

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

---

# **DRAGONES Y MAZMORRAS EN ESPAÑOL**

Entre la traducción y los anglicismos

---

Autora:  
Valentina Brauner Silva

Tutora:  
Elena Palacio Alonso

Salamanca, 2025

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos los profesores que me han acompañado durante estos maravillosos años de mi formación universitaria por haberme enseñado a ser una mejor traductora. Dedico un agradecimiento especial a mi tutora, Elena, por haber sido una excelente guía en este último paso tan importante de mi carrera. Por supuesto, también quiero manifestar mi gratitud a todos los roleros que han participado en mi encuesta; su dedicación y sus valiosas respuestas fueron fundamentales para la culminación de esta investigación. Finalmente, pero no menos importante, agradezco profundamente a mis amigos y familiares por todo su apoyo y ayuda en la realización de este trabajo, ya sea leyendo mis 40 páginas o brindándome consejos de cómo mejorar.

## RESUMEN

Los juegos de rol de mesa son juegos que se basan en la narración colectiva y *Dragones y Mazmorras* (D&D) lleva siendo su principal referente desde hace décadas. A pesar de ello, las traducciones oficiales en español de D&D, redactadas originalmente en inglés, sufren retrasos significativos en su publicación. Además, parecen fallar en su función comunicativa porque no conectan con el público del juego en español de la misma manera que lo hacen en inglés, ya que las traducciones son más largas y usan un lenguaje más formal que el contenido original. Esta investigación planteó la hipótesis de que tanto los retrasos como la falta de funcionalismo incitaban el uso de anglicismos entre jugadores hispanohablantes de D&D y se pudo comprobar que, efectivamente, ambos factores alientan su uso. Además, la encuesta realizada para esta investigación puso en evidencia que los jugadores no solo usan anglicismos sino también hibridaciones entre el español y el inglés.

## PALABRAS CLAVE

Traducción, juegos de rol, *Dragones y Mazmorras*, anglicismos, españolización, funcionalismo

## ABSTRACT

Table-top role-playing games (TTRPG) thrive on collective storytelling, and *Dungeons and Dragons* (D&D) has held the title of best-known TTRPG for decades. However, the official Spanish translations of D&D, originally published in English, have been known to suffer significant delays and to fail in their communicative function, as they do not connect with the audience in the same way as they do in English, because they are notably longer and use more formal language than the source material. This research hypothesized that these factors contributed to the widespread use of Anglicisms among Spanish-speaking D&D players, and it found evidence that both the delays and the lack of functionalism indeed significantly influence their use. The survey made for this investigation confirmed that players frequently employ not only Anglicisms but also hybridizations between Spanish and English.

## KEYWORDS

Translation, TTRPG, *Dungeons and Dragons*, Anglicisms, Spanglish, functionalism

## ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Introducción .....	1
2. Hipótesis y objetivos.....	2
3. Metodología.....	3
4. Marco teórico.....	6
a. Los juegos de rol .....	6
b. Dragones y Mazmorras .....	9
c. La traducción de juegos de rol al español .....	13
c.1. ¿Qué pasa con las traducciones de Dragones y Mazmorras? .....	15
5. ¿Qué nos dicen los jugadores de D&D sobre el uso de anglicismos? .....	25
a. Análisis práctico de las respuestas .....	26
b. Análisis de regresión multivariable .....	33
c. Análisis de clústeres .....	33
d. Otros resultados relevantes.....	34
6. Conclusiones.....	36
Referencias .....	39
Artículos, trabajos, libros y tesis.....	39
Anexos.....	43
Anexo 1: Otras referencias.....	43
Manuales de Dragones y Mazmorras .....	43
Anexo 2: Glosario de siglas y términos relacionados con los juegos de rol y con Dragones y Mazmorras .....	45
Siglas.....	45
Términos.....	46
Anexo 3: Preguntas y respuestas de la encuesta .....	46

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1.</b> Forgotten Realms Wiki, s. f. ....	10
<b>Imagen 2.</b> Wiki Reinos Olvidados, s. f. ....	10
<b>Imagen 3.</b> Sword Coast Interactive Map, s. f. ....	11
<b>Imagen 4.</b> DND Beyond, s. f. ....	11
<b>Imagen 5.</b> Uso de la palabra «reckless» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014 .....	18
<b>Imagen 6.</b> Uso de la palabra «temerario» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017 .....	18
<b>Imagen 7.</b> Uso de la palabra «sneak» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014	19
<b>Imagen 8.</b> Uso de la palabra «furtivo» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017 .....	19
<b>Imagen 9.</b> Uso de la palabra «expertise» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014 .....	19
<b>Imagen 10.</b> Uso de la palabra «pericia» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017 .....	19
<b>Imagen 11.</b> Uso de la palabra «misty» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014 .....	19
<b>Imagen 12.</b> Uso de la palabra «brumoso» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017 .....	19
<b>Imagen 13.</b> Uso de la palabra «insight» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014 .....	19
<b>Imagen 14.</b> Uso de la palabra «perspicacia» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017 .....	19
<b>Imagen 15.</b> Fragmento 1 de una traducción no oficial de «Archiroleros» .....	23
<b>Imagen 16.</b> Fragmento 1 de una traducción anónima no oficial .....	23
<b>Imagen 17.</b> Fragmento 2 de una traducción no oficial de «Archiroleros» .....	23
<b>Imagen 18.</b> Fragmento 2 de una traducción anónima no oficial .....	23
<b>Imagen 19.</b> Créditos de autoría de la traducción de Archiroleros .....	24
<b>Imagen 20.</b> Créditos de autoría de la traducción no oficial anónima .....	24
<b>Imagen 21.</b> Respuestas a la pregunta 12 de la encuesta, «¿Cómo consultas la información necesaria del juego?».....	26
<b>Imagen 22.</b> Respuestas a la pregunta 18 de la encuesta, «Si los manuales en inglés y en español salieran a la vez ¿cuál usarías?» .....	27

<b>Imagen 23.</b> Respuestas a la pregunta 17 de la encuesta, «Si has consultado algún manual en español, ¿has notado alguna diferencia con respecto a los originales en inglés?» .....28	
<b>Imagen 24.</b> Respuestas a la pregunta 37 de la encuesta, «Si recurrieras a una traducción de Dragones y Mazmorras, ¿qué preferirías?» .....30	
<b>Imagen 25.</b> Respuestas a la pregunta 7 de la encuesta, «Antes de responder al resto de preguntas, ¿consideras que usas muchos términos en inglés al jugar Dragones y Mazmorras?» .....32	
<b>Imagen 26.</b> Respuestas a la pregunta 35 de la encuesta, «Tras responder a esta encuesta, ¿crees que usas muchas palabras en inglés?» .....32	
<b>Imagen 27.</b> Análisis de clústeres. Tabla de elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta realizada. ....34	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Porcentaje de uso de sistemas de rol .....	12
<b>Tabla 2.</b> Títulos de la quinta edición de Dragones y Mazmorras, sus fechas de publicación y su comparativa con la fecha de lanzamiento de las traducciones.....	16
<b>Tabla 3.</b> Comparativa del porcentaje de uso de algunas palabras destacadas entre el inglés y el español .....	20

## 1. Introducción

Tras siete años jugando a juegos de rol, en especial a *Dragones y Mazmorras*, y cuatro implicada en comunidades de rol de forma activa (como parte de la junta directiva de la asociación de rol *Draconis Helmántica* en Salamanca, además de ayudar a introducir «novatos» al juego), he podido experimentar de primera mano un elevado uso de anglicismos al jugar *Dragones y Mazmorras*. Asimismo, como estudiante de Traducción e Interpretación con inglés como primera lengua, me interesaba profundizar en esta cuestión y saber por qué ocurre.

Si bien hay una creciente investigación sobre las traducciones de juegos de mesa y, en menor medida, de juegos de rol, los estudios disponibles hasta la fecha se han centrado mayoritariamente en el análisis lingüístico de las traducciones y la comparativa de Texto Original y Texto Meta. Este trabajo se distingue por su enfoque innovador, ya que profundiza en las implicaciones prácticas y las percepciones de los receptores respecto a ciertos fenómenos traductológicos, ofreciendo una perspectiva singular sobre un aspecto crucial para la comunidad de los juegos de rol y en concreto de *Dragones y Mazmorras*.

El juego *Dragones y Mazmorras*, cuyo nombre original es «*Dungeons and Dragons*» y sus abreviaturas son D&D o DnD, es un juego de mesa de rol —también conocido como «*tabletop role-playing game*» (TTRPG)— con ambientación medieval fantástica cuya popularidad ha aumentado sobre todo en los últimos 10 años, desde que se publicó su quinta edición (llamada muchas veces «5e»). Fue creado en Estados Unidos por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por primera vez en el año 1974 por la editorial TSR (Tactical Studies Rules). La lengua original del juego es el inglés, aunque posteriormente se ha traducido a varios idiomas. Es un juego que requiere un cierto nivel de conocimiento de las normas y de su mundo de fantasía medieval, con un extenso y detallado «lore» o trasfondo. En este universo se puede encontrar magia y criaturas impresionantes, desde hadas hasta dragones, y se aleja mucho de la realidad. Desde su primera publicación han salido nuevos libros y manuales en inglés que expanden el «lore» y la información para los jugadores, pero no todos se han traducido al español.

Esta investigación tiene como objetivo exponer y analizar qué factores de las traducciones causan insatisfacción entre jugadores y estimulan el uso de anglicismos en el juego de rol *Dragones y Mazmorras*. Por ende, con el presente trabajo se pretende

estudiar la importancia de una traducción funcionalista adecuada a su público, así como las consecuencias de que las traducciones oficiales tarden en ser publicadas. Se analizará el uso real y práctico de los términos empleados a la hora de jugar a Dragones y Mazmorras, comparando la amplitud de uso de términos en inglés y en español en los jugadores españoles.

A partir de aquí, esta investigación se estructura de forma **deductiva**. Abordaremos nuestras **hipótesis y objetivos** seguidos de un **marco teórico** de explicación acerca de los anglicismos y sobre los juegos de rol para dar pie a centrarnos específicamente en Dragones y Mazmorras. Esto nos permitirá introducir la teoría traductológica acerca de las técnicas aplicables a los juegos de rol, seguido de los problemas que enfrentan las traducciones de Dragones y Mazmorras. Finalmente, presentaremos las **respuestas analizadas** basadas en una encuesta realizada a 336 participantes, culminando con nuestras **conclusiones**.

## 2. Hipótesis y objetivos

A pesar de que los manuales básicos de Dragones y Mazmorras (el *Manual del Jugador* (2017), el *Manual de Monstruos* (2017) y la *Guía del Dungeon Master* (2018)) estén traducidos al español, hemos detectado un uso generalizado de anglicismos entre los jugadores, lo cual motivó esta investigación. A partir de aquí, este trabajo se estructura en torno a dos hipótesis fundamentales:

1. **Los jugadores utilizan muchos anglicismos como consecuencia de que las traducciones tardan demasiado tiempo en ser publicadas.** La quinta edición oficial de los tres manuales básicos de Dragones y Mazmorras (*Player's Handbook* (2014) o *Manual del Jugador* (2017), *Monster Manual* (2014) o *Manual de Monstruos* (2017) y *Dungeon Master's Guide* (2014) o *Guía del Dungeon Master* (2018)) fue publicada en 2014 y es la más usada desde entonces, según los informes trimestrales de la mayor plataforma de juego en línea de TTRPG, Roll20, así como varias páginas especializadas en rol. A pesar de ello, su traducción oficial al español no se publicó hasta 2017. Otros manuales de expansión de normas, contenido jugable e historia que complementan la quinta edición del juego son, por ejemplo, *Xanathar's Guide to Everything* (2017) (*La Guía de Xanathar para Todo*

(2019/2022<sup>1</sup>) y *Tasha's Cauldron of Everything* (2020) (*El Caldero de Tasha para Todo* (2022)), cuyas traducciones oficiales al español sufrieron un retraso de cinco y dos años, respectivamente. Esta demora en las traducciones oficiales puede impedir la consolidación de un término en español, lo que resulta en la adopción del vocablo inglés como referencia común y puede favorecer la aparición de traducciones no oficiales de aficionados o no profesionales.

2. **Las traducciones no cumplen con su función en español.** Aunque se puedan considerar «literales» en algunos casos, creemos que las traducciones no conectan con el público del juego en español de la misma manera que lo hacen en la lengua original porque fallan en su función comunicativa. Las traducciones no trasladan la informalidad y la sencillez del inglés original, sino que presentan una formalidad y un tono arcaizante o medieval en español, probablemente dada su ambientación. Esto resulta en una omisión del carácter lúdico del juego, pues puede ralentizar la comprensión o dinamismo del mismo. De esta manera, los jugadores acuden al uso de los términos anglosajones dada su mayor sencillez, rapidez de enunciación y familiaridad.

Es posible que estos dos factores afecten a la práctica del juego y a su practicidad. Primero, si los jugadores pasan tanto tiempo usando un término en inglés, se acostumbran a usarlo. Y después, cuando finalmente tienen una traducción y esta no resulta ser satisfactoria, siguen usando el término con el que ya están familiarizados y que suele estar en inglés.

### 3. Metodología

Para la elaboración del marco teórico de este trabajo de investigación, primero se ha realizado un largo proceso de revisión bibliográfica y recopilación de información. Para ello, se han analizado otros trabajos acerca de la traducción de juegos de mesa,

---

<sup>1</sup> Discrepancia sobre su fecha de publicación. En un primer momento, fue publicada en 2019 en español, como todavía se puede apreciar en algunas especificaciones de producto en tiendas en línea ([https://www.generacionx.es/dd-guia-del-xanathar-para-todo-id-070001555?srsId=AfmBOop19KzeQDodOeSmmfF0L\\_6bELNn8ghhAIb-HHnVN4CwSiBdECfN](https://www.generacionx.es/dd-guia-del-xanathar-para-todo-id-070001555?srsId=AfmBOop19KzeQDodOeSmmfF0L_6bELNn8ghhAIb-HHnVN4CwSiBdECfN)), pero esa información fue borrada de muchas bases de datos tras su nueva publicación en 2022. Esta segunda publicación aparece como fecha de publicación en fuentes oficiales como la página oficial de Dragones y Mazmorras, DND Beyond (<https://dnd.wizards.com/es/products/xanathars-guide-everything>). La razón de la segunda publicación es apenas especulativa y no se ha podido comprobar con certeza por parte de la autora.

juegos de rol y de sus respectivas instrucciones; luego se analizó el mercado de Dragones y Mazmorras, incluyendo las fechas de las publicaciones originales y de las traducciones, además de sus ventas; y, finalmente, recurrimos a las teorías traductológicas enfocadas en la funcionalidad de las traducciones.

Con el fin de investigar nuestras hipótesis de trabajo sobre el uso de anglicismos en D&D, elaboramos una encuesta a través de Formularios de Google con 37 preguntas, que se puede ver en el Anexo 3. Configuramos preguntas de respuesta simple y múltiple para obtener datos cuantitativos, así como otras preguntas de desarrollo para obtener datos cualitativos. Por último, el requisito para responder a la encuesta era el de haber jugado al menos a 3 partidas de D&D.

Las preguntas han sido categorizadas de tal forma que nos permitan obtener cuatro tipos de datos diferenciados:

### **1. Perfil de la persona encuestada: preguntas 1 a 6.**

Las preguntas de esta categoría nos van a servir para obtener datos demográficos (género y edad) y conocer la experiencia jugando a D&D de las personas encuestadas. En definitiva, nos servirán para perfilar a los participantes y realizar un análisis de clústeres<sup>2</sup>.

### **2. Preguntas sobre el uso de anglicismos en el juego en general: preguntas 7 a 18.**

Esta sección se enfoca directamente en el uso y la percepción general de los anglicismos en el contexto del juego. Con estas respuestas podremos identificar cuestiones tales como su conciencia de uso de términos anglosajones, qué términos que no hemos incluido explícitamente en la encuesta utiliza el público de D&D, si realmente existe una preferencia por los anglicismos y razones por detrás de la presunta preferencia por el inglés.

