238), los nombres cargados de significado, los nombres transparentes, deben ser traducidos pero, en este caso, ya cuenta con una traducción<sup>7</sup>. Dada su relevancia en esta parte de la cultura griega se ha empleado para su traducción la forma naturalizada y aceptada en el ámbito de la mitología en español.
- **Glasya-Glassia** es la gobernante de Malbolge, la hija de Asmodeo y la Princesa de los Nueve Infiernos. Su nombre viene dado por un personaje de la demonología, en concreto de La llave menor de Salomón, un grimorio, es decir, un libro de conocimiento mágico propio de la Edad Media.

En español, este demonio recibe muchos nombres (Glasya Labolas, Caacrinolaas, Glacialabolas<sup>8</sup>, Caasimola, Baasimolar Glasya<sup>9</sup>) dependiendo de la fuente que se consulte y de su traducción. No se trata de uno de los demonios más conocidos en comparación con Asmodeo o Mefistófeles, por lo que cualquiera de estos nombres serían una buena base para crear el nombre de la Princesa de los Nueve Infiernos.

Se decidió, entonces, mantener la forma más similar a la original porque su pronunciación resulta fácil para el público español. Además, se estuvo considerando emplear la palabra completa Glacialabolas pero separada en dos para dar la forma de nombre y apellido. Esta opción se descartó porque al ser hija de Asmodeo, también él debería tener el apellido Labolas. Al final, se optó por la forma Glassia con doble ese ya que, si se emplease en español el nombre Glacia, el lector lo podría relacionar con la palabra

---

<sup>7</sup> Pisandro de Cámiros. Los doce trabajos de Heracles. “Como décimo trabajo le encargó traer de Eritía las vacas de Gerión. Eritía, ahora llamada Gadir, era una isla situada cerca del Océano; la habitaba Gerión, hijo de Crisaor y de la oceánide Calíroo; tenía el cuerpo de tres hombres, fundidos en el vientre, y se escindía en tres desde las caderas y los muslos.”

<sup>8</sup> Collin de Plancy, Jacques Albin Simon. 1863. *Dictionnaire Infernal*, Vol. 2. París: Bibliothèque Universelle.

<sup>9</sup> Varios autores. 1999. *The Little Giant Encyclopedia of Spells & Magic*. Ed. por Jane Johnson.

“glacial”, cosa que podría tener sentido si se tratase de la gobernante de las congeladas capas de Estigia o Cania, pero en este caso sería una referencia errónea que podría causar confusión.

- **Levistus-Levisto** es el gobernante actual de Estigia. Su nombre es una creación de los autores. Su inspiración no se ha podido confirmar pero cabe la posibilidad de que se base en los términos bíblicos “levítico” o “leviatán”. Para la formación de este antropónimo se ha hecho uso de la segunda declinación latina acabada en -us que se suele emplear para formar nombres masculinos (a excepción de algunas plantas, que se construyen con -us pero que son femeninas). Así pues, el factor importante a la hora de la traducción de este antropónimo ha sido esta influencia latina, por lo que se ha seguido la estrategia que se seguiría para la traducción de términos latinos al español, es decir, una naturalización al castellano empleando la misma fórmula que se aplica a las palabras latinas (como amicus > amigo: digitus > dedo) y, de la misma forma que ha sucedido con Asmodeus > Asmodeo, se ha cambiado el final -us por la terminación -o, pasando así de Levistus a Levisto.
- **Mammon-Mámmon** es el gobernante de Minauros. Su nombre viene dado por el término “Mammón” del Nuevo Testamento que se empleaba para describir la avaricia o la riqueza y que más adelante, en los Evangelios según San Lucas<sup>10</sup> y San Mateo<sup>11</sup>, fue personificado como el demonio de la riqueza. Esta caracterización cobra sentido cuando se aprende que el gobernante de Minauros es la criatura más rica de la existencia y solo le es fiel al dinero. Por tanto, el nombre de este personaje muestra su personalidad y sus motivaciones, por lo que habría que tratar de mantenerlo. En español, este término se escribiría con tilde sobre la “o” final, pero dada su similitud con el vulgarismo “mamón” se ha decidido cambiar la tilde a la “a”.
- **Mephistopheles-Mefistófeles** es el gobernante de Cania. Su nombre viene dado por el demonio del folclore alemán homónimo, Mefistófeles, al que

---

<sup>10</sup> Ningún sirviente puede servir a dos amos; porque odiará a uno y querrá al otro, o será fiel a uno y despreciará al otro. No se puede servir a Dios y a las riquezas. Evangelio según San Lucas (16:13)

<sup>11</sup> Ninguno puede servir a dos señores; porque o aborrecerá al uno y amará al otro, o estimará al uno y menospreciará al otro. No podéis servir a Dios y a Mammón. Evangelio según San Mateo (6:24)

en ocasiones se conoce como Mefisto. Su primera aparición en la literatura fue en la leyenda de Fausto, que cuenta la historia de un hombre que realizó un pacto con el diablo entregando su alma a cambio de conocimiento ilimitado y placeres mundanos. Existen múltiples traducciones de obras basadas en la leyenda de Fausto al español, como la de Manuel Antonio Matta (1896), Francisco Pelayo Briz (1864) y las más modernas, como la de José Roviralta Borrell (1920). Así pues, se trataría, según Moya (1993: 242) de un nombre con adaptación, por lo que lo correcto es emplear la adaptación consolidada en español, es decir, la adaptación fonética Mefistófeles.

- Repetición (reproducción total del nombre propio, otorgando así un nivel más alto de exotismo que en la lengua original (Franco, 2000: 84)):
  - **Fierna** es la gobernante de Flegetos. Su nombre es una creación de los autores. Su inspiración no se ha podido confirmar pero cabe la posibilidad de que se base en el término “infierno” ya que Flegetos es la capa de los Nueve Infiernos que más se parece a la imagen del infierno cristiano. Ya que su pronunciación es fácil para el público español y se consigue que su nombre remita al infierno de igual forma, se ha mantenido exactamente igual en la traducción.
  - **Zariel** es la gobernante de Averno. Originalmente era un ángel, pero cayó en desgracia tras obsesionarse con la guerra entre diablos y demonios y tomar parte en el conflicto sin permiso ni supervisión. En cuanto a su nombre, la terminación -el es muy común en angelología tanto cristiana como en el judaísmo y en el islam, tan solo hay que ver los nombres de los arcángeles (Miguel, Rafael, Uriel y Gabriel). Esto se debe a que “el” remite a uno de los nombres de Dios, Elhoim, en hebreo (Blázquez, 2001: 30). Así pues, es clave para la historia de este personaje mantener la forma de su nombre intacta para que contraste con el resto de los nombres de los archidiablos y así se vea claro que no es originalmente uno de ellos.
- Creación autónoma (la adición de un término donde no existiese necesidad ni sugerencia de ello en el texto original (Franco, 2000: 84)).

La aplicación de esta estrategia puramente creativa sugiere que la traducción de este antropónimo se debe realizar mediante la transcreación. Así pues, se llevarán a cabo todas las modificaciones necesarias para mantener el efecto y el verdadero

significado del nombre de este gobernante de los Nueve Infiernos, ya que la transcreación no busca la fidelidad, sino la esencia.

- **Dispater-Intérvetor** es el gobernante de Vétor (en inglés, Dis). El nombre Dispater es un juego con el verbo “dispatch” en inglés, que según el Cambridge Dictionary<sup>12</sup> significa “to send something, especially goods or a message, somewhere for a particular purpose” y/o “to kill someone”. Ambas descripciones se corresponden con la personalidad y las acciones de Dispater ya que dada su paranoia nunca abandona su torre y trabaja siempre mediante mensajeros a los que cose el mensaje de forma que si la persona incorrecta trata de acceder a él el mensajero muere, destruyendo así el propio mensaje.