### **3. Preguntas específicas sobre algunos términos concretos: preguntas 19 a 34.**

Este grupo de preguntas también se centra en el uso de anglicismos, pero de una manera mucho más detallada y específica. Estas preguntas tienen el propósito de recopilar

---

<sup>2</sup> «Grupo de elementos similares o cercanos, o agrupados en función de alguna característica o variable», según la definición de la 2.<sup>a</sup> edición (versión provisional) del Diccionario panhispánico de dudas (DPD) en línea.

datos acerca del uso de algunos términos en concreto. Con las respuestas de estas cuestiones se podrán sacar tipicidades entre los jugadores y motivos concretos de preferencias a ciertos términos (ya bien sea en español o en inglés) y por qué.

#### 4. Últimas cuestiones: preguntas 35 a 37.

Esta sección tiene un carácter conclusivo y de reflexión. La motivación principal de estas preguntas es la de recopilar la percepción y reflexión de los encuestados sobre su uso de anglicismos después de haber respondido la encuesta, así como las razones generales de su uso y preferencias finales sobre las traducciones.

La encuesta fue publicada en redes sociales especializadas en la comunidad de Dragones y Mazmorras con la intención de captar a participantes con conocimientos específicos del juego. Así, se publicó en la red social BlueSky<sup>3</sup> con etiquetas, o «hashtags», usadas en la comunidad como «#DragonesYMazmorras», «#DnD», «#DnD5e». Además, en los comentarios de la publicación terceras personas añadieron «#LoDelRol», «#RolEnTuIdioma» y «#RolEnEspañol» para ayudar con la difusión. También se publicó en foros específicos (SubReddits) de la plataforma Reddit de D&D en español (r/DnDespanol)<sup>4</sup> y de rol en español (r/RolEnEspañol)<sup>5</sup>.

En principio, no se puso un plazo concreto para cerrar la encuesta, sino que se tomó la decisión de cerrarla una vez pasadas las 330 respuestas. Se abrió el día 21 de febrero y se cerró el día 26 del mismo mes, estando apenas 5 días abierta y llegando en tan poco tiempo a un total de 336 respuestas.

Para el análisis estadístico de correlaciones y de los clústeres de la encuesta se han pasado algunas de las respuestas a formato binario o numérico con el fin de crear una escala medible y analizarlo con el programa de Microsoft Excel.

Para poder comparar el uso de las palabras en inglés y en español, hemos utilizado la herramienta en línea de Google Ngram Viewer, que permite visualizar la frecuencia

---

<sup>3</sup> <https://bsky.app/profile/vavalennaleah.bsky.social/post/3lip3lheqsc25>

<sup>4</sup>

[https://www.reddit.com/r/DnDespanol/comments/1iv2q1k/encuesta\\_sobre\\_el\\_uso\\_de\\_t%C3%A9rminos\\_en\\_ingl%C3%A9s\\_al/](https://www.reddit.com/r/DnDespanol/comments/1iv2q1k/encuesta_sobre_el_uso_de_t%C3%A9rminos_en_ingl%C3%A9s_al/)

<sup>5</sup>

[https://www.reddit.com/r/RolEnEspañol/comments/1iuwemn/encuesta\\_sobre\\_el\\_uso\\_de\\_t%C3%A9rminos\\_en\\_ingl%C3%A9s\\_al/](https://www.reddit.com/r/RolEnEspañol/comments/1iuwemn/encuesta_sobre_el_uso_de_t%C3%A9rminos_en_ingl%C3%A9s_al/)

con la que una palabra, varias palabras o secuencias de palabras llamadas «n-gramas» aparecen en un corpus de libros digitalizados por Google Books entre el año 1500 y 2012<sup>6</sup> (aunque la aplicación permite seleccionar hasta el año 2022).

#### 4. Marco teórico

##### a. Los juegos de rol

Los juegos de rol son juegos cooperativos en los que los jugadores interpretan a personajes y se embarcan en diferentes aventuras tematizadas en ambientaciones variadas. Una partida de un juego de rol de mesa, o «tabletop role-playing game» (TTRPG), se desarrolla alrededor de una mesa (física o virtual) y se fundamenta en la improvisación oral. La Real Academia Española, en su 23ª edición en línea, lo define como un «juego en que los participantes interpretan el papel de un personaje de ficción, en una historia de carácter misterioso o fantástico», mientras que la editorial Nosolorol, que ha realizado más de 20 publicaciones originales y varias traducciones de juegos de rol, lo define así:

Un juego de rol es un juego interactivo basado en la narración e interpretación en el que tú eres el protagonista, junto con tu grupo de amigos o familia. (...). En él, interpretarás a un personaje, creado al inicio de la partida, que vivirá las acciones que se desarrollen durante toda la historia. Podrás ser pirata, aventurera, cultista, guerrero o cualquier cosa que quieras ser. Para jugar a un juego de rol únicamente necesitas un grupo de entre 3 y 5 personas, lápices, dados, algún folio y tu imaginación. (Nosolorol, 2024 (<https://www.nosolorol.com/es/>))

Otra definición que cabe mencionar es la de la plataforma Roll20, que funciona como un tablero virtual (o «virtual tabletop») para jugar a TTRPG. Roll20 lleva activa desde 2012, pero ganó más popularidad en 2020, presuntamente a causa de la pandemia del Covid, ya que las ventas de Dragones y Mazmorras aumentaron un 33% más ese año, según un artículo del periódico estadounidense CNBC<sup>7</sup> de 2021. Actualmente, cuenta con más de 15 millones de jugadores activos y se publicita como la principal elección para jugar a D&D en línea. La definición de rol que ofrece es la siguiente:

---

<sup>6</sup> Google, «Google Ngram Viewer», modificado en julio de 2024, <https://books.google.com/ngrams/info>

<sup>7</sup> Sarah Whitten, «Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web», CNBC, modificado el 13 de marzo 2021, <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

The barebones essence of a Tabletop RPG is collaborative storytelling. It's a story co-authored by everyone sitting at the table while playing the game. You and your friends fit themselves into the shoes of a character in the story. The decisions made and the plot twists that occur reflect the characters everyone is pretending to be. There's no invisible walls to block exploration, no limits to what your character looks like and there's no programmed restrictions on your character's behavior.<sup>8</sup> (*Roll20*, modificado el 22 de octubre de 2021 ([https://wiki.roll20.net/Introduction\\_to\\_TTRPGs](https://wiki.roll20.net/Introduction_to_TTRPGs)))

Por regla general, hay un Director de Juego (DJ) o «Game Master» (GM) que es el narrador y, al menos, tres jugadores que representan el papel de personajes ficticios en un mundo imaginario, de la misma manera que un actor recrea a sus personajes (Sevillano Pareja, 2008). El DJ no juega igual que los demás jugadores, sino que «proporciona el argumento en esta especie de obra de teatro que es la partida de rol», como explica Sevillano Pareja (2008, p. 154). Tiene la labor de contar una historia, ya bien sea suya propia, una no oficial que haya encontrado en línea (llamada muchas veces «homebrew»), o una oficial de la empresa que realiza el juego de rol en cuestión. Sevillano Pareja también explica que «la historia de la partida habrá sido creada de antemano, pero apenas será un esbozo de los posibles acontecimientos, y no una descripción de lo que pasa segundo a segundo como sucedería en una obra de teatro o una película» (2008, p. 155). Es decir, el DJ tampoco sabe cómo se desarrollará la historia, pero sabe los trasfondos de los personajes y las motivaciones del villano de la historia (al que se suele conocer como «Big Bad Evil Guy» –BBEG–, que no tiene una traducción acuñada más allá de «villano» o «el malo»). El DJ debe adaptar la historia a partir de las acciones de sus jugadores, ya que la esencia del juego recae en ver cómo estas decisiones afectan a la historia. Por ejemplo, en el caso de un juego de rol con ambientación medieval, si los jugadores deciden matar al rey, el DJ adaptará la historia para que ellos intenten escapar a otro pueblo, logren ser coronados como la nueva realeza o que, simplemente, termine la historia tras su ejecución por traición a la corona.

Los jugadores interpretan a sus personajes y actúan como personas o criaturas ficticias, siendo este el «alter-ego (...) que habita en ese mundo imaginario», como explica Sevillano Pareja (2008, p. 154), que también deja claro que ellos deben seguir el hilo argumental que les da el DJ, pero son libres de actuar como quieran. Normalmente, gran

---

<sup>8</sup> La esencia básica de un juego de rol es la narración colaborativa. Es una historia cocreada por todos los que juegan en la mesa. Tú y tus amigos os ponéis en la piel de un personaje de la historia y las decisiones que tomáis y los giros de guion que pasan son un reflejo de los personajes que todos fingís ser. No hay muros invisibles que bloqueen la exploración, ni límites en el aspecto de tu personaje, ni tampoco hay restricciones programadas en su comportamiento. Traducción propia.

parte de la información más objetiva de los personajes como sus capacidades físicas y mentales y sus habilidades concretas están recopiladas en sus fichas con escalas numéricas que, dependiendo del sistema de juego, pueden variar del 1 al 5, del 1 al 20, del 1 al 100, etc. Estos números sirven para ajustar la aleatoriedad del sistema, ya que el resultado de la acción (realizar un ataque exitoso, abrir una cerradura o lograr que un tendero les haga un descuento) dependerá de si alcanzan o superan un valor objetivo sumando ese modificador (al que los jugadores suelen referirse como «bonificador») al resultado de un dado. En el caso de D&D, un ejemplo de escena podría ser el siguiente: un grupo de aventureros está explorando una mazmorra y se encuentra con una enorme puerta de madera maciza cerrada con un candado de oro del tamaño de un puño. Uno de los personajes, un pícaro que se caracteriza por su destreza y sutileza, intenta abrir el candado con sus ganzúas. El DJ establece una dificultad de 16. El jugador del pícaro lanza un dado de veinte caras, o «1d20», y obtiene un 12. A ese resultado se le suman los modificadores del personaje, como su competencia en «juego de manos» y el uso de «herramientas de ladrón». Supongamos que esos modificadores suman al menos 5 puntos: el total sería 17, superando así la dificultad establecida y logrando abrir el candado con éxito.

Normalmente, se juega a rol en torno a una mesa sin apenas escenario o decoraciones más allá de un tablero dibujado y las voces de los jugadores. Como explica Sevillano Pareja (2008, p. 155), esto da pie a la imaginación y la creatividad, pues permite utilizar la expresión de la cara, los gestos y la entonación para darle vida a los personajes de los jugadores y de los NPC («non-playable character») o PNJ (personaje no jugable) que rellenan la historia, recreando las conversaciones sobre la marcha como si el jugador o el DJ fuese el propio personaje.

Hay varias formas de jugar a rol dependiendo de la duración de las historias. Lo más común es jugar a campañas, que son series cronológicas y lineales en las que cada episodio sigue donde el último terminó. También se pueden jugar las denominadas «one-shots», que son partidas diseñadas para empezar y terminar en una misma sesión y que podríamos comparar con el visionado de una película. El tercer tipo de juego es lo que se denomina «adventurers league» o liga de aventureros, que es una especie de campaña colectiva mezclada con el sistema de «one-shots». Esto se puede comparar a una serie de dibujos animados como *Los Simpson*, en la que cada episodio es independiente y no tiene

una cronología específica, pero se mantienen en gran medida los personajes y el escenario.

Es importante remarcar que en los juegos de rol no suele haber un ganador como ocurre en los videojuegos. En cualquier caso, ganar no es el objetivo final. Se trata de contar una historia colectiva y hacer que los participantes se diviertan. Esa diversión sí puede verse plasmada en una batalla en la que venzan al BBEG, pero la historia va mucho más allá de eso, sobre todo en casos de campañas o «adventurers league», donde hay una trama más detallada por detrás.

## b. Dragones y Mazmorras

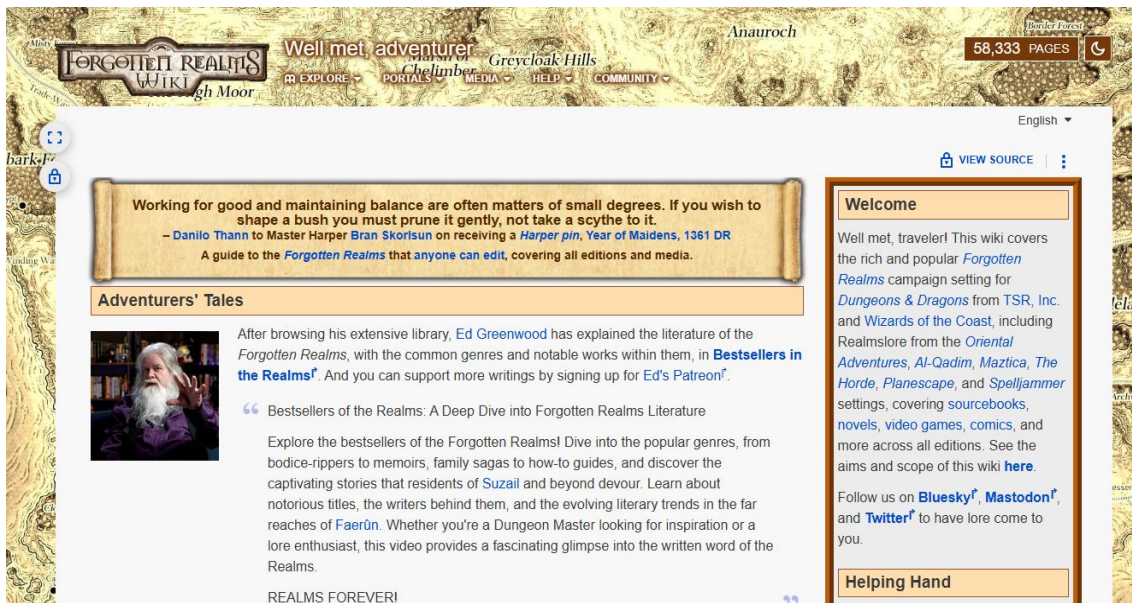
Dragones y Mazmorras es un juego de rol con ambientación medieval fantástica, donde la magia es común y hay criaturas peligrosas acechando en la cercanía. En Dragones y Mazmorras, el «lore» oficial, definido por el Oxford Learner's Dictionaries en línea como «knowledge and information related to a particular subject, especially when this is not written down; the stories and traditions of a particular group of people»<sup>9</sup> se sitúa normalmente en el universo de los Reinos Olvidados («Forgotten Realms»), en el planeta de Toril. Este planeta tiene un tamaño comparable al de la Tierra (con una circunferencia ecuatorial de 40,000 km) y varios continentes e islas. El universo de los Reinos Olvidados es increíblemente detallado y se puede encontrar información acerca de él, de las divinidades, de las culturas de todas las razas o especies, de ciudades o poblados, y de prácticamente cualquier detalle con mucha facilidad en línea, como se puede ver en las imágenes 1, 2, y 3. Es donde se ambientan 31 de las 41 de las campañas oficiales publicadas que se pueden encontrar en la página web de D&D Beyond<sup>10</sup> (a fecha de enero de 2025), como se puede ver en la Imagen 4. De cualquier manera, no es el único universo que existe de forma oficial, aunque sí parece ser el más desarrollado y detallado.

---

<sup>9</sup> Conocimiento y la información relacionados con un tema concreto, especialmente cuando no están escritos; las historias y tradiciones de un determinado grupo de personas.

<sup>10</sup> Página oficial de Dragones y Mazmorras de la empresa Wizards of The Coast. Disponible en: <https://www.dndbeyond.com/sources#Adventures>

Imagen 1. *Forgotten Realms Wiki*, s. f.



Nota. Principal wiki de D&D en inglés hecha por aficionados. Cuenta con más de 58.300 entradas. Disponible en: [https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Main_Page)

Imagen 2. *Wiki Reinos Olvidados*, s. f.



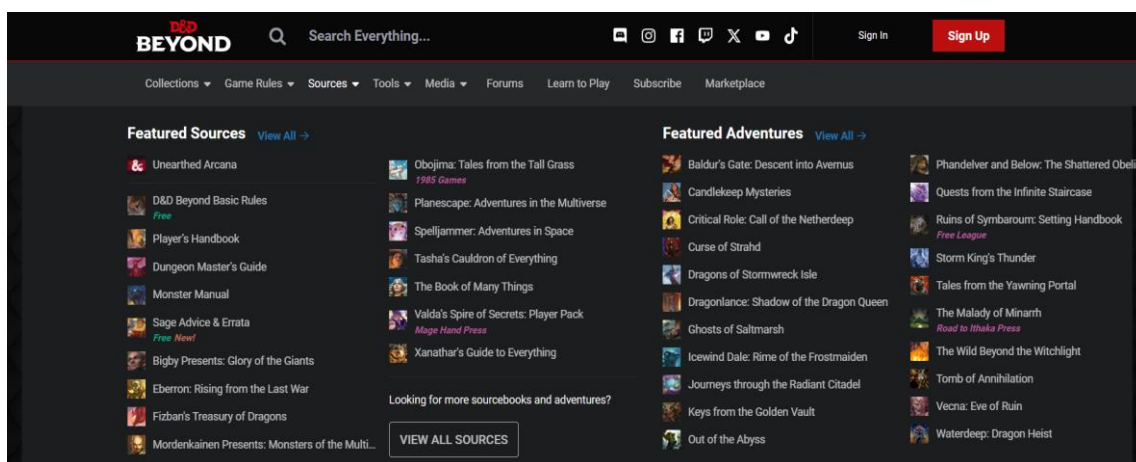
Nota. Principal wiki de D&D en español hecha por aficionados. Cuenta con cerca de 320 entradas, que es cerca de 180 veces menos entradas que *Forgotten Realms Wiki*. Disponible en: [https://reinosolvidados.fandom.com/wiki/Wiki\\_Reinos\\_Olvidados](https://reinosolvidados.fandom.com/wiki/Wiki_Reinos_Olvidados)

Imagen 3. *Sword Coast Interactive Map, s. f.*



Nota. Mapa interactivo (en inglés) de una parte del mundo de Faerûn conocido como Costa de la Espada («Sword Coast») hecho por aficionados. A la izquierda se puede apreciar una gran cantidad de información acerca de una ciudad, Neverwinter. Este tipo de información detallada está disponible para muchas de las ciudades. Disponible en: <https://www.aidedd.org/atlas/index.php?map=R&l=1>

Imagen 4. *DND Beyond, s. f.*



Nota. Contenido oficial ofrecido por la página oficial de Dragones y Mazmorras, D&D Beyond. Disponible en: <https://www.dndbeyond.com/?srsltid=AfmBOor2jNPlmy4DsheDPqigIsdHVNHskmkE41uQZv6w3VSEgK5VJr5u>

En el mundo de D&D el jugador que ejerce de Director de Juego (DJ) o «Game Master» (GM) recibe el título especial de «Dungeon Master» o DM. Además, con el contenido básico de la quinta edición, *Player's Handbook* (2014) (*Manual del Jugador* (2017)), los jugadores pueden elegir entre 12 tipos de clases y 10 razas diferentes para

sus personajes. Actualmente, gracias a libros de expansión como *Xanathar's Guide to Everything* (2017) (*La Guía de Xanathar para Todo* (2019/2022)), *Tasha's Cauldron of Everything* (2020) (*El Caldero de Tasha para Todo* (2022)) y *Mordenkainen Presents: Monsters of the Multiverse* (2022) (*Mordenkainen presenta Monstruos del multiverso* (2022)), los jugadores disponen de una clase de personaje extra (13 en total) y más de 40 razas jugables.

D&D ha ganado popularidad entre la comunidad de los TTRPG por haber sido el «padre» de los RPG («role-playing games»), pero también, como ya se ha mencionado anteriormente en el apartado «Los juegos de rol», ganó mucha popularidad entre los años 2020 y 2021 tras la pandemia del Covid. Además, según un artículo de BBC News<sup>11</sup>, un informe filtrado reveló que Critical Role, el mayor canal de Dragones y Mazmorras, fue el canal de Twitch con mayores ganancias entre agosto de 2019 y septiembre de 2021. En la Tabla 1 se puede ver que D&D tuvo las campañas de juego más usadas en Roll20 entre 2020 y 2021.

**Tabla 1.** Porcentaje de uso de sistemas de rol

Trimestre	Año	% del primer sistema más utilizado para campañas en Roll20	% del segundo sistema más utilizado para campañas en Roll20	% del tercer sistema más utilizado para campañas en Roll20
1	2020	50,40 (Dragones y Mazmorras, «D&D»)	15,58 (Sin categorizar)	12,15 (Cualquier edición de la Llamada de Cthulhu o Call of Cthulhu, «CoC»)
2		53,00 (D&D)	16,52 (Sin categorizar)	8,46 (CoC)
3		53,26 (D&D)	14,03 (Sin categorizar)	11,30 (CoC)
4		52,90 (D&D)	14,96 (Sin categorizar)	10,30 (CoC)
1	2021	52,94 (D&D)	14,96 (Sin categorizar)	10,95 (CoC)
2		53,70 (D&D)	19,80 (Sin categorizar)	16,30 (CoC)
3		53,70 (D&D)	19,80 (Sin categorizar)	11,90 (CoC)
4		55,00 (D&D)	15,30 (Sin categorizar)	9,23 (CoC)

*Nota.* Elaboración propia a partir de los datos obtenidos según los informes cuatrimestrales de 2020 y 2021 de la plataforma Roll20.

<sup>11</sup>BBC News, «Twitch confirms massive data breach», <https://www.bbc.com/news/technology-58817658>

Posteriormente, en el año 2023, ganó especial atención porque recibió dos adaptaciones: una cinematográfica con la película *Dungeons & Dragons: Honor entre ladrones* (*Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*) en marzo y otra con el videojuego *Baldur's Gate III* en agosto. La película no tuvo el éxito esperado, recaudando apenas 208 millones de dólares tras una inversión de 150 millones. Sin embargo, el videojuego *Baldur's Gate III* recibió el premio de mejor juego del año, o *Game of the Year* (GOTY) en los *Game Awards*, además de otros cuatro premios a mejor actuación por parte de Neil Newbon (actor que pone voz al personaje de Astarion), mejor multijugador, mejor apoyo de la comunidad y mejor RPG. A pesar de ello, 2023 no fue un buen año para las ventas de los juegos de rol de D&D. Según un informe de ICv2<sup>12</sup>, las ventas de D&D bajaron un 30% en 2023, pero aun así fue el juego de rol más vendido ese año<sup>13</sup>.

De esta forma, D&D lleva siendo coronado el juego de rol más popular desde hace muchos años y en 2024 el videojuego *Baldur's Gate III* volvió a ganar el premio a mejor apoyo de la comunidad, poniendo de manifiesto que sigue siendo un juego exitoso y aclamado por sus jugadores.

### c. La traducción de juegos de rol al español

Acerca de las dificultades de traducción que surgen de la ambientación, Pérez Íguez (2013), explica que los juegos de rol se pueden agrupar dentro de 4 clasificaciones distintas, siendo estas fantásticas, históricas, modernas o futuristas, y también menciona algunas de las dificultades de traducción de cada ambientación y las estrategias que recomienda seguir para ellas. Nos enfocaremos apenas en las que están relacionadas con los juegos de rol de fantasía, ya que es donde se puede clasificar a Dragones y Mazmorras. Pérez Íguez (2013) hace hincapié en que el traductor debe investigar sobre las armas, el aspecto político e histórico en el que se inspira la ambientación, los neologismos que quizá puedan haber existido de forma análoga en esa época y las traducciones previas que hayan marcado el estándar con tal de no ofender a los aficionados.

---

<sup>12</sup> Principal fuente de noticias empresariales e inteligencia de mercado sobre el mundo de la cultura «frikis» (cómic y novelas gráficas, juegos de hobbies, manga y merchandising).

<sup>13</sup> icv2, «PRO: 'D&D' DECLINES; OTHER BRANDS GROW», <https://icv2.com/articles/icv2-pro/view/56694/d-d-declines-other-brands-grow>.

Una de las dificultades de la traducción de los juegos de rol, como explica Vernet Díaz, es que suele haber «[listas] muy [largas] de términos (...) que adaptar, ya sean nombres de personajes o lugares, conceptos de la trama, armas, armaduras o cualquier tipo de objeto, hechizos, técnicas o habilidades...» (2015, p. 42). Este autor también explica la necesidad de homogeneizar la terminología empleada, ya que «el juego gira en torno a una historia, [por lo que es] especialmente importante ser consistente con la traducción de términos que se vayan repitiendo y ser muy fiel para no cambiar la historia sin querer» (2015, p. 42).

En cuanto a las dificultades de traducción provenientes de las reglas de juego, Verhoeven establece que las traducciones de normas de juego deben utilizar un registro más informal (2018, p. 35) y Liaw-A-Joe, aplicando la teoría a *Dragones y Mazmorras*, afirma que la traducción de sus manuales requiere un enfoque funcionalista con tal de cumplir con su propósito (2020, p. 24). Esta autora también hace hincapié en que el lenguaje de estos manuales no debe tener «florituras» (Liaw-A-Joe, 2020, p.24) y en que «the ultimate goal for the translator of The Player's Handbook is to produce a translation that enables the players to play D&D the same way they would with the English text»<sup>14</sup> (2020, p. 35), ya que, al final, la traducción de las reglas deberá funcionar igual que las reglas originales (2020, p.22). Según varios autores (Mangiron y O'Hagan, 2004; Liaw-A-Joe, 2020), lo ideal para las traducciones de manuales de RPG es mantener la sensación que experimentan los usuarios del texto original en el texto de destino, por lo que recomiendan el uso de la transcreación.

Paralelamente a los juegos de rol, Evans, al hablar de juegos de mesa, explica que las traducciones de los juegos de mesa deben ser «jugables» y seguir funcionando como juegos (2013, p.16) y lo repite en las conclusiones de su investigación al afirmar que «translators need to maintain the function of the rulebook as a guide to playing the game and so allow the same game to be played in the same way in different languages»<sup>15</sup> (2013, p.27). Aunque su investigación fuera acerca de los juegos de mesa o de tablero («board games») y no específicamente de los juegos de rol, Evans menciona a *Dragones y Mazmorras* y explica que ambos tipos de juego comparten algunas similitudes, pues los

---

<sup>14</sup>El objetivo último del traductor del Manual del Jugador es producir una traducción que permita a los jugadores jugar D&D de la misma manera que lo harían en inglés.

<sup>15</sup>Los traductores deben mantener la función del manual de reglas como guía para jugar al juego y, por ende, permitir que el mismo juego se juegue de la misma manera en distintos idiomas.

juegos de rol «are [tabletop] games and require a physical meeting of players, but do not use a board» (2013, p.17)<sup>16</sup>.

Como podemos comprobar, un número considerable de autores recomienda una técnica funcionalista de la traducción, es decir, un enfoque que hace hincapié en la finalidad o función de la traducción en su contexto específico con el objetivo de satisfacer las necesidades comunicativas de la situación de destino (Nord, 1997). Nord citó a Vermeer en 1987 al afirmar que «Every translation is directed at an intended audience, since to translate means ‘to produce a text in a target setting for a target purpose and target [addresses] in target circumstances’» (Nord, 1997, p. 12).<sup>17</sup>

### c.1. ¿Qué pasa con las traducciones de Dragones y Mazmorras?

Tras analizar las dificultades inherentes a la traducción de los juegos de rol, nos adentraremos en el estudio de caso concreto del juego Dragones y Mazmorras. Trataremos de arrojar más luz sobre nuestras hipótesis de trabajo.

#### c.1.1. Demora en la publicación de las traducciones oficiales

Desde la publicación en 2014 de la quinta edición (o «5e») de Dragones y Mazmorras, las traducciones de los contenidos básicos y de expansión de D&D han sido más o menos demoradas. Desde su primera traducción en 2017, ya con un retraso de 3 años con respecto al original, todas las traducciones se retrasaron entre dos y cuatro años hasta 2022, cuando una traducción fue publicada en apenas cuatro meses. Aun así, la siguiente publicación original en inglés, en 2023, volvió a esperar un año para contar con una traducción. La última publicación de la quinta edición se lanzó en enero de 2024 y todavía no hay fecha programada para su traducción.

Hemos condensado en la siguiente tabla las fechas de publicación de los libros originales y las de las traducciones en español basándonos en las referencias que se pueden consultar en la bibliografía:

---

<sup>16</sup>Son juegos de mesa y requieren una reunión física de los jugadores, pero no utilizan un tablero.

<sup>17</sup>Toda traducción está dirigida a un público objetivo, ya que traducir significa «producir un texto en un entorno objetivo para un propósito objetivo y unos destinatarios objetivo en unas circunstancias objetivo».

**Tabla 2.** Títulos de la quinta edición de Dragones y Mazmorras, sus fechas de publicación y su comparativa con la fecha de lanzamiento de las traducciones

Título original	Fecha de publicación del original	Título en español	Fecha de publicación de la traducción	Diferencia temporal
<i>Player's Handbook</i>	Agosto 2014	<i>Manual del Jugador</i>	2017	3 años
<i>Dungeon Master's Guide</i>	Noviembre 2014	<i>Manual del Dungeon Master</i>	2018	4 años
<i>Monster Manual</i>	Septiembre 2014	<i>Manual de Monstruos</i>	2017	3 años
<i>Volo's Guide to Monsters</i>	Noviembre 2016	<i>Guía de Volo de los Monstruos</i>	2020	4 años
<i>Xanathar's Guide to Everything</i>	Noviembre 2017	<i>La Guía de Xanathar para Todo</i>	2019 / junio 2022*	2 años
<i>Mordenkainen's Tome of Foes</i>	Mayo 2018	No tiene traducción		
<i>Tasha's Cauldron of Everything</i>	Noviembre 2020	<i>El Caldero de Tasha para Todo</i>	julio 2022	2 años
<i>Fizban's Treasury of Dragons</i>	Octubre 2021	<i>El tesoro de los dragones de Fizban</i>	Mayo 2023	3 años
<i>Mordenkainen Presents: Monsters of the Multiverse</i>	Mayo 2022	<i>Monstruos del Multiverso</i>	Septiembre 2022	4 meses
<i>Bigby Presents: Glory of the Giants</i>	Agosto 2023	<i>Bigby Presenta: La Gloria de los Gigantes</i>	Junio 2024	1 año
<i>The Book of Many Things</i> <sup>18</sup>	Enero 2024	No tiene traducción		

*Nota.* Elaboración propia a partir de información extraída de Arte 9, DnD.Wizards.com/es, Dungeons & Dragons Fanatics, Generación X y Rol de los 90.

De los 43 libros disponibles en la página oficial de D&D Beyond, 15 incluyen los manuales de reglas de la tabla (además de las versiones de la nueva edición de 2024), mientras que los otros 28 tratan de escenarios específicos de campañas o de expansión de ciertas ambientaciones en concreto. Entre los libros en esa categoría, sólo 2 de ellos tienen

<sup>18</sup> Es un libro que se vende como parte de un paquete llamado «The Deck of Many Things» y no se vende individualmente.

una traducción: *Sword Coast Adventurer's Guide* (2015) o *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada* (2020), cuya traducción salió 5 años más tarde (noviembre de 2015 y septiembre de 2020); y *Van Richten's Guide to Ravenloft* (2028) o *Guía de Van Richten para Ravenloft* (2022), cuya traducción se demoró 2 años (mayo de 2018 y junio de 2022).

Pérez Íñiguez también ya mencionaba que este retraso en la publicación de las traducciones desemboca en el recurso a traducciones de aficionados, de terceros o de no profesionales. Esta autora afirma que «muchas veces, las traducciones del manual de juego se realizan demasiado tarde y los aficionados ya han acuñado términos parecidos que han encontrado en libros o películas de temática similar o incluso términos inventados por ellos mismos» (2013, p.17).

Ya sea por el retraso en las traducciones oficiales o por su ausencia, los jugadores se ven obligados a utilizar el contenido original en inglés o el de traducciones de terceros, de no oficiales o no profesionales. La mayoría de la información en línea sobre Dragones y Mazmorras está disponible en inglés y es escaso el contenido que se encuentra en español. Incluso para realizar la presente investigación se ha notado una gran diferencia de disponibilidad de información en ambos idiomas. Este hecho se puede observar al comparar las imágenes 1 y 2 (página 14 del presente trabajo), donde figuran las wikis «Forgotten Realms» (en inglés) y «Reinos Olvidados» (en español). Se observa una disparidad significativa en el contenido, ya que la versión en inglés cuenta con más de 53.300 entradas más que su contraparte en español, la cual no alcanza las 330.