Ya que el nombre de este personaje muestra sus características y su personalidad de una forma tan clara en inglés, habría que buscar una solución que el público español pueda comprender. Así pues, primero se ha buscado una palabra en español en la que basar el nombre.



Dada la naturaleza controladora del archidiablo, se eligió el verbo “intervenir”, que se modificó añadiendo la terminación latina -tor que sirve para la formación de nombres de agente de género masculino, es decir, designa a quien realiza o ejecuta una acción<sup>13</sup> (como *andator* o *corretor*) para seguir con la temática un tanto extranjerizante y arcaica de los nombres de los archidiablos.

## 5.2 Topónimos

En este apartado se van a tratar los nombres propios de las capas del Infierno en el universo del Dragones y Mazmorras. Estos topónimos resultan interesantes desde el punto de vista del traductor ya que, al igual que sucede con los antropónimos que se acaban de comentar, algunos de ellos son creaciones de los autores del libro, pero otros están basados e inspirados en lugares reales de la mitología, religión y demonología, por lo que

---

<sup>12</sup> <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/dispatch>

<sup>13</sup> Agudo Romero, María del Mar. “Nombres de agente con los sufijos -tor/-sor y -trix en el fuero latino de Teruel”. Universidad de Zaragoza. 2008.

hay que tener en cuenta también su papel como referentes culturales y que pueden tener diversas funciones como ayudar a entrever la personalidad o motivación del personaje.

Topónimo en inglés	Propuesta de traducción
Maladomini	Maladomini
Malbolge	Malbolge
Minauros	Minauros
Cania	Cania
Nessus	Neso
Phlegethos	Flegetos
Stygia	Estigia
Avernus	Averno
River Styx	Río Éstige
Dis	Vétor

La técnica que se ha empleado para la traducción casi todos los topónimos (excepto Vétor) ha sido la conservación. Las estrategias de la conservación de las que se ha hecho uso han sido la repetición total del nombre propio, la adaptación terminológica y la traducción lingüística, mientras que se ha recurrido a la creación autónoma para la traducción de Dis a Vétor.

- Repetición (reproducción total del nombre propio, otorgando así un nivel más alto de exotismo que en la lengua original (Franco, 2000: 84)):
  - **Maladomini:** se trata de la séptima capa de los Nueve Infiernos. Su nombre fue creado a partir de las palabras latinas *malus* (malo) + *dominium* (dominio) (Pramas, 1999). El significado de este topónimo se puede ver reflejado en el estado en el que se encuentra esta parte del infierno, que antaño tenía un gobernante atento cuya avaricia llevó a la ciudad a las ruinas.

La decisión de conservar la misma forma del topónimo en español se basa en dos motivos: el nombre es, como lo calificaría Moya (1993: 238), un nombre transparente, es decir, posee un significado que ofrece al jugador información sobre el propio lugar al que hace referencia. Además, su pronunciación es lo suficientemente familiar como para que no suponga un problema a la hora de jugar.

- **Malbolge:** se trata de la sexta capa de los Nueve Infiernos. Su nombre está basado en La Divina Comedia, de Dante Alighieri. En esta clásica obra también se divide el infierno por partes, en concreto en círculos, y es en el octavo círculo del infierno de Dante donde se encuentra Malebolge, un conjunto de diez fosos dentro de los cuales se castiga a distintos tipos de pecadores fraudulentos (verso 52, canto XI).  
Malbolge es una referencia directa al Malebolge de Dante, por lo que se ha decidido mantener su forma para conservar este referente cultural.
- **Minauros:** se trata de la tercera capa de los Nueve Infiernos. Su nombre es una creación propia de los autores en la que puede haber influido la mitología griega dada la similitud del topónimo con el minotauro. Se ha decidido mantener exactamente igual en la traducción ya que la referencia no está clara y es un topónimo con una forma y sonoridad de características del griego adaptado al español, lo que se corresponde con algunas de las traducciones de otras capas del infierno.
- **Cania:** se trata de la octava capa de los Nueve Infiernos. Su nombre es una creación propia de los autores y ha sido imposible hallar con seguridad cuál ha sido la inspiración para la formación del topónimo. Como en el caso anterior, el topónimo tiene una forma muy común en las traducciones de griego al español, por lo que se ha mantenido exactamente igual en la traducción.
- Adaptación terminológica (la modificación de un referente cultural que tiene un equivalente oficial en el idioma de destino)
  - **Nessus-Neso:** se trata de la novena capa de los Nueve Infiernos. Su nombre podría estar inspirado por tres elementos distintos de la mitología griega: un famoso centauro que mató Heracles y cuya sangre contaminada mató a Heracles de vuelta, un dios-río hijo de Océano y Tetis o una de las nereidas. Aunque encontrar cuál fue la inspiración concreta para este topónimo es una tarea ardua, lo importante es que estos tres referentes culturales tienen una adaptación aceptada en español: Neso. Este es el motivo por el que se ha sustituido el nombre Nessus por un equivalente de uso común en el ámbito de la mitología en la lengua meta.
  - **Phlegetos-Flegetos:** se trata de la cuarta capa de los Nueve Infiernos. Su nombre en inglés, Phlegetos, es una referencia al río Flegetonte

(Phlegethon, en inglés), un elemento de la mitología griega. Así pues, se ha decidido emplear la forma Flegetos ya que el río legendario en el que se basa tiene un equivalente aceptado en el ámbito de la mitología en español. Por último, se ha conservado la terminación modificada (Flegetonte > Flegetos) ya que en la versión original se realiza la misma alteración del referente mitológico.

- **Stygia-Estigia:** se trata de la quinta capa de los Nueve Infiernos. Su nombre es una referencia a Styx (de donde viene el adjetivo *stygian* en inglés), una oceánide que personificaba el río del inframundo. En este caso, la referencia no solo tiene una forma aceptada en español, sino que es más conocida que las referencias anteriores, por lo que se ha conservado el equivalente de uso común en español.
- **Avernus-Averno:** se trata de la primera capa de los Nueve Infiernos. Avernus es el nombre en inglés que se le da al Averno, es decir, la entrada al inframundo según la mitología romana (Grimal, 2010: 65). Siguiendo con la misma estrategia que en los casos anteriores, y porque la palabra “averno” es muy común ya que se suele emplear en español como sinónimo de “infierno”, se ha optado por la sustitución de la forma del original por la forma aceptada en la cultura de la lengua meta.
- **River Styx-Río Éstige:** como se ha mencionado en el comentario de la quinta capa de los Nueve Infiernos, Estigia personificaba al río del inframundo. Dicho río, en el que se inspira el que aparece en este manual, tiene distintos nombres en español: río Estigia<sup>14</sup>, río Estix<sup>15</sup>, río Éstige<sup>16</sup> y río Estige<sup>17</sup>. La primera opción fue descartada inmediatamente ya que aunque las repeticiones pueden ser buenas en los juegos de mesa y rol, esto tan solo se aplica a las normas. Así pues, denominar a una capa de los infiernos y al río que los cruza con el mismo nombre podría causar confusión y afectar a la jugabilidad, lo que entraría en conflicto con el objetivo de la traducción de juegos de mesa, es decir, mantener la jugabilidad sin importar el idioma (Evans, 2013: 16). Por tanto, se tuvo

---

<sup>14</sup>Elvira Barba, Miguel Ángel. 2008. *Arte y mito: manual de iconografía clásica*. Silex Ediciones.

<sup>15</sup> Bergua, Juan Bautista. 1969. *La Grecia clásica*. Ediciones Ibéricas y L.C.L.

<sup>16</sup> Grimal, Pierre. 2008. *Diccionario de la mitología griega y romana*. Barcelona: Ediciones Paidós.