#### c.1.2. Falta de funcionalidad de las traducciones

El contenido escrito que viene recopilado en los manuales de Dragones y Mazmorras se compone mayoritariamente de reglas e instrucciones. Por supuesto, también incluye algo de información sobre el «lore» de su mundo, pero lo importante de estos manuales es su finalidad instructiva.

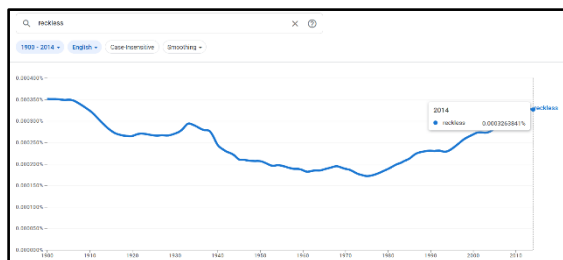
Las traducciones en el caso de los manuales de Dragones y Mazmorras tienden a utilizar un lenguaje excesivamente formal, con florituras y que no resulta funcional de la misma manera que el original. A continuación, presentamos algunos ejemplos concretos con los nombres de ciertas habilidades del juego:

- Habilidad de la clase Bárbaro: «Reckless Attack», traducido oficialmente como «Ataque Temerario».

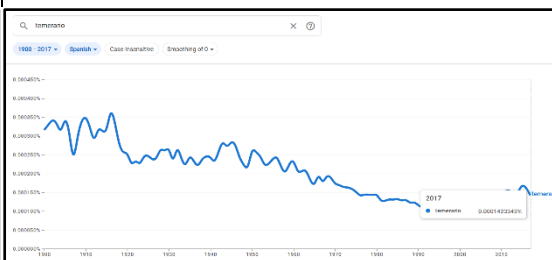
- Habilidad de la clase Pícaro: «Sneak Attack», traducido oficialmente como «Ataque Furtivo».
- Habilidad de las clases Bardo, Pícaro, y Artífice: «Expertise», traducido oficialmente como «Pericia».
- Habilidad genérica: «Insight», traducido oficialmente como «Perspicacia».
- Conjuro: «Misty Step», traducido oficialmente como «Paso Brumoso».

Para poder comparar el uso de las palabras en inglés y en español, hemos utilizado la herramienta de Google Ngram Viewer. Hemos seleccionado un intervalo de tiempo entre 1900 y 2014 para los términos en inglés, dado que este último es el año en el que se publicaron los manuales originales de la quinta edición (*Player's Handbook* (2014), *Dungeon Master's Guide* (2014) y *Monster Manual* (2014)), y entre 1900 y 2017 en español ya que este último es el año donde se publicaron dos de las tres traducciones (*Manual del Jugador* (2017), *Guía del Dungeon Master* (2018), *Manual de Monstruos* (2017)). Como se puede observar en las imágenes 5 a 14 así como en la Tabla 3 que las acompaña, las palabras usadas en los manuales originales en inglés no sólo son palabras de uso más cotidiano, sino que además se puede observar que todos los términos en inglés (izquierda) tienden a aumentar en uso y su trayectoria es más estable, mientras que en español (derecha) siguen una trayectoria generalmente descendente que sufre muchas irregularidades. En la Tabla 3 se puede ver una comparativa del porcentaje de uso de las palabras analizadas.

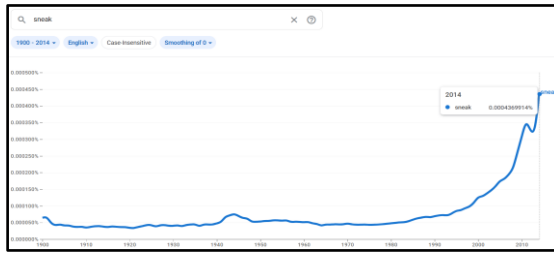
**Imagen 5.** Uso de la palabra «reckless» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014



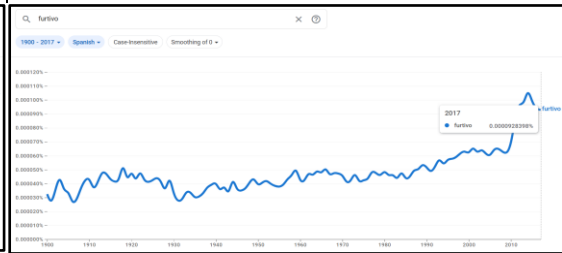
**Imagen 6.** Uso de la palabra «temerario» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017



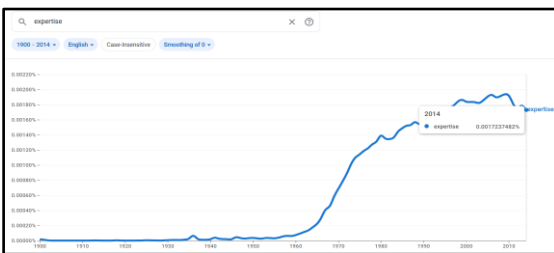
**Imagen 7.** Uso de la palabra «sneak» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014



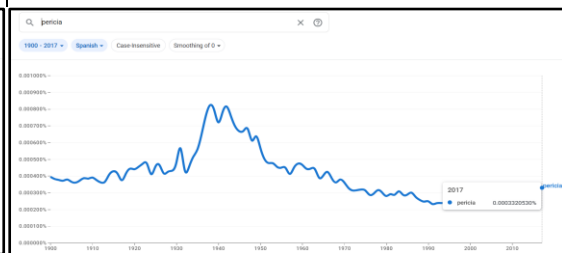
**Imagen 8.** Uso de la palabra «furtivo» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017



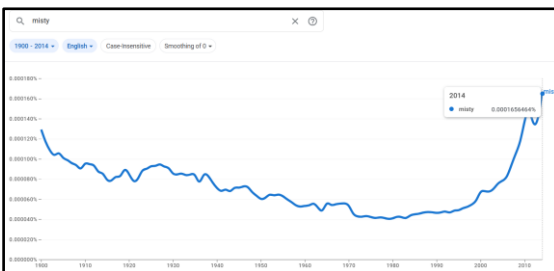
**Imagen 9.** Uso de la palabra «expertise» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014



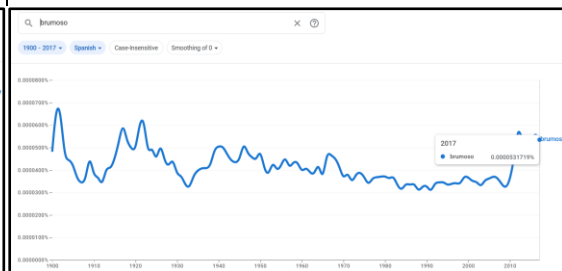
**Imagen 10.** Uso de la palabra «pericia» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017



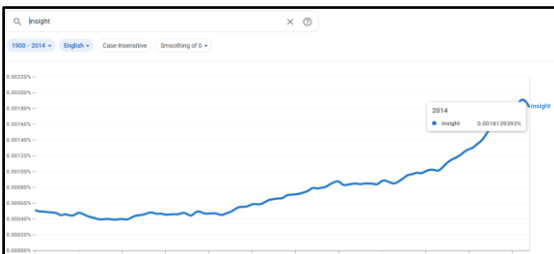
**Imagen 11.** Uso de la palabra «misty» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014



**Imagen 12.** Uso de la palabra «brumoso» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017



**Imagen 13.** Uso de la palabra «insight» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2014



**Imagen 14.** Uso de la palabra «perspicacia» en Ngram Viewer de Google entre 1900 y 2017



**Tabla 3.** Comparativa del porcentaje de uso de algunas palabras destacadas entre el inglés y el español

Término en inglés	% de uso en inglés en 2014*	Término en español	% de uso en español en 2017*	Diferencia en los puntos porcentuales
Reckless	3,2	Temerario	1,4	1,8 (EN>ES)
Sneak	4,3	Furtivo	0,9	3,4 (EN>ES)
Expertise	17,2	Pericia	3,3	13,9 (EN>ES)
Insight	18,1	Perspicacia	1,4	16,7 (EN>ES)
Misty (Step)	1,6	(Paso) Brumoso	0,5	1,1 (EN>ES)

*Nota.* Elaboración propia. \*Resultado multiplicados por 10<sup>-4</sup>%.

Ya vimos que autores como Nord (1997), Mangiron y O'Hagan (2004), Evans (2013), Pérez Íguez (2013), Vernet Díaz (2015), Verhoeven (2018) y Liaw-A-Joe (2020) abogan por que los receptores de la traducción prefieren traducciones funcionales y sencillas. De este modo, para que una traducción pueda permitir a los jugadores hispanohablantes jugar a D&D de la misma manera que lo harían en inglés, deberían acceder a un mismo registro y naturalidad de lectura. El hecho de que en español las palabras elegidas sean menos usadas y más largas podría hacer que el jugador promedio de Dragones y Mazmorras recurriese al anglicismo o a su «españolización».

Por supuesto que traducir manuales de juegos de rol no es tarea fácil y que los términos anglicanos pueden dar pie a traducciones rebuscadas, como también mencionaba Sevillano Pareja:

«Los problemas suelen venir cuando hay que traducir términos estrictamente anglosajones que resultan ridículos en español o que no tienen traducción posible. A esto hay que unirle la terminología propia de cada juego (que puede no existir todavía en castellano y hay que inventarla) y por último sumarle los términos de la ambientación (partes de armaduras, armas, componentes de naves espaciales, etc.) lo que puede requerir del uso de diccionarios técnicos». (Sevillano Pareja, 2008, p. 694)

En otros casos, ya que «las oraciones del español son, de media, más largas que las del inglés» (Cantos Gómez y Sánchez Pérez, 2011, p.29), las personas tienden al uso de los anglicismos por «la tendencia a la economía o a la brevedad (...) del propio lenguaje,

que (...) busca la comodidad y el menor esfuerzo en la emisión y decodificación del mensaje» (Paredes Duarte, 2008, p.167).

Es por estas razones que la transcreación se erige como una opción preferente en la traducción de los juegos de rol. Se recomienda que el traductor tenga en cuenta de que se trata de un juego oral y lúdico para todas las edades, por lo que parece óptimo recurrir a términos más cotidianos e informales. Si el traductor de los manuales de Dragones y Mazmorras necesita crear o buscar términos nuevos, lo recomendable sería hacerlo de forma que su texto de destino sea igual de informal, corto y sencillo que el original. Coincidimos con Nord cuando afirma que «functionality simply means translators should be aware of these aspects and take them into consideration in their decisions».<sup>19</sup> (1997, p. 45).

### c.1.3. Las traducciones no oficiales de aficionados

Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, el público de D&D a menudo recurre a material traducido por aficionados o terceros. Esto podría deberse, en parte, a la demora en las traducciones oficiales, a la poca satisfacción con las mismas y a la falta de disponibilidad de muchos suplementos en español. Además, el coste elevado de los manuales oficiales, que rondan los 40 €<sup>20</sup> incluso años después de su lanzamiento, es un factor determinante que empuja a los jugadores a buscar alternativas.

Las traducciones de aficionados, de terceros o de no profesionales (TNP) no son una novedad ni algo exclusivo de D&D. Por el contrario, se trata de una práctica habitual en la escena del cómic, el manga, los videojuegos, etc. que cobró popularidad a finales de los años 90 (Díaz Montón, 2011). Estas traducciones suelen ser proyectos personales, aunque en ocasiones se publican en foros sin ánimo de lucro. Actualmente, no es fácil encontrar TNP de la quinta edición de 2014 fuera de foros de nicho o especializados en D&D. Esto se debe a que, tras la publicación de la traducción oficial, se difunden documentos escaneados o en PDF de los manuales oficiales, lo que hace que las TNP pierdan su razón de ser. Valero Porras y Cassany (2016), en su trabajo «Traducción por

---

<sup>19</sup> Funcionalismo simplemente significa que los traductores deben ser conscientes de estos aspectos y tenerlos en cuenta para tomar decisiones.

<sup>20</sup><https://www.generacionx.es/dd-guia-de-volo-de-los-monstruos-id-070001840>,  
<https://dnd.wizards.com/es/products/xanathars-guide-everything>, <https://arte9.com/producto/bigby-presenta-la-gloria-de-los-gigantes-dd/>, <https://dnd.wizards.com/es/products/tashas-cauldron-everything>

fans para fans: organización y prácticas en una comunidad hispana de scanlation», explican que muchos de los traductores no profesionales tienen algunos «códigos» éticos. Entre ellos, la norma de «no traducir mangas publicados oficialmente en la lengua meta y eliminar de su web los que se publiquen con posterioridad». Entendemos que, por extrapolación, muchos traductores aficionados de D&D adoptan una conducta similar.

Existen diferentes tipos de proyectos de TNP, que bien pueden ser traducciones de manuales enteros (traducidos por una o varias personas), glosarios de términos, traducciones de los nombres de los hechizos, alguna clase o subclase en concreto, recursos como la hoja de personaje o incluso la creación de contenido «homebrew» basado en las reglas oficiales. Uno de los principales problemas de estas traducciones es la falta de coherencia y de cohesión intertextual, tanto en el contenido como en el formato. Además, se trata de una práctica cuanto menos irregular en España si atendemos a los artículos 11, 17 y 21 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI).

En cambio, en el caso de D&D sí que es legal, ya que la empresa Wizards of the Coast tiene una serie de normas a las que llama «System Reference Document» o SRD, que especifica qué contenido se puede usar de forma legal. En su última edición, Wizards of the Coast ha publicado el SRD 5.2 bajo la licencia «Creative Commons Attribution 4.0» (CC-BY-4.0), aunque no implica que la marca sea de dominio público. Según un artículo de abril de 2025 de El Desmarque<sup>21</sup>, «[e]sto significa que cualquier persona puede utilizar, modificar y comercializar contenido derivado del SRD, siempre que se cite adecuadamente la fuente»<sup>22</sup>. El artículo comenta que, en comparación con su versión anterior, el SRD 5.2 ha «eliminado así uno de los principales obstáculos legales para la publicación de contenido de terceros».

Como es lógico, al facilitar la difusión de las TNP, aumenta la cantidad de material a la que pueden acceder los jugadores. Sin embargo, este hecho puede desembocar en diferencias terminológicas, de maquetación y de contenido, creando una falta de cohesión entre las diferentes traducciones, como se ha mencionado previamente. Llega un punto en el que, al buscar un manual en formato PDF, se hace difícil distinguir cuál es el original

---

<sup>21</sup> Revista especializada en deportes pero que también ofrece noticias sobre videojuegos.

<sup>22</sup> Gustavo Maeso, 23/04/2025, Dungeons & Dragons lanza el documento de referencia de sistema SRD 5.2, [https://www.eldesmarque.com/videojuegos/20250423/dungeons-dragons-lanza-el-documento-de-referencia-de-sistema-srd-5-2\\_300647553.html](https://www.eldesmarque.com/videojuegos/20250423/dungeons-dragons-lanza-el-documento-de-referencia-de-sistema-srd-5-2_300647553.html)

pirateado, cuál utiliza (total o parcialmente) las traducciones oficiales y cuáles son enteramente TNP. Algunos ejemplos de esta disonancia entre traducciones son los que se pueden ver en las imágenes 15 a 18.

Imagen 15. Fragmento 1 de una traducción no oficial de «Archiroleros»

de nivel 1. También escribe en tu hoja de personaje tus puntos de experiencia. A nivel 1, un personaje tiene 0 PE. Un personaje con niveles más altos normalmente comienza con la cantidad mínima requerida para alcanzarlos (consulta más adelante "Más allá de 1er nivel" en este capítulo).

**PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE**

Los puntos de golpe del personaje definen lo duro que es tu personaje en el combate y otras situaciones peligrosas. Tus puntos de golpe están determinados por tus Dados de golpe (estructura de D. Dados de Golpe).

En el primer nivel, tu personaje tiene 1 Dado de golpe y su tipo de dado es determinado por tu clase. Comienzas con un número de puntos de golpe igual a la tirada más alta del dado, como está indicado en la descripción de tu clase. (también añades tu modificador de CON, el cual determinamos en el paso 3.) Esto también es tu **Máximo de puntos de golpe**.

Anota tus puntos de golpe en tu hoja de personaje. También apunta el tipo de Dado de Golpe que tu personaje usa y el número de ellos que dispone. Después de descansar, tu puedes gastar un Dado de Golpe para restaurar puntos de vida (ver "Descansando" en el capítulo 8).