<sup>17</sup> Conti, Natale y Rosa María Iglesias. 1988. *Mitología*. Universidad de Murcia. EDITUM.

que elegir entre una de las tres opciones restantes, de entre las que se decidió emplear río Éstige, aunque en este caso cualquiera de las demás opciones serían perfectamente válidas.

- Creación autónoma
  - **Dis-Vétor**: se trata de la segunda capa de los Nueve Infiernos. En el original, la capa se llama como su gobernante dado su extremo narcisismo, por lo que es necesario mantener este aspecto egoísta. Por lo que ha sido necesario realizar primero la traducción de Dispater a Intérvetor para poder tratar con este topónimo. Una vez decidido que Intérvetor sería la traducción, simplemente se ha elegido una parte del nombre y se ha empleado como nombre de esta capa de los Nueve Infiernos.

### 5.3 Criaturas

Para la traducción de los nombres de algunas de las distintas criaturas que existen en los universos del Dragones y Mazmorras se han empleado las mismas estrategias que las que propone Franco Aixelà (2000: 84) ya que, aunque estén pensadas para la traducción de topónimos y antropónimos, y técnicamente las nomenclaturas de las criaturas son nombres comunes y no propios, desde el punto de vista traductológico los retos que presentan son prácticamente los mismos que los que ofrece la traducción onomástica. Así pues, se comentarán las criaturas empleando las técnicas de Franco Aixelà pero, al no tratarse de nombres propios, se ha decidido separar la categoría de Criaturas de las de Topónimos y Antropónimos.

Denominación de la criatura en inglés	Propuesta de traducción
Mind flayer	Desollamentes
Elder brain	Cerebro ancestral
Kenku	Kenku
Duergar	Duergar
Oni	Oni
Hobgoblin	Hobgoblin
Cambion	Cambión
Archdevil	Archidiablo
Tiefling	Tiflin

Star spawn	Vástago estelar
Gloom weaver	Urdidor de tormentos

Las técnicas de conservación que se han empleado para la traducción de las nomenclaturas de las criaturas seleccionadas son la adaptación terminológica, la repetición y la traducción lingüística.

- Adaptación terminológica (la modificación de un referente cultural que tiene un equivalente oficial en el idioma de destino (Franco, 2000: 84)):
  - **Cambión:** en el juego, se trata de la descendencia de un diablo y un humano que obtiene características de ambos parientes pero que siempre tiene cola, cuernos y alas. Su nombre es el mismo que el de la criatura mitológica en la que se inspira, el cambión, un vástago de un súcubo o íncubo (demonios que se alimentan de la energía de las personas si copulan con ellas) y un humano. Así pues, se ha empleado el nombre aceptado de esta criatura en español al ser una criatura ya existente en la mitología europea y la literatura ocultista<sup>18</sup>.
  - **Archidiablo:** en el juego, se trata de diablos (habitantes de los Nueve Infiernos) que ocupan posiciones de poder. Para su traducción se ha empleado la misma estrategia de creación que la empleada en inglés, es decir, se ha hecho uso del prefijo archi- (del griego, más importante o destacado).
  - **Tiflin:** en el juego, son descendientes de diablos pero, al contrario que en el caso de los cambiones, sus parientes directos no son diablos, sino que en algún punto hace generaciones se introdujo sangre infernal en su familia. Es un concepto creado para el juego, inexistente como tal en mitologías previas. Su nombre viene del alemán “tief”, profundo, hondo, y “ling”, descendencia. Así pues, al ser una formación extranjerizante para

---

<sup>18</sup> Collin de Plancy, Jacques Albin Simon. 1863. *Dictionnaire Infernal*, Vol. 2. París: Bibliothèque Universelle

Forston, Benjamin W. 2004. *Indo-European Language and Culture: An Introduction*. Hoboken: Blackwell Textbooks in Linguistics.

Green, Richard Firth. 2016. *Elf Queens and Holy Friars: Fairy Beliefs and the Medieval Church*. University of Pennsylvania Press, Incorporated.

el público inglés, se ha mantenido este aspecto exótico al simplemente adaptar la grafía a la pronunciación española.

- Repetición (reproducción total del nombre propio, otorgando así un nivel más alto de exotismo que en la lengua original (Franco, 2000: 84)):
  - **Kenku:** en el juego, son criaturas inteligentes parecidas a cuervos con características humanas sin la capacidad de hablar, tan solo pueden repetir palabras y sonidos que hayan escuchado antes. Se basan en los *tengu*, criaturas de la mitología japonesa que tomaban la forma de aves de presa cuya función era proteger los bosques<sup>19</sup>. Su nombre es una creación propia basada en la denominación que se le da a los *tengu*, cosa que se puede apreciar por el uso de las mismas vocales y por su forma casi idéntica. Así pues, se ha mantenido al forma del original ya que el español medio no reconoce a los *tengu* como la inspiración para estas criaturas y la palabra “kenku” es fácil de pronunciar e igualmente exotizante.
  - **Drow:** en el juego, es un tipo de elfo que vive bajo tierra, condenado por venerar a la diosa Lolth y ser corrompidos por el mal. Están basados en los *trow*, unos seres del folclore escocés parecidos a los trolls de la mitología escandinava. Se ha decidido mantener la misma forma tanto en el original como en la traducción porque en el propio juego se les da dos denominaciones a estas criaturas, *drow* y *dark elves*, que en literatura y videojuegos está consolidada su traducción como “elfos oscuros”, aunque también aparece en películas, videojuegos y literatura la denominación “drow”.
  - **Duergar:** en el juego, son un tipo de enano malvado que vive bajo tierra en el mismo mundo subterráneo que los drow. Se basan en los *Simonside dwarfs* o *bogles*, un tipo de enanos de la mitología inglesa que vivían en las Colinas Simonside, en Northumberland y que se dedicaban a desviar a los viajeros de las sendas conocidas. El nombre proviene de una forma dialectal de la palabra “dwarf” en inglés a la que se añadió el plural nórdico

---

<sup>19</sup> de Visser, Marinus Willem. 1908. “The Tengu”. En *Transactions of the Asiatic Society of Japan*. Tokio: Asiatic Society of Japan. 25-99.

Fister, Pat. 1985. “Tengu, the Mountain Goblin”. En *Japanese Ghosts and Demons* ed. Stephen Addiss. Nueva York: George Braziller, Inc. 103-112

-ar<sup>20</sup>. Se ha mantenido al forma intacta en la traducción porque son un elemento muy importante en el folclore inglés, porque su pronunciación es fácil para el público español y porque se emplea esta misma denominación en literatura y videojuegos fantásticos.

- **Oni:** en el juego son un tipo de ogro nocturno que oculta su verdadera apariencia para más tarde atacar y devorar a sus supuestos aliados. La palabra “oni” viene del japonés 鬼 (oni), que significa demonio. En el folclore japonés, los *oni* son una especie de demonio-ogro considerados invencibles. Se ha mantenido la forma idéntica a la del original ya que los *oni* son una criatura distinta a los demonios y ogros tradicionalmente occidentales, por lo que su traducción a “demonio” u “ogro” no sería adecuada ya que en el juego su apariencia es similar a la de la criatura japonesa.
- **Hobgoblin:** en el juego, son un pariente cercano de los *goblins*, pero mucho más fuertes y nacidos para la batalla. En la mitología europea de la Edad Media eran una criatura común que se consideraba beneficiosa, ya que cuando los humanos se iban a dormir aprovechaban para hacer tareas del hogar. Se ha mantenido la forma del original porque en español sí se conoce el término *goblin* y, aunque se podría traducir como “duende”, en obras fantásticas y videojuegos de la misma temática se suele mantener la forma “goblin” y es fácil entender que los *hobgoblins* están relacionados con los *goblins*.
- Traducción lingüística:
  - **Desollamentes** (mind flayer): son criaturas alienígenas y viajeros interdimensionales que antaño dominaban imperios pero que, tras su caída, se han visto obligados a refugiarse bajo tierra. La gran mayoría de ellos forman parte de una mente colmena controlada por un cerebro ancestral. Su nombre es una creación propia de los autores y está formado por el sustantivo “mind” (del inglés, mente) y el verbo “flay” (del inglés, despellar, quitar la piel). Es una de las criaturas más peligrosas del juego y su nombre está ideado de forma que cause pavor, efecto que será necesario mantener dentro de lo posible. Se optó por “desollamentes” dado

---

<sup>20</sup> Sir Walter Scott. 1894. *Familiar letters of Sir Walter Scott*. Houghton Mifflin.

que el verbo “desollar” tiene un matiz mucho más violento que “despellejar”, que se suele asociar más a la trata de las presas de caza.

- **Cerebro ancestral** (elder brain): son seres alienígenas prácticamente inmortales, se pueden matar pero de por sí mismos no tienen ciclo biológico y si no se les daña pueden vivir eternamente. Controlan a los desollamientos, son el centro de las mentes colmena que rigen sus sociedades. Su nombre es una creación propia de los autores y está estrechamente relacionado con su apariencia, un cerebro de gigantescas proporciones del que salen unos tentáculos negros con los que llega a todas las mentes de los desollamientos para controlarlos. Así pues, era necesario mantener el término “cerebro”, por lo que simplemente se buscó un equivalente de “elder” que denotase la naturaleza atemporal de estas criaturas, tarea que el término “ancestral” lleva a cabo a la perfección.
- **Urdidor de tormentos** (gloom weaver): son elfos que habitan el *Shadowfell*, el plano del mundo donde reinan la muerte y la decadencia. Su tarea es eliminar a los intrusos que entren en el *Shadowfell* y a liberar espíritus que causen el caos en el mundo material. Su nombre es una creación propia de los autores y está formado por el sustantivo “gloom” (del inglés, melancolía, tristeza) y el verbo “weave” (del inglés, tejer, hilar). Así pues, su nombre quiere decir al jugador que esta criatura causa tragedia y pesadumbre. Para mantener este efecto, pero no emplear la traducción literal de “weaver” (tejedor, hilador), se ha optado por la palabra “urdidor”, del verbo “urdir”, que está relacionado con el acto de tejer y con el control y manipulación ya que, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, tiene dos significados: “preparar los hilos en la urdidera para pasarlos al telar” y “maquinar y disponer cautelosamente algo contra alguien, o para la consecución de algún designio”.
- **Vástago estelar** (star spawn): son seres de otro mundo, seres antiquísimos eternamente hambrientos, siempre buscando la forma de entrar al mundo material para dominarlo. Su nombre es una creación propia de los autores y está formado por el sustantivo “star” (del inglés, estrella) y por el verbo “spawn” (del inglés, engendrar, desovar). No hay que confundir su nombre con la realidad, ya que no son seres nacidos de las estrellas, sino que fueron creados por lo que se conoce como *Elder Evils*, entidades perversas y

malvadas, para que sembrasen el caos en su nombre allá a donde fueran. El único motivo por el que su nombre contiene la palabra “star” es por la forma que tienen estos *Elder Evils*, parecidas a estrellas y nebulosas. Se optó por la traducción “vástago estelar” para hacer referencia al aspecto más astronómico de su nombre y, gracias al término vástago, darle un cierto aspecto arcaico para denotar la antigüedad de estas criaturas.

#### 5.4 Hechizos

En el apartado 3.1 se ha tratado el problema que causa para el jugador español que tan solo se hayan traducido al español 3 libros de 28. Además, en muchos casos dichas traducciones pierden un elemento clave del juego: el efecto mágico de las palabras.

El Manual del Jugador contiene gran parte de los hechizos del juego, que en inglés pueden ser de dos formas según la experiencia general del jugador: muy simples, con un lenguaje estándar y de uso común, o complejos, con un lenguaje más literario y de uso poco común gracias al uso de arcaísmos. Así pues, se ha podido comprobar mediante la lectura y comparación del Manual del Jugador en inglés y en español que los hechizos de composición más sencilla suelen estar traducidos de forma literal, una fórmula que funciona en este caso, pero en muchos casos se emplea el mismo método para los que tienen una forma más fantástica o simplemente no se comprende el funcionamiento del hechizo, por lo que algunos nombres pierden el sentido.

A continuación se muestra una tabla con tres columnas. En la primera, el hechizo en inglés; en la segunda, la traducción de los hechizos “oficial”; y en la tercera, la propuesta de traducción propia. En ocasiones se da el caso de que el hechizo no tiene traducción ya que son adiciones de libros distintos a los tres traducidos al español. Cuando esto ocurra, se marcará la columna con “---”. Todos los hechizos que aparecen en la tabla para el análisis son mencionados en el capítulo 1 de *Mordenkainen’s Tome of Foes*, pero son conjuros que fueron introducidos y explicados en el Manual del Jugador (de ahí los hechizos que tienen una traducción ya existente) o en el libro de contenido adicional *Xanathar’s Guide to Everything*, libro sin traducción. Así pues, ha sido necesario realizar una consulta a los libros Manual del Jugador (MJ) y *Xanathar’s Guide to Everything* (XGtE) para examinar el efecto de cada uno de los hechizos.

Para la realización del comentario se han seguido unos pasos muy concretos. En los casos en los que exista una traducción previa, primero se explicará el funcionamiento del

hechizo, se analizará la traducción oficial, se expondrán los argumentos por los que sería posible mejorar las traducciones ya existentes y se explicará cómo se ha solucionado el problema en la propuesta de traducción. En el caso de los hechizos sin traducción previa, se explicará el funcionamiento del hechizo y se expondrá cómo y por qué se ha llegado a la conclusión a la que se ha llegado. El objetivo de este análisis, al igual que con las traducciones ya comentadas de antropónimos, topónimos y criaturas, es el de aportar unas propuestas de traducción propias pero se ha comparado con las traducciones existentes para llamar la atención del lector sobre la dificultad y todos los aspectos a tener en cuenta a la hora de la traducción de elementos como estos, que afectan de gran manera a la jugabilidad. Todos los nombres propios tratados anteriormente no aparecen en ninguno de los tres libros traducidos por lo que no ha habido ninguna traducción existente con los que compararlos.

No ha sido posible encontrar el nombre del traductor o traductores encargados ya que en el Manual del Jugador, el libro no se acredita a ningún traductor.

Hechizo en inglés	Traducción “oficial” (Manual del Jugador)	Propuesta de traducción
Phantasmal force	Fuego fantasmal	Influjo fantasmal
Bones of the Earth	---	Pilares de la Tierra
Major image	Imagen mayor	Alucinación superior
Catnap	---	Siestecilla
Friends	Amigos	Falsa amistad
Wrathful smite	Golpe iracundo	Castigo colérico
Blade Ward	Cuchilla protectora	Guarda impenetrable
Druid grove	---	Vergel del druida
Enervation	---	Extenuación
Expeditious retreat	Retirada expeditiva	Movimiento dinámico
Spider climb	Trepar cual arácnido	Pies de araña
True Strike	Impacto verdadero	Superioridad clara
Crusader’s mantle	Manto del cruzado	Hálito del cruzado
Ray of sickness	Rayo de dolencia	Rayo de demacración
Investiture of flame	---	Herederero del fuego
Eldritch blast	Descarga sobrenatural	Disparo herético

**Phantasmal force (MJ, pág. 264)**

El efecto del hechizo es crear una ilusión en la mente de una persona. Esta ilusión puede ser cualquier cosa, una criatura, un objeto o cualquier fenómeno visible e incluye cualquier estímulo sonoro, táctil y olfativo propio del objeto de la ilusión. Si la ilusión aparece en forma de atacante, la persona afectada recibe daño real.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (fuego fantasmal) no sería la más adecuada porque el hechizo puede crear cualquier tipo de ilusión, mientras que la traducción hace parecer como si tan solo se pudiese crear una imagen de un fuego.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “influjo fantasmal” ya que el personaje que lanza el hechizo está colándose en la mente del objetivo y plantando una visión que no es real pero que consigue dañarle físicamente.