**BONO DE COMPETENCIA**

La tabla que aparece en la descripción de tu clase muestra tu bono de competencia, el cual es de +2 para un personaje de nivel 1. Tu bono de competencia se aplicará en algunos de los números anotados en tu hoja de personaje:

- Tiradas de ataque usando armas con las que tienes competencia con ellas.
- Tiradas de ataque con hechizos que conjuras.
- Una prueba de característica usando habilidades en las cuales eres competente.
- Una prueba de característica usando herramientas en las cuales eres competente.
- Tiradas de salvación en las cuales eres competente.
- La CD de la tirada de salvación para los hechizos que conjuras (explicado en cada clase lanzadora de conjuros).

Después de asignar las puntuaciones de característica, determina tus **modificadores de característica** usando sus puntuaciones y la Tabla de modificadores. Para determinar un modificador de atributo sin consultar la tabla, resta 10 de la puntuación del atributo y luego divide el resultado por 2 (redondeando hacia abajo). Escribe el modificador junto a cada una de tus puntuaciones.

**CREACIÓN MÍNIMA**

La descripción de cada clase en el capítulo 3 incluye una sección que ofrece sugerencias para crear rápidamente un personaje de esa clase, incluyendo la forma de asignar las puntuaciones más altas de atributos, un trabajo adecuado para la clase y los hechizos ideales.

**CREANDO A BRUENOR, PASO 2**

Bob imagina a Bruenor cargando hacia la batalla con un hacha y con un cuerno roto en su casco. Crea a Bruenor como guerrero y anota sus habilidades y las características de clase de nivel 1 en su hoja de personaje.

Como guerrero de nivel 1, Bruenor tiene 1 Dado de golpe (+1D10) y comienza con un número de Puntos de golpe de 10 + modificador de Constitución. Bob anota eso y el número final después que el jugador determina la puntuación de Constitución de Bruenor (ver paso 3). Bob también anota el Bono de competencia de un personaje de nivel 1, el cual es de +2.

**3. DETERMINA LA PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA**

Gran parte de lo que hace tu personaje en el juego depende de sus seis atributos: **Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma**. Cada característica tiene una puntuación, la cual es un número que anotas en tu hoja de personaje.

Estas seis características y su uso en el juego están descritos en el capítulo 7. La tabla resumen de las puntuaciones de característica provee de una rápida referencia sobre que cualidades son mejores por cada característica. Que rasgos los incrementan y que clases consideran cada atributo particularmente importante.

Tu generas las 6 puntuaciones de atributos del personaje de forma aleatoria. Lanza 4 dados de 6 caras y apunta en una hoja de papel la suma total de los números de los 3 dados con la puntuación más alta. Realiza esta acción cinco veces más para que tengas total de seis números. Si quieres ahorrar tiempo o no le gusta la idea de determinar al azar las puntuaciones de característica, puedes utilizar las siguientes puntuaciones en su lugar: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Ahora coge los seis números y escribe cada número al lado de uno de tus seis características de personaje para asignar puntuaciones a Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Después, realiza los cambios en las puntuaciones de característica como resultado de la elección de la raza del personaje.

Después de asignar las puntuaciones de característica, determina tus **modificadores de característica** usando sus puntuaciones y la Tabla de modificadores. Para determinar un modificador de atributo sin consultar la tabla, resta 10 de la puntuación del atributo y luego divide el resultado por 2 (redondeando hacia abajo). Escribe el modificador junto a cada una de tus puntuaciones.

**CREANDO A BRUENOR, PASO 3**

Bob decide usar el conjunto estándar de puntuaciones (15, 14, 13, 12, 10, 8) para las características de Bruenor. Dado que es un guerrero, pone su máxima puntuación, 15, en Fuerza. Su siguiente puntuación más alta, 14, va para Constitución. Bruenor podría ser un luchador temerario, pero Bob decide que quiere que el usase

Imagen 16. Fragmento 1 de una traducción anónima no oficial

Tu personaje recibe una cantidad definida de beneficios por su clase elegida. Algunos de esos beneficios son rasgos de clase o capacidades (incluyendo lanzamiento de conjuros) que la diferencian del resto de clases. También ganas una serie de competencias: armadura, armas, habilidades, tiradas de salvación y algunas voces encantadas. Tu competencia incluye algunas de las cosas que tu personaje puede hacer especialmente bien, desde usar ciertas armas o explicar una mentira convincente. Anota en tu hoja de personaje, todas las características de nivel 1 que te da tu clase.

**NIVEL**

Normalmente, un personaje comienza en nivel 1 y va subiendo de nivel saliendo de aventuras y ganando Puntos de Experiencia (PX). Un personaje de nivel 1 es inexperto en el mundo de aventura, aunque pudiese haber sido un soldado o pirata en el pasado y haber soportado peligros con anterioridad.

Comenzando en nivel 1 se marca la entrada de cada personaje en la nueva vida de aventurero. Si ya estás familiarizado con el juego, o estás comenzando una campaña ya en curso de D&D, tu DM puede decidir que

comiences en un nivel más alto, dando por hecho que tu personaje ya ha sobrevivido algunas terribles aventuras. Apunta el nivel en tu hoja de personaje. Si estas comenzando en un nivel superior, anota los elementos adicionales que concede tu clase por cada nivel superior al 1. También escribe en tu hoja de personaje los Puntos de Experiencia. En nivel 1, un personaje tiene 0 PE. Un personaje con niveles más altos normalmente comienza con la cantidad mínima requerida para alcanzarlos (consulta más adelante Más allá de 1er nivel en este Capítulo).

**PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE**

Los Puntos de Golpe del personaje definen lo resistente y duro que es tu personaje durante el combate y otras situaciones peligrosas. Tus Puntos de Golpe están determinados por tus Dados de Golpe (abreviando Dados de Puntos de Golpe).

En nivel 1, tu personaje tiene 1 Dado de Golpe y el tipo de dado es determinado por tu clase. Comienzas con un número de Puntos de Golpe igual a la tirada más alta de dicho dado, tal y como está indicado en la descripción de tu clase. (También añades tu modificador de CON, el cual determinamos durante el Paso 3.) Esto también serán tus Puntos de Golpe máximos.

Anota tus Puntos de Golpe en tu hoja de personaje. También apunta el tipo de Dado de Golpe que tu personaje usa y el número de ellos que dispone. Después de descansar, puedes gastar Datos de Golpe para restaurar puntos de vida (ver "Descansando" en el Capítulo 8).

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

La tabla que aparece en la descripción de tu clase muestra tu bonificador de competencia, el cual es de +2 para un personaje de nivel 1. Tu bonificador de competencia se aplicará en algunos de los números anotados en tu hoja de personaje:

- Tiradas de ataque usando armas en las que tienes competencia.
- Tiradas de ataque con hechizos que conjuras.
- Pruebas de característica en habilidades en las cuales eres competente.
- Pruebas de característica con herramientas en las cuales eres competente.
- Tiradas de salvación en las cuales eres competente.
- La tirada de salvación CD para los hechizos que conjuras (explicado en las clases con habilidades de conjuros).

Tu clase determina tu competencia en armas, tiradas de salvación y también algunas de tus habilidades y uso de herramientas. (Las habilidades están descritas en el Capítulo 7, las herramientas en el Capítulo 5.) Tu trabajo

Imagen 17. Fragmento 2 de una traducción no oficial de «Archiroleros»

**CAPÍTULO 3. CLASES**

Los aventureros son gente extraordinaria, conducidos por una ansia de emociones a llevar una vida que otros no se atreverían a ensayar. Son héroes, motivados a explorar los lugares más oscuros del mundo y a enfrentarse a desafíos que mujeres y hombres de menor talento no podrían afrontar.

La clase es lo que define principalmente lo que tu personaje puede hacer. Es más que una profesión; es la vocación de tu personaje. La clase modifica la manera en la que piensas acerca del mundo y las interacciones con él, así como tu relación con otras personas y poderes en el multiverso. Una guerra, por ejemplo, puede ver el mundo en términos pragmáticos de estrategia y maniobrabilidad, viéndose a sí misma como un mero peón en un juego mucho mayor. Un clérigo, por el contrario, puede verse a sí mismo como un sirviente voluntario en el desarrollo del plan de un dios o en el conflicto en ciernes entre varias deidades. Mientras que la guerra tiene contacto en una compañía mercenaria o oficial, el clérigo quizás conozca a algunos sacerdotes, paladines o devotos que comparten su fe.

Tu clase te otorga una cantidad de rasgos especiales, tales como el dominio de armas y armaduras de un guerrero o los conjuros de un mago. A niveles bajos, tu clase te otorga únicamente dos o tres rasgos, pero a medida que avances de nivel conseguirás más, y a menudo mejorarán los que ya posees. La entrada de cada clase en este capítulo incluye una tabla resumiendo los beneficios que adquieres a cada nivel, y una explicación detallada de cada uno de ellos.

Los aventureros a menudo progresan en más de una clase. Un pícaro quizás quiera cambiar de vida e interesarse por la clase de clérigo mientras sigue progresando como pícaro. Los héroes son conocidos por combinar dominio marcial con entrenamiento mágico y avanzar como guerreros y magos al mismo tiempo. Reglas opcionales para combinar clases de esta manera, llamado multiclases, pueden encontrarse en el Manual del Jugador.

Cuatro clases básicas —listadas en la tabla de Clases— pueden ser encontradas en prácticamente cualquier mundo de D&D y definen a los aventureros más comunes. Busca en el Manual del Jugador si quieres información acerca de otras clases.

**CLÉRIGO**

Heranos y ego atizados hacia el cielo y una pléyada en los labios, un elfo empieza a resplandecer con una luz interior que se extiende para curar a sus agrietados compañeros.

Entendiendo un cántico acerca de la gloria, un enano blande su hacha en amplios barridos para cortar a través de las formaciones de rocas situadas frente a él, gritando alabanzas a los dioses por cada enemigo abatido.

Conjurando una maldición sobre bordas de no-muertos, un humano alza su símbolo sagrado mientras este desprende luz para hacer retroceder a los zombies que se aproximan contra sus compañeros.

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

**SANADORES Y COMBATIENTES**

La magia divina, como su nombre sugiere, es el poder de los dioses, fluyendo de ellos hacia el mundo. Los clérigos son el conducto de dicho poder, manifestándose como efectos milagrosos. Los dioses no conciben este poder a cualquiera que lo busca sino únicamente a aquellos escogidos para cumplir una vocación superior.

Captar magia divina no requiere de estudio o entrenamiento. Un clérigo quizás aprenda plegarias ensayadas y ritos ancestrales, pero la habilidad de conjurar hechizos clericales se basa en la devoción y un sentido intuitivo de los deseos de una deidad.

Los clérigos combinan tanto la útil magia de sanación como inspiran a sus aliados con hechizos que dañan y entorpecen a los enemigos. Pueden provocar sobrenaturalmente y torcer imperios maldiciones de plagas y venenos, e incluso invocar flamas celestiales para constituir en su enemigo. Para aquellos malditos que lo requieren es un mazazo en la cabeza, los clérigos confían en su entrenamiento de combate para combatir cuerpo a cuerpo con el poder de los dioses de su lado.

**AGENTES DIVINOS**

No todos los acólitos u oclifantes de un templo o santuario son clérigos. Algunos sacerdotes reciben la ll

Imagen 18. Fragmento 2 de una traducción anónima no oficial

**CAPÍTULO 3: CLASES**

Los aventureros son gente extraordinaria, conducidos por una ansia de emociones a llevar una vida que otros no se atreverían a ensayar. Son héroes, motivados a explorar los lugares más oscuros del mundo y a enfrentarse a desafíos que mujeres y hombres de menor talento no podrían afrontar.

La clase es lo que define principalmente lo que tu personaje puede hacer. Es más que una profesión; es la vocación de tu personaje. La clase modifica la manera en la que piensas acerca del mundo e interacciones con él, así como tu relación con otras personas y poderes en el multiverso.

Una guerra, por ejemplo, puede ver el mundo en términos pragmáticos de estrategia y maniobrabilidad, viéndose a sí mismo como un mero peón en un juego mucho mayor. Un clérigo, por el contrario, puede verse a sí mismo como un sirviente voluntario en el desarrollo del plan de un dios o en el conflicto en ciernes entre varias deidades. Mientras que la guerra tiene contacto en una compañía mercenaria o oficial, el clérigo quizás conozca a algunos sacerdotes, paladines o devotos que comparten su fe.

Tu clase te otorga una cantidad de rasgos especiales, tales como el dominio de armas y armaduras de un guerrero o los conjuros de un mago. A niveles bajos, tu clase te otorga únicamente dos o tres rasgos, pero a medida que avances de nivel conseguirás más, y a menudo mejorarán los que ya posees. Cada entrada de clase en este capítulo incluye una tabla resumiendo los beneficios que adquieres a cada nivel y una explicación detallada de cada uno de ellos.

Los aventureros a menudo progresan en más de una clase. Un pícaro quizás quiera cambiar de vida y interesarse por el juramento de un paladín. Un barbaro podría descubrir su habilidad mágica latente y sumergirse en la clase de hechicero mientras continúa avanzando como barbaro. Los héroes son conocidos por combinar dominio marcial con entrenamiento mágico y avanzar como guerreros y magos al mismo tiempo. Existen reglas opcionales para combinar clases de esta manera, llamadas multiclases, que aparecen en el Capítulo 6.

Hay doce clases —listadas en la tabla Clases— que se pueden encontrar en prácticamente cualquier mundo de D&D y definen a los aventureros más comunes.

Clase	Descripción	Dado de Golpe	Características Primarias	Salvaciones Competentes	Armas y Armaduras Competentes
Clérigo	Un campeón sacerdotal que engrime magia divina al servicio de un poder mayor.	d8	Sabiduría	Sabiduría y Carisma	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples.
Guerrero	Un maestro del combate marcial, competente con una variedad de armas y armaduras.	d10	Fuerza o Destreza	Fuerza y Constitución	Todas las armaduras, escudos, armas simples y manuales.
Pícaro	Un natán que usa su sigilo y astucia para superar obstáculos y enemigos.	d8	Destreza	Destreza e Inteligencia	Armadura ligera, armas simples, habilidades de muro, espadas cortas, estopes y espadas cortas.
Mago	Un usuario de magia educado capaz de manipular la estructura de la realidad.	d6	Inteligencia	Inteligencia y Sabiduría	Daga, dardos, honda, bastones, báculos ligeros.

Clase	Descripción	Dado de Golpe	Características Primarias	Competencias y Habilidades	Armas y Armaduras Competentes
Barbaro	Un guerrero feroz de fondo primitivo que puede entrar en una furia de la batalla.	d12	Fuerza	Fuerza y Constitución	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples y manuales.
Bardo	Un inspirante mago cuyo poder reside en la música de la creación.	d8	Carisma	Destreza y Carisma	Armadura ligera, armas simples, báculos de mano, espadas largas, estopes, espada corta.
Brujo	Un practicante de la magia que deriva de un contrato con una entidad extraplanaria.	d8	Carisma	Sabiduría y Carisma	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples.
Clérigo	Un campeón sacerdotal que engrime magia divina al servicio de un poder mayor.	d8	Sabiduría	Sabiduría y Carisma	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples.
Druida	Un usuario de magia educado capaz de manejar la estructura de la realidad.	d6	Sabiduría	Inteligencia y Sabiduría	Armadura ligera y mediana (no de metal), escudos (no de metal), daga, dardos, honda, bastones, báculos ligeros, mazos, báculos, cetro, hacha, honda, lanza.
Explorador	Un guerrero que usa la magia y la fuerza para combatir las amenazas de los límites de la civilización.	d10	Destreza y Sabiduría	Fuerza y Destreza	Armadura ligera y mediana, escudos, armas simples y manuales.
Guerrero	Un maestro del combate marcial, competente con una gran variedad de armas y armaduras.	d10	Fuerza o Destreza	Fuerza y Constitución	Todas las armaduras, escudos, armas simples y manuales.
Hechicero	Un lanzador de conjuros que recurre a la magia elemental de un dios o una lista de engras.	d6	Carisma	Constitución y Carisma	Daga, dardos, honda, bastones, báculos ligeros.
Mago	Un usuario de magia educado capaz de manejar la estructura de la realidad.	d6	Inteligencia	Inteligencia y Sabiduría	Daga, dardos, honda, bastones, báculos ligeros.
Monje	Un maestro de las artes marciales, que domina el poder del cuerpo en busca de la perfección física y espiritual.	d8	Destreza y Sabiduría	Fuerza y Destreza	Armas simples y espadas cortas.
Paladín	Un guerrero santo atado a un juramento sagrado.	d10	Fuerza y Carisma	Sabiduría y Destreza	Todas las armaduras, escudos, armas simples y manuales.
Pícaro	Un natán que usa sigilo y astucia para superar obstáculos y enemigos.	d8	Destreza	Destreza e Inteligencia	Armadura ligera, armas simples, báculos de muro, espadas cortas, estopes y espadas cortas.