**Bones of the Earth (XGtE, pág. 149)**

El efecto del hechizo es la creación de seis pilares de piedra que salen del suelo y tiene dos objetivos: proporcionar cobertura de otros enemigos y proporcionar un terreno elevado a los aliados.

El motivo por el cual se ha decidido traducir como “pilares de la Tierra” se debe al hecho de que esta es una expresión natural en español que tiene un matiz grandilocuente y dramático pero que a la vez se corresponde a la perfección con el efecto de este hechizo.

**Major image (MJ, pág. 258)**

El efecto del hechizo es crear una imagen de un objeto, criatura o cualquier fenómeno visible de un máximo de seis metros cuadrados que parece completamente real e incluye sonidos, olores e incluso la temperatura del objeto en que se basa, pero no puede dañar al objetivo.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (imagen mayor) no sería la más adecuada ya que no es tan solo una imagen, sino que la visión está acompañada de cualquier otro estímulo que causaría el objeto.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “alucinación superior” ya que las alucinaciones no son tan solo visuales, sino sonoras, olfativas e incluso táctiles.

### **Catnap (XGtE, pág. 151)**

El efecto del hechizo es dormir a tres criaturas durante 10 minutos para que, al despertar, recuperen algunos de los puntos de vida que hayan perdido.

El motivo por el cual se ha decidido traducir como “siestecilla” se debe a la naturaleza de la palabra “catnap” en inglés, que significa “a short, light nap” y que pertenece a un registro informal. Por ello, se ha empleado el diminutivo -illa, para denotar que se trata de una siesta muy breve y además tratar de hacer la palabra lo menos formal posible.

### **Friends (MJ, pág. 244)**

El efecto del hechizo es aumentar la carisma del personaje que lanza el hechizo durante 1 minuto cuando se dirija a una criatura en concreto. Una vez acabe el hechizo, la criatura sabe que se ha usado magia para influir en sus decisiones y se convierte en una criatura hostil.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (amigos) no sería la más adecuada dado que el personaje no consigue la amistad del objetivo con el que usa el hechizo, sino que es temporal y, una vez se pasa el efecto, la persona hechizada sabe que se trataba de un ardid mágico y no de una simpatía verdadera.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “falsa amistad” ya que en cuanto el personaje que ha sido hechizado se percata de la situación se convierte en un personaje hostil contra la persona que le ha hechizado y engañado.

### **Wrathful smite (MJ, pág. 289)**

El efecto del hechizo es que el próximo ataque cuerpo a cuerpo que realice el personaje que ha lanzado el hechizo durante 1 minuto hace más daño y el objetivo del ataque puede asustarse del personaje que le ha atacado.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (golpe iracundo) no sería la más adecuada por dos motivos: el hechizo como tal no se basa en dar un golpe y se pierde la connotación cristiana que aporta el término “smite”. En la Biblia, se emplea “smite” como verbo para tratar la ira divina. Esto se puede observar en los siguientes pasajes:

Génesis 32:11: Deliver me, I pray thee, from the hand of my brother, from the hand of Esau: for I fear him, lest he will come and smite me, [and] the mother with the children.

Éxodo 9:15: For now I will stretch out my hand, that I may smite thee and thy people with pestilence; and thou shalt be cut off from the earth.

Josué 10:19: And stay ye not, [but] pursue after your enemies, and smite the hindmost of them; suffer them not to enter into their cities: for the LORD your God hath delivered them into your hand.

Además, los hechizos de *smite* tan solo los pueden realizar los paladines, que son guerreros que sirven a un dios y a su juramento de caballeros sagrados. Por tanto, “smite” se entiende en este caso de la misma forma que se emplea en la Biblia, es decir, con el sentido de ser un castigo de Dios.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “castigo colérico” y así especificar que no se trata de un simple golpe el que se va a propiciar, sino que va cargado de ira divina.

### **Blade Ward (MJ, pág. 218)**

El efecto del hechizo es ganar resistencia frente a el daño contundente, punzante y cortante de cualquier arma hasta el final del próximo turno del personaje que ha lanzado el hechizo.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (cuchilla protectora) no sería la más adecuada ya que el hechizo protege de los ataques con armas, pero la traducción hace entender una cosa completamente distinta, como si se invocase una chuchilla que protege al personaje que lanza el hechizo o que lucha por él.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “guarda impenetrable”, ya que el personaje que ha lanzado el hechizo consigue resistencia contra los ataques de todas las armas existentes.

### **Druid grove (XGtE, pág. 154)**

El efecto del hechizo es crear una zona de entre 9 a 27 metros cuadrados donde se pueden dar tres efectos que afectan a todas las criaturas que se consideren enemigas: se llena de una niebla densa que alcanza los 3 metros de altura, aparecen unas enredaderas que atrapan a todo el que las pisa, o cuatro árboles cobran vida y luchan contra cualquier intruso. Cuando se lanza el hechizo se puede especificar qué criaturas son consideradas amigas y cuáles enemigas.

El motivo por el cual se ha decidido traducir como “vergel del druida” es el matiz y la sensación que causa el uso de la palabra “grove” en inglés. Es una palabra que evoca calma y contacto con la naturaleza, no se trata de un simple bosque ni de un jardín creado por la mano humana. Así pues, se ha encontrado el término “vergel” en español, cuya definición es “lugar con gran abundancia y variedad de plantas, flores y árboles” y que, aunque un vergel puede ser creado por la mano humana, también se dan de forma natural.

### **Enervation (XGtE, pág. 155)**

El efecto del hechizo es absorber la vida de otra criatura al tocarla. La criatura recibe daño y el personaje que ha lanzado el hechizo se cura la misma cantidad de vida que daño ha causado.

El motivo por el cual se ha decidido traducir como “extenuación” se debe a que, aunque existe un equivalente directo en español (enervación), su uso no se relaciona con el significado de la palabra en inglés. “Enervate” significa “lacking physical, mental, or moral vigor”, lo que se corresponde con el efecto debilitante del hechizo.

En español, “enervar” tiene dos significados y, sí, uno de ellos es el mismo que en inglés, pero su uso con esa significación es tan reducido que ya no se entiende “enervar” como “Causar [una cosa] que alguien o algo quede debilitado, sin fuerza o energía”, sino como “Poner nervioso”. Así pues, lo mejor ha sido alejarse de la forma del hechizo en inglés para poder conseguir una traducción que tenga relación con el efecto que causa en español, por lo que se ha optado por el uso del término “extenuación”, que significa “enflaquecer, debilitar”.

### **Expeditious retreat (MJ, pág. 238)**

El efecto del hechizo permite correr mucho más rápido al personaje que lo ha lanzado y, al final de cada uno de sus turnos, puede correr 60 metros adicionales.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (retirada expeditiva) no resulta completamente adecuada porque el hechizo sirve para aumentar la velocidad de un personaje para cualquier acción de movimiento que realice, no solo para huir.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “movimiento dinámico” ya que las opciones de movimiento que se ven afectadas por este hechizo son muchas más que huir, como acercarse a un enemigo, flanquear un enemigo, saltar una mayor distancia, realizar una escalada más rápida o alejarse de un enemigo para realizar un ataque a distancia.

### **Spider climb (MJ, pág. 277)**

El efecto del hechizo es otorgar a una criatura la habilidad de caminar por las paredes y por superficies verticales dejando sus manos libres para realizar otras acciones.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (trepar cual arácnido) no sería la más adecuada dado que para trepar se emplean los brazos y las piernas, justo lo que trata de evitar este hechizo, que deja que la criatura que ha sido afectada por el hechizo tenga libertad de movimiento en las manos.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “pies de araña” para remarcar el hecho de que tan solo será necesario emplear las piernas para caminar por paredes, tejados y superficies verticales.

### **True Strike (MJ, pág. 284)**

El efecto del hechizo es ver las debilidades defensivas de un enemigo y así ganar ventaja en el siguiente ataque contra él.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (impacto verdadero) no sería adecuada del todo ya que se ha realizado una traducción literal que carece de sentido en español. En primer lugar, para realizar el hechizo no hay ningún tipo de contacto y mucho menos contacto que haga daño, por lo que no se le puede llamar “impacto”. En segundo lugar, el uso de la palabra “verdadero” no tiene sentido en esta frase, un impacto no puede ser verdadero o falso.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “superioridad clara” ya que el hechizo ofrece ventaja en el siguiente ataque

que se haga contra la criatura objetivo, por lo que el personaje que lanza el hechizo tiene la superioridad táctica durante la duración del hechizo.

### **Crusader's mantle (MJ, pág. 230)**

El efecto del hechizo es que el personaje que lanza el hechizo se ve envuelto de una brisa que hace que los aliados que estén a menos de 9 metros de él hagan daño adicional de tipo radiante en sus ataques cuerpo a cuerpo, especialmente efectivo contra diablos y demonios.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (manto del cruzado) no es del todo adecuada porque al emplear el término “manto” da la sensación de que el hechizo tan solo afecta a la persona que lo lanza, al que “lleva el manto”, cuando en realidad le afecta a ella y a todos los aliados que tenga alrededor.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo “hálito del cruzado” ya que un hálito se entiende como “vapor o humo que arroja una cosa”, lo que implica que es algo que sale del personaje que lanza el hechizo y que alcanza a aquellos que tenga cerca.

### **Ray of sickness (MJ, pág. 271)**

El efecto del hechizo es dañar al enemigo con un rayo de energía venenosa que puede llegar a envenenar al enemigo hasta el final del turno del personaje que ha lanzado el hechizo.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (rayo de dolencia) no resulta del todo adecuada porque el uso de la palabra “dolencia” suaviza el efecto del nombre del hechizo, que causa enfermedad y envenena al enemigo.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “rayo de demacración” ya que el término “demacración” es mucho más crudo y denota más sufrimiento que la palabra “dolencia”.

### **Investiture of flame (XGtE, pág. 159)**

El efecto del hechizo es rodearse de llamas para ganar inmunidad contra el fuego además de quemar a los enemigos que se acerquen y crear áreas en llamas en cada turno.

El motivo por el cual se ha decidido traducir como “heredero del fuego” se debe a que, aunque existe un equivalente directo de la palabra “investiture” en español (investidura), su uso no se relaciona con el significado de la palabra en inglés. “Investiture” tiene dos significados en inglés “the act of establishing in office or ratifying” y “something that covers or adorns”, de los cuales el segundo se corresponde con el efecto del hechizo, ya que el personaje que lo lanza se cubre de llamas.

En español, “invertir” significa “conferir una dignidad o cargo importante” y se relaciona con el ámbito de la política. Por tanto, si se tradujese “investiture” como “investidura”, el jugador español no entendería por el nombre del hechizo cuál es su función. Para conseguir un hechizo cuyo nombre esté estrechamente relacionado con su efecto, se ha optado por emplear la fórmula “heredero del fuego”, ya que el personaje que lanza el hechizo se vuelve inmune y gana ventajas relacionadas con el fuego,

#### **Eldritch blast (MJ, pág. 237)**

El efecto del hechizo es disparar una energía cuya fuerza de impacto daña al enemigo al que se ha lanzado.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (descarga sobrenatural) no sería la más adecuada dado que la palabra “descarga” se relaciona mucho más con un rayo eléctrico que con un disparo. Cabe decir que este hechizo está pensado para ser el más personalizable del juego, ya que el jugador puede decidir la apariencia de su disparo, es decir, podría ser, en efecto una descarga eléctrica, pero también podría imaginarse como disparar esferas, flechas, espinas y, al fin y al cabo, cualquier cosa que quiera el jugador.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “disparo herético”. Este es el único hechizo del juego que tan solo pueden emplear los brujos, que son personas que han realizado un pacto con alguna entidad o deidad para conseguir poder, lo que está muy mal visto por los clérigos y altos cargos del clero en prácticamente todos los mundos del Dragones y Mazmorras. Este es el motivo por el que “eldritch” se ha traducido como una palabra derivada del sustantivo “hereje”. Otra opción podría ser traducirlo como “disparo del hereje”.

#### **Goodberry (MJ, pág. 246)**

El efecto del hechizo es materializar diez bayas que sanan la vida de quien las consume y que, con tan solo comer una, sacian el hambre de cualquiera.

Con la información presentada, se ha considerado que la traducción oficial (buenas bayas) no es la más adecuada ya que en inglés se ha hecho una especie de juego con el nombre del hechizo basado en las denominaciones de las bayas en inglés, que se forman gracias al sufijo -berry (strawberry, blueberry, cranberry, raspberry, boysenberry, blackberry, etc.). Así pues, en este caso se ha creado una baya cuyo nombre juega con los efectos beneficiosos que tiene (good) + el sufijo -berry.

Para solucionar este problema de la mejor manera posible se ha propuesto nombrar al hechizo como “bayabuena”, un juego en español con la palabra baya y la denominación común de la planta “hierbabuena”.

### 5. 5 Rasgos de personaje y PNJ

Rasgo en inglés	Propuesta de traducción
Path of Baalzebul	Senda de Belcebul/Baalcebú
Path of Levistus	Senda de Levisto
Infernal Insight	Intuición Infernal
Vexing Escape	Retirada Inoportuna
Infernal Loyalty	Lealtad Infernal
Loyalty Beyond Death	Lealtad Más Allá de la Muerte
Crushing Blow	Asalto Demoledor
Indomitable Strength	Fortaleza Indomable

Para el comentario de los rasgos presentes en la tabla se hará uso del mismo método que se ha empleado para tratar los hechizos que no tenían una traducción previa dado que todos los rasgos de personaje y PNJ que aparecen y se explican por primera vez en el libro *Mordenkainen's Tome of Foes* (MToF) carecen de traducción existente. Se explicará el funcionamiento y efecto del rasgo y se expondrá cómo y por qué se ha llegado a la conclusión a la que se ha llegado.

#### **Path of Baalzebul-Path of Levistus (MToF págs. 18-20)**

Este es el único caso en el que se van a comentar dos rasgos juntos porque, aunque funcionan de formas muy distintas, la estructura de su nomenclatura es la misma, lo que

se ha decidido mantener en la propuesta de traducción. Así pues, este caso no se basa tanto en qué hace el rasgo, sino en la forma que tiene.

El motivo por el que ambos rasgos tienen el mismo nombre es porque los gobernantes de los Nueve Infiernos, a excepción de Baalcebú/Belcebul y Levisto que solo otorgan uno, ofrecen dos rasgos a sus seguidores.

El único posible problema de traducción en ambos casos es el término “path”, ya que las cuestiones relativas a los antropónimos ya se han resuelto. Por tanto, se ha decidido que “senda” sería el mejor equivalente porque en español ya no se emplea tanto como “camino”, por lo que le otorga un toque arcaico que remite a la época medieval en la que transcurre el juego.