Las imágenes 15 y 17, de la izquierda, han sido extraídas de la traducción de un manual recuperado de un foro llamado Archiroleros<sup>23</sup>. En este caso, queda claro que ha sido traducido por terceros, autodenominados «Archiroleros» en los créditos, bajo los pseudónimos MarioMshinu, Blackhand, Thruik, Nexo, Humuusa, ProSyh, JM74, Nadie, AdoptaUnAlien, sito34 y Tel Arin (imagen 19). Las imágenes 16 y 18, de la derecha, están sacadas de un mismo manual encontrado en un foro llamado La Biblioteca de Immadon<sup>24</sup>, que no reconoce la autoría de quién o quiénes han realizado la traducción (imagen 20).

### Imagen 19. Créditos de autoría de la traducción de Archiroleros

<p><b>CREDITS</b></p> <p><b>D&amp;D Lead Designers:</b> Mike Mearls, Jeremy Crawford</p> <p><b>Design Team:</b> Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwab, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell</p> <p><b>Editing Team:</b> Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray</p> <p><b>Producer:</b> Greg Bilsland</p> <p><b>Art Directors:</b> Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso</p> <p><b>Graphic Designers:</b> Bree Heiss, Emi Tanji</p> <p><b>Interior Illustrator:</b> Jaime Jones</p> <p><b>Additional Contributors:</b> Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess</p> <p><b>Project Management:</b> Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay</p> <p><b>Production Services:</b> Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams</p> <p><b>Brand and Marketing:</b> Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom</p>	<p><b>Based on the original D&amp;D game created by</b> E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye</p> <p><b>Drawing from further development by</b> J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo</p> <p><b>Playtesting provided by</b> over 175,000 fans of D&amp;D. Thank you!</p> <p><b>Additional consultation provided by</b> Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.</p> <p><b>Traducción al Castellano realizada por Archiroleros</b> MarioMshinu, Blackhand, Thruik, Nexo, Humuusa, ProSyh, JM74, Nadie, AdoptaUnAlien, sito34, Tel Arin.</p> <p><b>Coordinación de traducción:</b> Tel Arin,</p> <p><b>Maquetación:</b> Joan Sogo</p>
---	--

### Imagen 20. Créditos de autoría de la traducción no oficial anónima

<p><b>Créditos</b></p> <p><b>D&amp;D Lead Designers:</b> Mike Mearls, Jeremy Crawford</p> <p>Player's Handbook Lead: Jeremy Crawford</p> <p>Rules Development: Rodney Thompson, Peter Lee</p> <p>Writing: James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell</p> <p>Editing: Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins</p> <p>Producer: Greg Bilsland</p> <p><b>Art Directors:</b> Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso</p> <p><b>Graphic Designers:</b> Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig</p> <p><b>Cover Illustrator:</b> Tyler Jacobson</p> <p><b>Interior Illustrators:</b> Steve Argyle, Tom Babbey, Daren Bader, Drew Baker, Mark Behm, Eric Beisise, Christopher Bradley, Noan Bradley, Sam Burley, Clint Cearley, Mirov Ceran, Sidhant Chaturvedi, Jedd Chevrier, JD, Ailen Douglas, Jesper Ejsing, Craig Elliott, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Justin Gerard, Florian De Gesincourt, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Kekai Kotaki, Oily Lawson, Raphael Lubke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Aaron Miller, Christopher Moeller, Mark Molnar, Scott Murphy, William O'Connor, Hector Ortiz, David Palumbo, Alessandra Pisano, Claudio Pozas, Rob Rey, Wayne Reynolds, Aaron J. Riley, Chris Seaman, Cynthia Sheppard, Craig J. Spearing, John Stanko, Matt Stawicki, Alex Stone, Thom Tenery, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Autumn Rain Turkei, Jose Vega, Tyler Walpole, Julian Kok, Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner</p>	<p><b>Additional Contributors:</b> Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen</p> <p><b>Project Management:</b> Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay</p> <p><b>Production Services:</b> Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams</p> <p><b>Brand and Marketing:</b> Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd</p> <p><b>Based on the original game created by</b> E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye</p> <p><b>Drawing from further development by</b> J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo</p> <p><b>Playtesting provided by</b> over 175,000 fans of D&amp;D. Thank you!</p> <p><b>Additional consultation provided by</b> Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.</p>
--	---

<sup>23</sup> <https://archiroleros.com/resources/reglas-basicas.38/>

<sup>24</sup> <https://immadon.mforos.com/1384897/11413833-d-d-5/>

En la comparación entre las imágenes 15 y 16 se puede ver que el mismo apartado es extremadamente diferente. La traducción de Archiroleros no contiene una tabla de «resumen de puntos de características» y hay una diferencia terminológica notable entre el «bono de competencia» de Archiroleros y el «bonificador de competencia» de la traducción anónima. Además, como se puede ver comparando las imágenes 17 y 18, a pesar de que en la traducción anónima ofrece 12 opciones de clase, la traducción de Archiroleros apenas incluye 4.

## 5. ¿Qué nos dicen los jugadores de D&D sobre el uso de anglicismos?

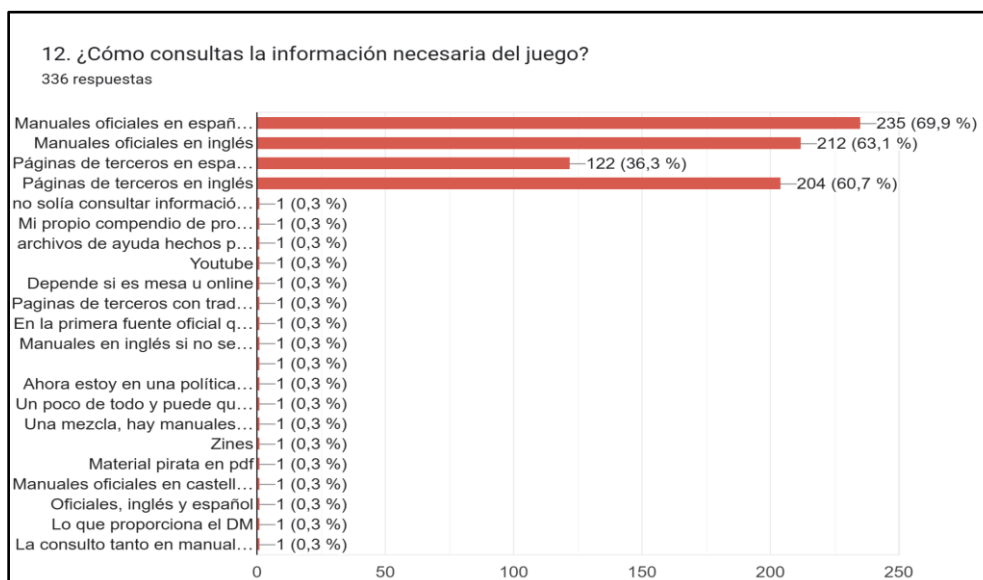
Para tratar de dar un mayor seguimiento a nuestras hipótesis de trabajo, vimos conveniente conocer el punto de vista del propio jugador de Dragones y Mazmorras. Para ello, diseñamos una encuesta con el objetivo de recabar sus opiniones directas sobre las traducciones, explorar sus preferencias de uso de los términos y las razones que las motivan.

Tras analizar las 336 respuestas recopiladas, se pudo extraer de las 6 primeras preguntas del grupo de «Perfil de persona encuestada» que 92 (27,4%) mujeres y 200 (59,5%) hombres han respondido a la encuesta. La franja de edad más representada fue la de personas mayores de 35 años con 129 respuestas (38,4%) y el nivel de estudio con más respuestas, con 170, fue grado universitario (50,6%). En cuanto al nivel de inglés, la mayoría de encuestados se autoevalúa con un nivel de inglés avanzado (marcando un 4 en una escala del 1 al 5), llegando a un total de 163 respuestas (48,5%), y de forma voluntaria 274 personas respondieron acerca de su nivel de inglés en el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), habiendo una mayoría de 91 respuestas con un nivel de C1 (34,4%). Por último, la mayoría de las personas encuestadas respondieron que llevan más de 5 años jugando a Dragones y Mazmorras, con 211 respuestas (62,8%). Tras analizar los clústeres se ha podido ver que el grupo que más recurre a los anglicismos fue el de mujeres menores de 25 años que juegan a Dragones y Mazmorras desde hace entre 3 y 5 años cuyo nivel de inglés es básico.

## a. Análisis práctico de las respuestas

1. A la pregunta «¿Cómo consultas la información necesaria del juego?», que era de respuesta múltiple y obligatoria, los resultados han sido los siguientes:

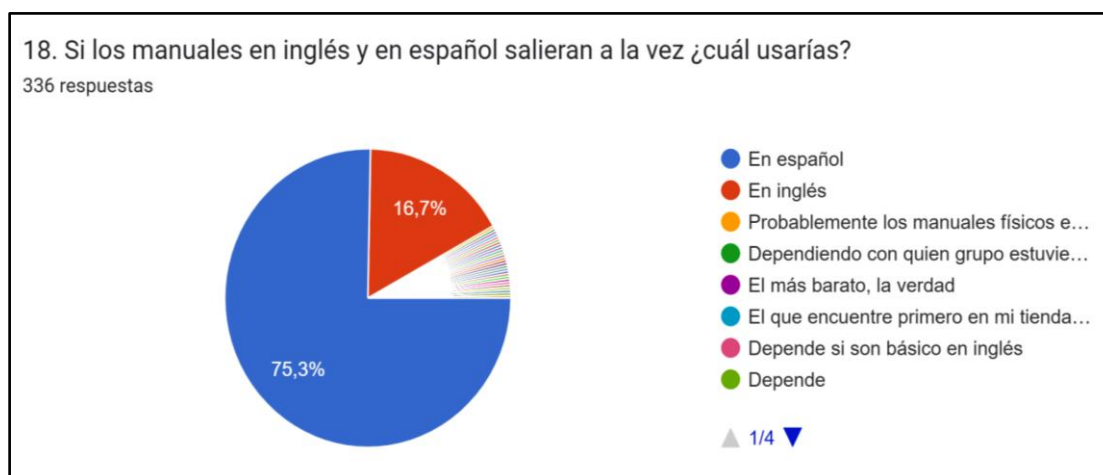
**Imagen 21.** Respuestas a la pregunta 12 de la encuesta, «¿Cómo consultas la información necesaria del juego?»



Claramente, el público demuestra una preferencia por las versiones en español, eligiéndolas siempre que estén disponibles. El problema radica en la escasa disponibilidad de este tipo de contenido en español, como ya se ha mencionado anteriormente, situación que parece impulsar el consumo de recursos en inglés. Un dato revelador es que el uso de materiales en inglés ha acumulado 416 respuestas positivas, mientras que los equivalentes en español suman un total de 357.

2. A la pregunta «Si los manuales en inglés y en español salieran a la vez ¿cuál usarías?», de una única respuesta y obligatoria, el español tuvo una preferencia en 253 respuestas, mientras que el inglés solo fue elegido 56 veces. En cambio, 27 respuestas indicaron dependencia de otros factores, indiferencia y otras respuestas.

**Imagen 22.** Respuestas a la pregunta 18 de la encuesta, «Si los manuales en inglés y en español salieran a la vez ¿cuál usarías?»



Estos resultados parecen corroborar nuestra idea de que, si tuvieran la opción, los jugadores optarían por los manuales traducidos. También se puede entender que los jugadores elegirían las traducciones en español asumiendo que estas son funcionales y emanan lo mismo en español.

**3.** A la pregunta «**Si consultas mayoritariamente las fuentes en inglés ¿podrías explicar brevemente por qué?**», que era de respuesta abierta y no obligatoria, han respondido 216 personas. Los resultados se agruparon manualmente a partir de las respuestas de la siguiente manera:

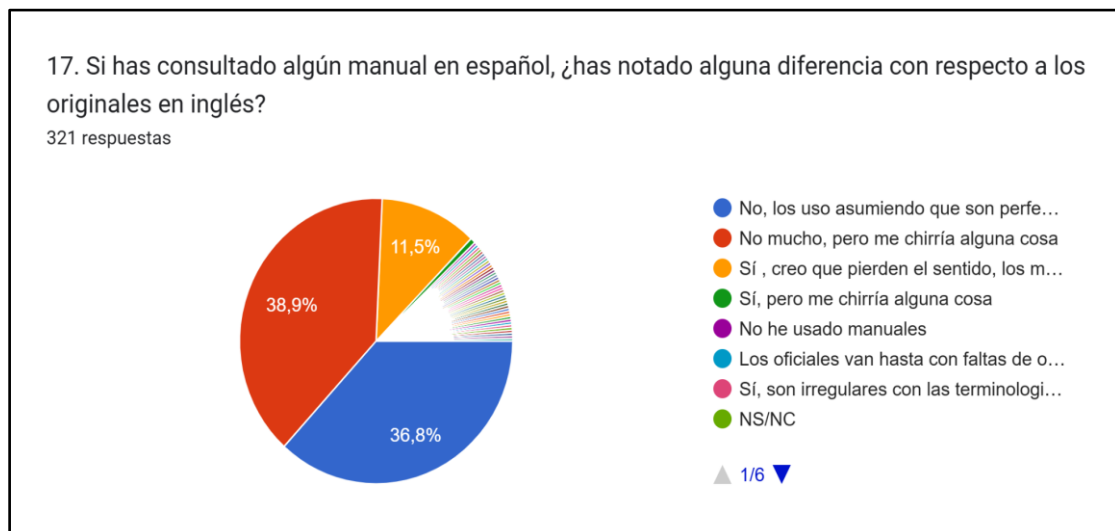
- Mayor cantidad y disponibilidad: 87
- Familiaridad y comodidad: 31
- Problemas con las traducciones: 19
- Combinaciones de dos o más categorías: 71 respuestas
- Otros motivos: 8

Analizando estas respuestas, se puede ver que hay una tendencia a usar anglicismos tanto porque el contenido es más accesible en inglés que en español, por la familiaridad de los términos anglosajones (ambas tendencias se pueden atribuir a la demora de las traducciones) como porque las traducciones en español no resultan satisfactorias para su público objetivo (que, a su vez, se puede achacar a que no cumple con su función de texto meta). Entre las 216 respuestas, caben destacar 5 en concreto, que son las siguientes:

- «Además los manuales en castellano pueden tardar meses en traducirse, algunos llevan años perdidos, así que no es cómodo». (Participante 10)

- «Se publican antes, son más baratas, suelen tener menos erratas y no me supone una dificultad». (Participante 59)
  - «Las traducciones tardan mucho en estar disponibles». (Participante 110)
  - «Salen antes que en castellano». (Participante 111)
  - «Primero, a veces salen antes que la traducción». (Participante 159)
4. A la pregunta «**Si has consultado algún manual en español, ¿has notado alguna diferencia con respecto a los originales en inglés?**», que era de respuesta única y no obligatoria, han respondido 321 personas. 125 de las respuestas indican un grado pequeño de molestia con las traducciones y otras 37 un grado elevado, llegando a un total de 162 respuestas que presentan inconformidad con las traducciones. En cambio, 118 respuestas indican conformidad con las traducciones. 41 respuestas se han englobado en «otros».

**Imagen 23.** Respuestas a la pregunta 17 de la encuesta, «Si has consultado algún manual en español, ¿has notado alguna diferencia con respecto a los originales en inglés?»