### **Infernal Insight (MToF pág. 19)**

Este rasgo otorga a la criatura que lo posee ventaja en todas las tiradas de habilidades y en todos sus ataques hasta el final del turno.

Para llegar a la propuesta de traducción “Intuición Infernal” ha sido necesario tratar cada palabra de las que forman el nombre del rasgo de forma individual pero siempre teniendo en cuenta la función y efecto de la habilidad ya que, aunque se trate de palabras aparentemente simples, no lo son.

La primera parte, la traducción de “infernal” a “infernal”, valga la redundancia, se debe a que en este caso no era posible emplear palabras derivadas de sinónimos de “infierno” ya que el Averno es una capa de los Nueve Infiernos y el Abismo es el plano donde habitan los demonios. Así pues, no se podría emplear la referencia al Averno dado que el archidiablo que otorga este rasgo es Fierna, la gobernante de Flegetos, y no se podría emplear nada relacionado con el Abismo ya que los demonios y los diablos están en guerra.

La segunda parte, la traducción de “insight” a “intuición” se debe a que otros equivalentes más fidedignos, por así decirlo, de la palabra como “perspicacia” no causan el mismo efecto en español que “insight” en inglés dada la naturaleza del rasgo y a lo que permite hacer a quien lo posee. “Insight” se define como “the power or act of seeing into a situation”, lo que se corresponde con la definición de “intuición”, que significa “percepción clara e inmediata de una idea o situación, sin necesidad de razonamiento

lógico”. Además, el efecto de la habilidad es relevante en el campo de batalla, una situación en la que se reconoce la importancia de la intuición de un guerrero.

### **Vexing Escape (MToF pág. 19)**

Este rasgo otorga a la criatura que lo posee la capacidad de teletransportarse a 20 metros cuando sea dañada y el daño que reciba se anula. Solo puede usar esta habilidad una vez al día.

Para llegar a la propuesta de traducción “Retirada Inoportuna” ha sido necesario consultar el significado de la palabra “vexing”, cuyo uso en la lengua inglesa ha decaído en gran manera desde el siglo XVII.

El diccionario Merriam-Webster define el verbo “vex” como “to bring trouble, distress, or agitation to”, y el Cambridge Dictionary lo define como “to cause difficulty to someone, or to cause someone to feel angry, annoyed, or upset”. Se llegó a la conclusión de que sería necesaria una fórmula que expusiese que el uso de este rasgo es una molestia para los enemigos de la criatura que lo posee, por lo que se optó por emplear el adjetivo “inoportuno”.

### **Infernal Loyalty (MToF pág. 19)**

Este rasgo otorga a la criatura que lo posee ventaja en tiradas de salvación siempre que pueda ver a una criatura con el rasgo Lealtad Más Allá de la Muerte.

Para llegar a la propuesta de traducción “Lealtad Infernal” se ha tenido en cuenta la complejidad comentada anteriormente de la palabra “infernal”, que se ha traducido como “infernal” por los motivos ya tratados y para mantener una cierta coherencia con el resto de los aspectos que en inglés se describan como “infernal”.

En cuanto a el término “loyalty”, la traducción a “lealtad” no ha sido compleja, pero ha sido necesario tener en cuenta su relación con el rasgo Loyalty Beyond Death, por lo que en ambos casos se ha traducido “loyalty” de la misma forma para mantener la relación entre habilidades.

### **Loyalty Beyond Death (MToF pág. 19)**

Este rasgo otorga a la criatura que lo posee la posibilidad de emplear una reacción para darle puntos de vida temporales a un aliado cuya vida se haya visto reducida a 0 puntos.

Para llegar a la propuesta de traducción “Lealtad Más Allá de la Muerte” se ha tenido en cuenta la relación de este rasgo con el rasgo Lealtad Infernal, por lo que se ha mantenido el equivalente “lealtad” para la palabra “loyalty”.

En cuanto a la traducción de “beyond death”, ha sido necesario tener en cuenta el verdadero significado de esta frase y su relación con el efecto de la habilidad. Si no se tuviese en cuenta esta relación, se podría malentender y traducirse como “lealtad de ultratumba”, pero entonces el jugador interpretaría el significado como una habilidad que se activa en el momento en el que la criatura que la posee muera, cuando en realidad es una habilidad cuya función es prevenir la muerte de un aliado. Así pues, se ha optado por una traducción más fidedigna y que siga la forma inglesa para tratar de causar la menor cantidad de malentendidos.

### **Crushing Blow (MToF pág. 19)**

Este rasgo otorga a la criatura que lo posee la posibilidad de emplear una acción bonus para hacer daño extra en su próximo ataque cuerpo a cuerpo.

Para llegar a la propuesta de traducción “Asalto Demoledor” primero ha sido necesario hallar un equivalente de “blow” que transmitiese la fuerza del golpe que se va a atestar sin importar cuál sea el arma que se emplee para atestarlo. Gracias a este criterio se eliminaron todas las opciones que se asocian a un tipo de arma específico, como por ejemplo “estoque”, que se relaciona con armas blancas o de filo. Así pues, para tratar de mantener la brutalidad y neutralidad que supone el uso de la palabra “blow” se ha optado por “asalto”, que aporta ese matiz violento pero no es un término específico.

En cuanto a la traducción de “crushing”, se ha optado por el uso de la palabra “demoledor” ya que, de la misma forma que “blow” denota una gran violencia y brutalidad, “crushing” remite a la imagen de la rotura de huesos y a la derrota de los enemigos, un matiz que la palabra “demoledor” aporta en español.

### **Indomitable Strength (MToF pág. 19)**

Este rasgo otorga a la criatura que lo posee la posibilidad de emplear una reacción para reducir el número de puntos de daño que recibe cuando sea atacado.

Para llegar a la propuesta de traducción “Fortaleza Indomable” se ha tratado primero con el problema que supone el uso de la palabra “strength” en inglés. La solución más sencilla para traducir “strength” sería “fuerza”, pero si se tradujese el rasgo como “Fuerza

Indomable” se malentendería el efecto de la habilidad, que no hace al personaje más fuerte para hacer más daño en sus ataques, sino que gana una mayor resistencia a los golpes. Por ello se ha optado por el uso del término “fortaleza”, que se emplea para describir la resistencia y la capacidad de aguante de una persona o cosa.

La traducción de “indomitable”, en contraste con el caso de “strength”, no ha supuesto prácticamente ningún problema, tan solo se ha debido elegir entre el uso de “indomable” o “indómito”, aunque ambas opciones serían correctas y válidas.

## 6. Conclusión

Como se ha tratado al comienzo de este trabajo, en la traducción del juego Dragones y Mazmorras no siempre se ha tenido en cuenta la esencia de las palabras y su verdadera función, sino que en muchas ocasiones se han tratado fórmulas altamente creativas de manera que se han traducido literalmente.

Este Trabajo de Fin de Grado tenía la función de ahondar en dos aspectos principales: cómo abordar la traducción onomástica en los mundos de fantasía donde los nombres propios son creaciones propias o han sido influidos por mitología y folclore, y la importancia de dejar una mayor libertad y creatividad al traductor en los casos en los que sea más importante mantener el efecto o la coherencia que seguir fielmente el texto original.

Así pues, teniendo en consideración todo lo visto hasta hora, se puede afirmar que la traducción de nombres propios dentro del ámbito de la ficción y la fantasía es incluso más complicada que la traducción onomástica de lugares o personas reales dada la posibilidad de que dichos nombres propios estén basados en culturas existentes o de que sean creaciones originales. No obstante, se ha demostrado que, siguiendo las directrices de Javier Franco Aixelà, es posible traducir estos nombres propios y mantener su significado y referentes culturales.

Por otro lado, se ha hecho hincapié en la importancia de la jugabilidad y de la necesidad de permitir al traductor un mayor grado de libertad a la hora de traducir elementos vitales para el juego pero altamente creativos en su formación como son, en este caso, los hechizos y rasgos de personaje y PNJ, para así lograr que el efecto que causan dichos conjuros y habilidades en el original se mantenga en todos los idiomas a los que se traduzca el juego.

Se muestra la tremenda complejidad de la traducción de juegos de mesa y de rol modernos con influencias tan variadas y que existen ciertos elementos del Dragones y Mazmorras cuya traducción podría ser revisada y reelaborada siempre en función de su verdadero objetivo y siguiendo las máximas de la transcreación y la traducción de juegos de mesa: causar un impacto en el jugador, mantener la jugabilidad y evitar que se pierda su inmersión.

## 7. Bibliografía

Agudo Romero, María del Mar. 2008. “Nombres de agente con los sufijos -tor/-sor y -trix en el fuero latino de Teruel”. *Archivo de la Filología Aragonesa* 63-64: 41-71.

Alighieri, Dante. 1304-1308. *Infierno*.

Bergua, Juan Bautista. 1969. *La Grecia clásica*. Ediciones Ibéricas y L.C.L.

Blázquez, José María. 2001. *Dioses, mitos y rituales de los semitas occidentales en la antigüedad*. Madrid: Editorial Cristiandad.

Borges, Jorge Luis. 1967. *La literatura fantástica*. Buenos Aires: Ediciones Culturales Olivetti.

Bosio Ibáñez, Gianfranco. 2016. “La traducción de los nombres propios del inglés al español en la Novela El Hobbit”. Trabajo de fin de grado. Universidad Ricardo Plama. de Cámiros, Pisandro. *Heráclida*.

Cifuentes Aldunate, Claudio. 2008. “De lo fantástico (y neofantástico): sus componentes”. En *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, ed. por Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno. Asociación Cultural Xatafi, 222-231.

Collin de Plancy, Jacques Albin Simon. 1863. *Dictionnaire Infernal, Vol. 2*. París: Bibliothèque Universelle.

Conti, Natale y Rosa María Iglesias. 1988.. *Mitología*. Universidad de Murcia. EDITUM.

Cordell, Bruce, James Wyatt y Robert J. Schwalb. 2014. *Players Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.

Di Giovanni, Elena. 2008. “Translations, Transcreations and Transrepresentations of India in the Italian Media”. *Meta: Journal des traducteurs* 53: 26-43.

Dybiec-Gajer, Joanna y Riita Oittinen. 2020. "Introduction: Travelling Beyond Translation – Transcreating for Young Audiences". En *Negotiating Translation and Transcreation of Children's Literature. From Alice to the Moomins*, ed. por Joanna Dybiec-Gajer, Riita Oittinen y Malgorzata Kodura. Cracovia: Springer, 1-13.

Elvira Barba, Miguel Ángel. 2008. *Arte y mito: manual de iconografía clásica*. Silex Ediciones

Evans, Jonathan. 2013. "Translating Board Games: Multimodality and Play". *The Journal of Specialised Translation* 20: 15-32.

Ex, 9,15.

Fister, Pat. 1985. "Tengu, the Mountain Goblin". En *Japanese Ghosts and Demons* ed. Stephen Addiss. Nueva York: George Braziller, Inc. 103-112.

Franco Aixelà, Javier. 2000. *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*. Salamanca: Almar.

Franco Aixelà, Javier. 2015. Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación. <http://www.aieti.eu/enciclopedia/la-traduccion-de-los-nombres-proprios-espanol/una-clasificacion-de-los-nombres-proprios-relevante-para-el-traductor/>

Franco Aixelà, Javier. 2015. Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación. <http://www.aieti.eu/enciclopedia/la-traduccion-de-los-nombres-proprios-espanol/potencial-investigador/>

Forston, Benjamin W. 2004. *Indo-European Language and Culture: An Introduction*. Hoboken: Blackwell Textbooks in Linguistics.

Green, Richard Firth. 2016. *Elf Queens and Holy Friars: Fairy Beliefs and the Medieval Church*. University of Pennsylvania Press, Incorporated.

Grimal, Pierre. 2010. *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Gn, 32, 11.

Jos, 10, 19.

- Karpela Henri-Hermanni Lassenpoika, Joensuu. 2021. "Testing Usability in Practice – Tabletop Games and Translation". Trabajo de fin de master. University of Eastern Finland.
- Kwiatck, Ewelina. 2020. "Translation or Transcreation? Ghost stories in Charles Causley's poems for children". En *Negotiating Translation and Transcreation of Children's Literature. From Alice to the Moomins*, ed. por Joanna Dybiec-Gajer, Riita Oittinen y Malgorzata Kodura. Cracovia: Springer, 209-226.
- O'Hagan, Minako. 2009. "Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localized Japanese game". *The Journal of Specialised Translation* 11: 211-233.
- Mearls, Mike. 2018. *Mordenkainen's Tome of Foes*. Renton: Wizards of the Coast.
- Mearls, Mike y Jeremy Crawford. 2014. *Monster Manual*. Renton: Wizards of the Coast.
- Mearls, Mike, Jeremy Crawford, Christopher Perkins y James Wyatt. 2014. *Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards of the Coast.
- Mearls, Mike, Jeremy Crawford, Christopher Perkins y James Wyatt. 2017. *Xanathar's Guide to Everything*. Renton: Wizards of the Coast.
- Medina Colomer, Clara. 2018 "La traducción de referentes culturales e intertextualidad en Sandman: Estación de nieblas". Trabajo de fin de grado. Universidad Jaume I.
- Moya, Virgilio. 1993. "Nombres propios: su traducción". *Revista de Filología de la Universidad de la Laguna* 12: 233-247.
- Pastelero Borja, Natalia. 2017. "Traduciendo mundos fantásticos. Estudio de los neologismos y referentes culturales en Las Mentiras de Locke Lamora". Trabajo de fin de grado. Universidad Jaume I.
- Pramas, Chris. 1999. *Guide to Hell*. Renton: Wizards of the Coast.
- Sanabria Von Mayer, Hazel. 2018. "Técnicas de Traducción Onomástica en una Novela de Fantasía Urbana. El caso de Neverwhere, de Neil Gaiman". Trabajo de fin de grado. Universidad de Vic.

Sánchez Escalonilla, Antonio. 2009. “Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine”. *Comunicación y sociedad* 2: 109-137.

Sir Walter Scott. 1894. *Familiar letters of Sir Walter Scott*. Houghton Mifflin.

Todorov, Tzvetan. 1988. “El Origen de los Géneros”. En *Teoría de los géneros literarios*. París: Arco Libros. 31-48.

Tb, 8, 3.

Tb, 17, 3.

Varios autores. 1999. *The Little Giant Encyclopedia of Spells & Magic*. Ed. por Jane Johnson.

Vega Casiano, Aitana. 2015. “Las dificultades de la traducción literaria dentro del género fantástico. Antropónimos y otros nombres propios. El caso de Canción de hielo y fuego”. Trabajo de fin de grado. Universidad de Valladolid.

Verhoeven, Linda. 2018. “The Translation of Board Games’ Rules of Play”. Tesis doctoral. Universidad de Utrecht.

de Visser, Marinus Willem. 1908. “The Tengu”. En *Transactions of the Asiatic Society of Japan*. Tokio: Asiatic Society of Japan. 25-99.

## 8. Anexos

*Oni*, folclore japonés. Autor desconocido.



*Oni*, Dragones y Mazmorras, ilustraciones oficiales



(Explorer's Guide to Wildemount)



[dndbeyond.com](http://dndbeyond.com)

*Elder brain*, ilustración oficial (Volo's Guide to Monsters)