Tras analizar estas respuestas, se puede ver que hay una cierta tendencia de opinión de que las traducciones de D&D en español no resultan del todo satisfactorias, como se refleja en las 162 respuestas que indican inconformidad con las traducciones en comparación con las 118 que presentan satisfacción. Además, cabe destacar algunas respuestas abiertas como las siguientes:

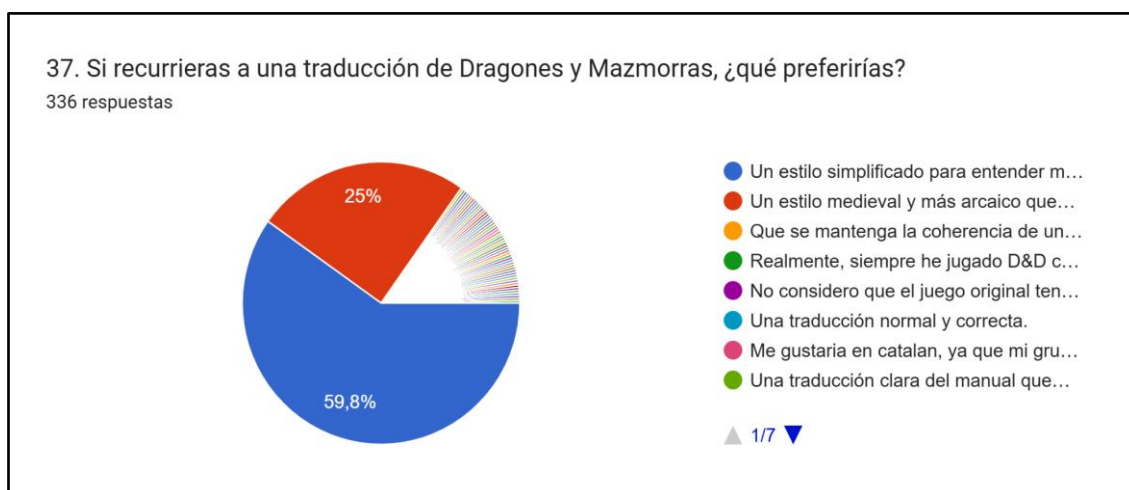
- «No hay mucha diferencia y siempre se agradece leer en lengua materna (español) pero en ciertas ocasiones [ante] dudas muy concretas es necesario revisar los textos originales». (Participante 26)

- «[Sí,] pero no respecto a lenguaje sino a mecánicas del juego. Hay hechizos que cambian su funcionamiento (...).» (Participante 36)
- «La traducción es fiel, pero algunos términos no me convencen. Por ejemplo, en el libro de Xanathar, hay un truco llamado "Toll the Dead" que se tradujo como "Tocar a los Muertos". Nos pareció una traducción insulsa y demasiado literal, así que la rebautizamos como "Tañido Fúnebre"». (Participante 71)
- «Lo noto especialmente en la conversión del sistema imperial al métrico. Las reglas de D&D usan el sistema imperial y al traducirlo al español cambian de un sistema a otro pero mantienen las reglas del juego. Esto provoca un choque mecánico a la hora de jugar». (Participante 83)
- «Sí, son irregulares con las [terminologías], o incluso usando pies y metros en diferentes ediciones, creando problemas de jugabilidad». (Participante 162)

Con estas respuestas se puede observar que las traducciones no parecen cumplir con su función, ya que, como ocurre al cambiar del sistema imperial al métrico sin adaptar el resto de mecánicas, mina la credibilidad del producto traducido y dificulta la inmersión en el juego. Además, la tercera respuesta mencionada hace alusión a la una traducción «fiel», aunque probablemente quiera decir que es una traducción literal, ya que una traducción fiel en este caso sería una que cumpla su función en español. Estas respuestas también reflejan cierta incertidumbre o falta de confianza en las traducciones, ya que en ocasiones es necesario recurrir al texto original para obtener aclaraciones.

5. A la pregunta «**Si recurrieras a una traducción de Dragones y Mazmorras, ¿qué preferirías?**», que era de respuesta única y obligatoria, los resultados recopilaron una mayoría con 201 respuestas que prefiere un estilo simplificado, mientras que la minoría, de 84, prefiere un estilo medieval y más arcaico. 51 respuestas se han englobado en «otros».

**Imagen 24.** Respuestas a la pregunta 37 de la encuesta, «Si recurrieras a una traducción de Dragones y Mazmorras, ¿qué preferirías?»



Entre las respuestas de «otros», caben destacar algunas respuestas abiertas como las siguientes:

- «Un estilo que busque una [similitud] sonora entre ambos idiomas. El ejemplo de ataque furtivo es perfecto; Como yo comencé aprendiendo Sneak Attack al leer "Ataque Furtivo" me desagrada pero leer "Ataque Sigiloso" se me haría mucho más natural ya que la [similitud] sonora es mucho más semejante». (Participante 26)
- «Un estilo que mantenga más la intención de los textos aunque sea una traducción menos correcta» (Participante 40)
- «Usar la traducción más cercana y natural del texto original» (Participante 57. Hay 11 respuestas similares a esta)
- «Sencillo para reglas, inmersivo para trasfondo» (Participante 58. Hay 8 respuestas similares a esta)
- «La terminología y nombre de las mecánicas deberían ser fieles y sencillas para entender fácilmente el juego, pero quizás podrían ser algo más creativos con las traducciones de habilidades de clase, habilidades o conjuros» (Participante 71)
- «Dos requerimientos, que las traducciones salgan al mismo tiempo que las versiones en idioma original, y que no sea una simple traducción, que tenga una localización bien hecha, usando los mismos registros que el material [original]» (Participante 324)

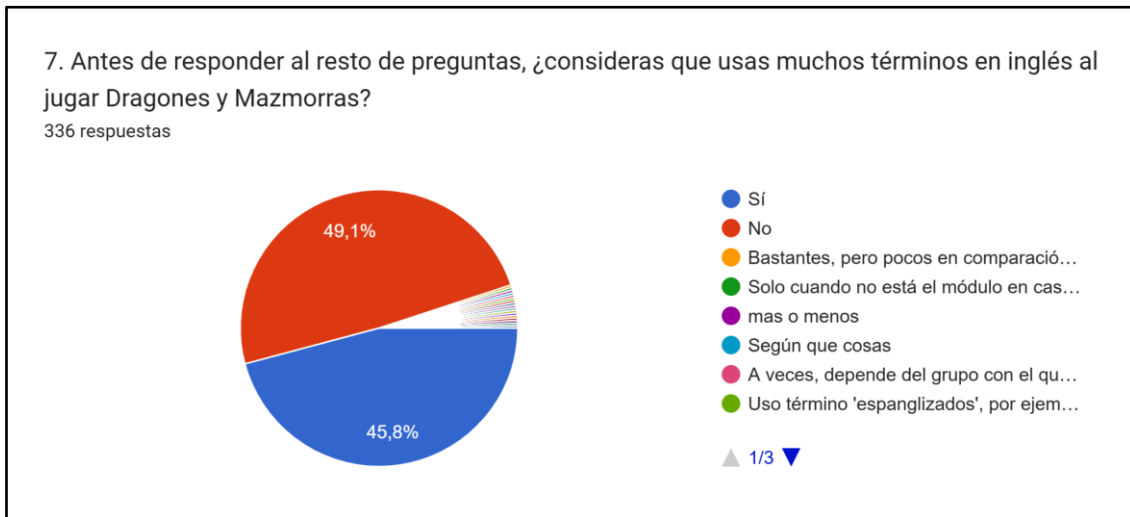
Estas respuestas nos remiten a la recomendación de autores como Verhoeven (2018) de emplear un lenguaje sencillo e informal para las instrucciones. De estas respuestas, nos parece interesante resaltar que el público general, que podemos asumir que no son traductores o no han estudiado Traducción, desea una traducción que cause el mismo efecto que el original, aunque sea menos «correcta», o literal, y que dé más espacio a la transcreación.

También, como mencionamos en varias ocasiones, hay una tendencia lingüística a recurrir a la economía de la lengua o a lo más corto. Esto se ve reflejado, por ejemplo, en estas respuestas extraídas de las preguntas 30 («¿Por qué prefieres esa opción?»), 33 («¿Por qué prefieres esa opción?») y 36 («Si estás usando palabras en inglés, ¿sabes a qué se debe?»):

- Pregunta 30: «(...) Es más corto» (Participante 13)
- Pregunta 30: «(...) suena mejor y es [más] rápido de decir» (Participante 313)
- Pregunta 33: «Es más corto» (Participante 71)
- Pregunta 33: «Es más corto» (Participante 298)
- Pregunta 36: «(...) El [inglés] es más corto» (Participante 271)

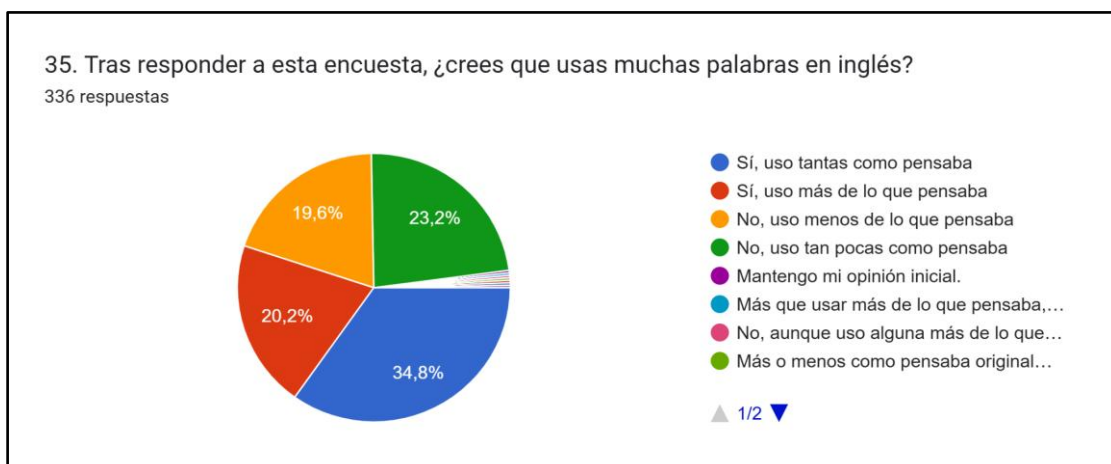
Tras ver estos resultados, es interesante reflexionar acerca de las impresiones de los jugadores antes y después de responder a la encuesta. En la Imagen 25 se pueden ver los resultados de la pregunta 7, con una ligera mayoría de personas afirmando que no usan muchos anglicismos, aunque realmente están casi empatados con los que dicen que sí, con apenas 11 respuestas de diferencia.

**Imagen 25.** Respuestas a la pregunta 7 de la encuesta, «Antes de responder al resto de preguntas, ¿consideras que usas muchos términos en inglés al jugar Dragones y Mazmorras?»



Esto contrasta con las respuestas de la pregunta 35, «Tras responder a esta encuesta, ¿crees que usas muchas palabras en inglés?» (Imagen 26), ya que algunos participantes cambiaron su percepción tras realizar la encuesta. Esta autorreflexión se ve reflejada en que 68 personas afirmaron usar más anglicismos de lo que pensaban, mientras que 66 indicaron usar menos. Además, quienes mantuvieron su opinión inicial de la pregunta 7 mostraron una clara mayoría a favor del uso de anglicismos, con 117 respuestas que afirmaron usarlos, frente a solo 78 que no. Como resultado, el número total de respuestas que afirman el uso de anglicismos ahora es mayoritario, con una diferencia de 41 respuestas (39 que mantuvieron su opinión y 2 de diferencia entre los que cambiaron), a diferencia de las escasas 11 de la pregunta 7.

**Imagen 26.** Respuestas a la pregunta 35 de la encuesta, «Tras responder a esta encuesta, ¿crees que usas muchas palabras en inglés?»



## b. Análisis de regresión multivariable

Además del análisis individual de las preguntas, se llevó a cabo un análisis de regresión multivariable con el objetivo de determinar en qué medida las variables independientes («¿Cómo te identificas?», «¿En qué franja de edad te encuentras?», «¿Cuál es tu nivel de estudios?», «Competencia en inglés (ajustada)» y «¿Cuánto tiempo llevas jugando a Dragones y Mazmorras?») explican la oscilación en la variable dependiente «Grado de anglicismo».

Según los resultados del modelo estadístico utilizado, el 13,9 % de la variabilidad en el «Grado de anglicismo» ( $R^2 = 0,139$ ) se debe a los factores incluidos en el análisis. Aunque este valor puede parecer modesto, en el ámbito de las ciencias sociales se considera aceptable, dado que el comportamiento humano está influido por múltiples factores no observables, según algunos especialistas como la empresa Minitab (2019), conocida por su experiencia en análisis estadístico, y la científica de datos Kosourova (2025).

Entre las variables analizadas, la edad destaca como un predictor significativo: su coeficiente es de -0,8167, lo que indica que, en promedio, por cada salto al siguiente grupo de edad el grado de anglicismo disminuye en 0,82 unidades, manteniendo constantes las demás variables. Es decir, cuanto mayor es la edad, menos se usan los anglicismos.

Este efecto es estadísticamente significativo, ya que el valor «p» asociado, que ayuda a diferenciar resultados que son producto del azar del muestreo de aquellos que son estadísticamente significativos, es  $\approx 0,0000000000115$ , que es muy inferior a 0,05. En otras palabras, existe evidencia sólida de que la edad influye negativamente en el uso del inglés, y es poco probable que este resultado se deba al azar.

## c. Análisis de clústeres

Se realizó también un análisis del «Grado de anglicismo» en función de distintos grupos de participantes, agrupados según las variables independientes «¿Cómo te identificas?», «¿Cuánto tiempo llevas jugando a Dragones y Mazmorras?», «Competencia en inglés (ajustada)» y «¿En qué franja de edad te encuentras?». Esta

última variable fue categorizada en tres niveles: «menor de 25 años», «entre 25 y 35 años» y «mayor de 35 años».

Aunque los resultados no alcanzan significación estadística debido al tamaño reducido de algunos subgrupos, se identificaron las siguientes tendencias relevantes:

- En términos generales, el grupo que presentó el mayor grado de anglicismo (promedio de 7 sobre 10) estuvo compuesto por personas que se identifican como no binarias, que poseen una competencia básica en inglés y que llevan más de cinco años jugando a Dragones y Mazmorras.
- En el análisis desagregado por franja etaria el grupo con el grado de anglicismo más alto (promedio de 9.5 sobre 10) fue el conformado por mujeres menores de 25 años, con competencia básica en inglés y con una experiencia de juego de entre 3 y 5 años.

**Imagen 27.** Análisis de clústeres. Tabla de elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta realizada.

Méda de Grado de anglicismo	Rótulos de Coluna	a - Menor de 25 años	b - Entre 25 y 35 años	c - Mayor de 35 años	Total Geral
<b>Hombre</b>					
a - < 6 meses		6,68		4,46	2,26
b - Intermedio		6,00			2,00
c - Avanzado		6,00			2,00
b - De 6 meses a 1 año		8,00		4,60	2,00
b - Intermedio		8,00		2,75	5,83
c - Avanzado		6,14		4,41	0,00
c - De 3 a 5 años		5,04		4,48	2,18
a - Básico		6,25		2,50	2,00
b - Intermedio		5,20		4,81	2,00
c - Avanzado		4,40		4,31	4,70
d - > 5 años		6,00		4,20	4,11
a - Básico		4,70		4,34	2,00
b - Intermedio		4,70		4,34	2,31
c - Avanzado		7,60		4,52	2,07
<b>Mujer</b>					
a - < 6 meses		4,14		3,50	2,91
a - Básico		3,50		3,50	3,00
b - Intermedio		4,50		5,00	3,00
c - Avanzado		2,50		0,50	1,50
b - De 6 meses a 1 año				2,10	2,10
a - Básico				0,50	0,50
b - Intermedio				2,93	2,93
c - Avanzado				1,50	1,50
c - De 3 a 5 años		3,75		4,06	1,91
a - Básico		0,50		3,00	6,25
b - Intermedio		0,50		4,32	1,81
c - Avanzado		2,50		3,83	2,17
d - > 5 años		4,70		4,52	3,91
a - Básico				2,75	4,00
b - Intermedio				2,88	3,38
c - Avanzado		4,70		5,81	6,00
<b>No binario</b>					
b - De 6 meses a 1 año		5,81		4,22	3,36
b - Intermedio		4,25		4,50	4,38
c - Avanzado		0,50		3,50	2,00
c - De 3 a 5 años		8,00		5,50	6,75
b - Intermedio		5,90		4,21	2,50
c - Avanzado		6,17		3,63	2,50
d - > 5 años		5,50		5,00	4,22
a - Básico		6,25		4,17	3,70
b - Intermedio		7,00			7,00
c - Avanzado		5,00		5,17	4,59
<b>Total Geral</b>		6,83		2,17	4,50
		5,37		4,27	2,43

#### d. Otros resultados relevantes

A continuación, destacaremos brevemente algunos hallazgos interesantes que no habíamos previsto inicialmente.

En primer lugar, aunque no habíamos planteado la adopción de la mezcla entre el inglés y el español, o «spanglish» o «españolización» en la encuesta, se ve que es un fenómeno de contacto recurrente. Muchos participantes han mostrado ser conscientes de

la adopción de esa «españolización» de los términos, como se puede ver en estas respuestas extraídas de las preguntas 7 («Antes de responder al resto de preguntas, ¿consideras que usas muchos términos en inglés al jugar Dragones y Mazmorras?») y 8 («¿Se te ocurre algún ejemplo de una palabra que siempre uses en inglés? Puedes poner más de una»):

- Pregunta 7: «Uso [términos] ‘espanglizados’, por ejemplo uso ‘Rage’ pero lo pronuncio como suena. O ‘este objeto requiere atunamiento’ en lugar de sintonizar o [attunement]». (Participante 10)
- Pregunta 8: «Spanglish: Dungeoneo, Máster, boss, minion, firebolazo» (Participante 101)
- Pregunta 8: «El propio nombre del juego o la castellanización de “mastrear”» (Participante 118)
- Pregunta 8: «Uso palabras del inglés “españolizadas”, como: lootear, campear, farmear. Y luego otras en inglés como: boss, guild, quest, master,» (Participante 139)
- Pregunta 8: «“Cast”, o en espanglish, “castear”, TPK o Total party Kill, “bonding” o en espanglish “bondear”. Intento usar el máximo de palabras en castellano con mis jugadores (del ejemplo anterior, usar conjurar en vez de castear), pero muchas veces ellos mismos usan los términos en espanglish o en inglés» (Participante 227)

En la pregunta 8 también ha habido respuestas que añaden palabras «españolizadas», pero que no aparecían como opción en la encuesta:

1. Rolear (del inglés «to rol»): Verbo que se refiere a la acción de jugar a rol o de interpretar a un personaje de rol
2. Pot/Poti (del inglés «potion»): Siendo una abreviatura de «potion», se refiere a pociones
3. Tankear (del inglés «to tank»): Adjetivo utilizado para describir personajes que, igual a un tanque de guerra, aguantan mucho en combate
4. Levear (del inglés «to level up»): Verbo que se refiere a la acción de subir de nivel
5. Craftear (del inglés «to craft»): Verbo que se refiere a la acción de crear algo, normalmente a mano
6. Grapeado (del inglés «grappled»): Adjetivo que se refiere al estado de agarrado en el juego

Además, como último apunte acerca de las respuestas de la encuesta, es interesante mencionar que 37 participantes hacían alusión al uso de nombres de hechizos en inglés y 14 a condiciones de estado como «prone», «grappled», «restrained», etc. Esto puede deberse a que los hechizos en inglés tienen construcciones simples de [adjetivo + sustantivo] (por ejemplo, «fire bolt», «chill touch» o «eldrich blast») que no suelen superar a las 3 sílabas, mientras que sus traducciones se alargan mucho en comparación («descarga de fuego», «toque helado», «descarga sobrenatural»). Esto es notable sobre todo porque se suelen usar los hechizos en combate, donde lo ideal son escenas dinámicas y rápidas, por lo que puede valer mucho una enunciación veloz. En cuanto a las traducciones de los estados, estas muchas veces pueden resultar confusas porque hay varias que se solapan y que son casi sinónimos. El ejemplo más representativo son las condiciones «grappled» y «restrained» cuyas traducciones son «agarrado» y «apresado» y ambas tienen un efecto de quitarle movimiento al personaje, aunque «restrained» o «apresado» además impone otras desventajas. Esto puede resultar confuso y poco distinguido en español, por lo que, con tal de diferenciarlas, los jugadores pueden optar por su nombre en inglés.

## 6. Conclusiones

Este estudio ha tratado de analizar las razones detrás del uso generalizado de anglicismos en el juego de rol *Dragones y Mazmorras* entre los jugadores hispanohablantes. A partir de los análisis realizados, parecen confirmarse las dos hipótesis planteadas inicialmente. Se puede afirmar, por un lado, que la demora de las traducciones de los manuales de rol de *Dragones y Mazmorras* tiene un impacto significativo en el aumento de anglicismos entre jugadores. Se puede decir, también, que el hecho de que las traducciones no hayan empleado de forma efectiva las técnicas de funcionalidad ha desembocado en un mayor uso de anglicismos entre el público meta. Además, esta situación ha fomentado la proliferación no solo de anglicismos, sino de hibridaciones como los términos «españolizados» y de traducciones de aficionados, las cuales, aunque útiles, no siempre logran estandarizar la terminología en español, reforzando la tendencia al uso de anglicismos.

Puede concluirse, a partir del recorrido que hemos hecho, que quizás las traducciones de los manuales de *Dragones y Mazmorras* no aportan la suficiente funcionalidad al texto meta y que debería potenciarse la transcreación, con especial

énfasis en intentar recrear el contenido de forma breve y sencilla, ya que en muchos casos se trata de normas del juego. En este sentido, parece importante que tanto las editoriales como sus traductores tengan en cuenta la agilidad, el tono y la adaptabilidad cultural de los términos para garantizar la mejor experiencia de juego en el idioma meta. Al mismo tiempo, parece recomendable reducir significativamente los tiempos de publicación de las traducciones oficiales y adoptar un enfoque más cercano al lenguaje coloquial y lúdico del juego para poder disminuir la dependencia de los anglicismos y establecer un lenguaje más orgánico y adaptado al español en la comunidad de Dragones y Mazmorras hispanohablante.

Las conclusiones del presente trabajo se ven respaldadas por el estudio práctico, donde la encuesta reveló que la mayoría de los participantes emplea anglicismos en sus mesas de juego y consume mayoritariamente contenido en inglés. Esto se debe a que es lo que está más accesible, a pesar de que estos mismos participantes expresan su preferencia por consumir contenido en español y afirman que lo harían si estuviera igual de disponible. Además, más de la mitad de los encuestados ha mostrado cierto grado de descontento o insatisfacción con las traducciones existentes: prefieren traducciones más sencillas de las reglas y un tono medieval para las partes de ambientación. Por último, cabe destacar que los jugadores encuestados no parecían ser muy conscientes de usar tantos anglicismos antes de completar encuesta, puesto que las respuestas de la primera pregunta acerca de su uso indicaron un empate entre el grupo que consideraba que usaba muchos anglicismos y el que no. En contraste, tras responder la encuesta, la mayoría admitió haberse dado cuenta de su elevado uso de anglicismos en el juego.

Además, tras la realización de los resultados de la encuesta de forma independiente, se exploró la influencia de diversas variables en el «Grado de anglicismo» mediante análisis de regresión multivariable y de clústeres. El análisis de regresión mostró que un 13.9% de la variabilidad en el anglicismo se explica por los factores analizados y que la edad fue un predictor clave, indicando que, a mayor edad, menor es el uso de anglicismos. Aunque el análisis de clústeres no fue estadísticamente significativo, reveló tendencias: el mayor grado de anglicismo se asoció con personas no binarias con competencia básica en inglés y más de cinco años jugando Dragones y Mazmorras. También se observó un alto grado de anglicismo en mujeres menores de 25 años con competencia básica en inglés y entre tres y cinco años de experiencia en el juego.

Creemos que nuestra investigación resulta novedosa. Al menos, no hemos encontrado ningún trabajo previo que incida en la falta de funcionalidad de las traducciones en el público objetivo de las traducciones y sus consecuencias desde la perspectiva de los usuarios. Además, a pesar de que haya muchos trabajos sobre las traducciones de D&D, ninguno investiga el uso de los anglicismos o hibridaciones en este juego ni se acerca a las traducciones realizadas por aficionados.

Para terminar, somos conscientes de las numerosas limitaciones del estudio, determinadas en parte por la extensión del trabajo, la propia encuesta realizada y la versión «5.5» de Dragones y Mazmorras, que salió publicada oficialmente en inglés en septiembre de 2024 y cuya traducción se publicó en mayo de 2025, muy cerca de la fecha de depósito de este trabajo. En lo que respecta a la encuesta, se abren nuevas vías de investigación, ya que no se han planteado preguntas explícitamente relacionadas con la economía del lenguaje y hubiera sido interesante analizar este factor de forma más detallada en los encuestados.

## Referencias

### Artículos, trabajos, libros y tesis

- Cantos Gómez, P., & Sánchez Pérez, A. (2011). English and Spanish from a distributional and quantitative perspective: Equivalences and contrasts. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, 19, 15–44. [https://doi.org/10.5209/REV\\_EIUC.2011.V19.36242](https://doi.org/10.5209/REV_EIUC.2011.V19.36242)
- Evans, J. (2013). Translating board games: Multimodality and play. *Journal of Specialised Translation*, 20(julio), 15–32. <https://researchportal.port.ac.uk/en/publications/translating-board-games-multimodality-and-play>
- Liaw-A-Joe, S. (2021). *Translations & Dragons or: Translating the world's most popular tabletop RPG* [Tesis de maestría, Universiteit Utrecht]. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/38739>
- Mangiron, C. (2006). Game localisation: Unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21. <https://www.researchgate.net/publication/281749030>
- Nord, C. (1997). *Translation theories explained: Functionalist approaches* (Vol. 1). St. Jerome Publishing.
- Paredes Duarte, M. J. (2008). El principio de economía lingüística. *Pragmalingüística*, 15–16, 166–178. <https://doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2007.i15.09>
- Pérez Íñiguez, E. (2013). *La traducción de manuales de juegos de rol de mesa: Problemas terminológicos y estrategias de traducción* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Córdoba]. [https://www.academia.edu/38259505/Traducción\\_de\\_manuales\\_de\\_juegos\\_de\\_rol\\_de\\_mesa](https://www.academia.edu/38259505/Traducción_de_manuales_de_juegos_de_rol_de_mesa)
- Sevillano Pareja, H. (2009). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: Historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. <https://doi.org/10.14201/gredos.18059>

Verhoeven, L. (2018). *The translation of board games' rules of play* [Tesis de maestría, Universiteit Utrecht]. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/28562>

Vernet Díaz, X. (2015). *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial* [Trabajo de fin de grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/146998>

## Enlaces

AideDD. (s.f.). *Sword Coast Interactive Map*. Recuperado el 14 de mayo de 2025 de <https://www.aidedd.org/atlas/index.php?map=R&l=1>

Archiroleros. (s.f.). *Reglas básicas de D&D*. Recuperado el 22 de mayo de 2025 de <https://archiroleros.com/resources/reglas-basicas.38/>

Arte 9. (s.f.). *Bigby Presenta: La Gloria de los Gigantes (D&D)*. Recuperado el 15 de junio de 2025 de <https://arte9.com/producto/bigby-presenta-la-gloria-de-los-gigantes-dd/>

CNBC. (2021, 13 de marzo). *Dungeons & Dragons had its biggest year despite the coronavirus*. Recuperado el 22 de mayo de 2025 de <https://www.cnn.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

D&D Beyond. (s.f.). *D&D Beyond*. Recuperado el 14 de mayo de 2025 de <https://www.dndbeyond.com/?srsltid=AfmBOop1Y1tp-2pIPBA-1CYwbMjxzaSYxM7vHRR87Uyn4icFSgY0zX49>

Dungeons & Dragons. (s.f.). *El Caldero de Tasha para Todo*. Recuperado el 27 de enero de 2025 de <https://dnd.wizards.com/es/products/tashas-cauldron-everything>

Dungeons & Dragons. (s.f.). *El tesoro de los dragones de Fizban*. Recuperado el 27 de enero de 2025 de <https://dnd.wizards.com/es/products/treasury-dragons>

Dungeons & Dragons. (s.f.). *Guía del Xanathar para Todo*. Recuperado el 27 de enero de 2025 de <https://dnd.wizards.com/es/products/xanathars-guide-everything>

Dungeons & Dragons. (s.f.). *Monstruos del Multiverso*. Recuperado el 27 de enero de 2025 de <https://dnd.wizards.com/es/products/monsters-of-the-multiverse>

Dungeons & Dragons. (s.f.). *System Reference Document*. Recuperado el 22 de mayo de 2025 de <https://dnd.wizards.com/es/resources/systems-reference-document>

Dungeons and Dragons Fanatics. (s.f.). *D&D 5e Books List*. Recuperado el 27 de enero de 2025 de <https://dungeonsanddragonsfan.com/dnd-5e-books-list/>

El Desmarque. (2024, 23 de abril). *Dungeons & Dragons lanza el Documento de Referencia de Sistema SRD 5.2*. Recuperado el 22 de mayo de 2025 de [https://www.eldesmarque.com/videojuegos/20250423/dungeons-dragons-lanza-el-documento-de-referencia-de-sistema-srd-5-2\\_300647553.html](https://www.eldesmarque.com/videojuegos/20250423/dungeons-dragons-lanza-el-documento-de-referencia-de-sistema-srd-5-2_300647553.html)

Forgotten Realms Wiki. (s.f.). *Main Page*. Recuperado el 14 de mayo de 2025 de [https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Main_Page)

Foro Immadon. (s.f.). *D&D 5ª Edición*. Recuperado el 22 de mayo de 2025 de <https://immadon.mforos.com/1384897/11413833-d-d-5/>

Generación X. (s.f.). *D&D: Dungeon Master's Guide – Guía del Dungeon Master*. Recuperado el 15 de junio de 2025 de <https://www.generacionx.es/dd-dungeon-masters-guide-guia-del-dungeon-master-id-070001011>

Generación X. (s.f.). *D&D: Guía de Volo de los Monstruos*. Recuperado el 15 de junio de 2025 de <https://www.generacionx.es/dd-guia-de-volo-de-los-monstruos-id-070001840>

Goblintrader. (s.f.). *D&D: El Caldero de Tasha para Todo (castellano)*. Recuperado el 26 de mayo de 2025 de <https://www.goblintrader.es/es/inicio/44744-dd-el-caldero-de-tasha-para-todo-castellano-9780786967797.html>

Goblintrader. (s.f.). *D&D: Guía del Xanathar para Todo (castellano)*. Recuperado el 26 de mayo de 2025 de <https://www.goblintrader.es/es/inicio/35202-dd-guia-del-xanathar-para-todo-castellano-9780786967841.html>

Google. (s.f.). *About Google Books Ngram Viewer*. Recuperado el 11 de mayo de 2025 de <https://books.google.com/ngrams/info>

- ICv2. (2022). *Top hobby channel roleplaying games fall 2022*. Recuperado el 16 de enero de 2025 de <https://icv2.com/articles/markets/view/53650/top-hobby-channel-roleplaying-games-fall-2022>
- ICv2. (2023). *Hobby game sales eke out tough win 2023*. Recuperado el 17 de enero de 2025 de <https://icv2.com/articles/markets/view/56589/hobby-game-sales-eke-out-tough-win-2023>
- IMDb. (s.f.). *Baldur's Gate III: Premios*. Recuperado el 8 de enero de 2025 de <https://www.imdb.com/title/tt13258344/awards/>
- Kosourova, E. (2025, 14 de mayo). *R-squared*. DataCamp. Recuperado de [https://www.datacamp.com/es/tutorial/r-squared?dc\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.datacamp.com/es/tutorial/r-squared?dc_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)
- Minitab. (2019, 18 de abril). *Análisis de regresión: ¿Cómo puedo interpretar el R-cuadrado y evaluar la bondad de ajuste?* [Entrada de blog]. Recuperado de <https://blog.minitab.com/es/analisis-de-regresion-como-puedo-interpretar-el-r-cuadrado-y-evaluar-la-bondad-de-ajuste>
- Nosolorol. (s.f.). *Nosolorol Ediciones – Juegos de rol*. Recuperado el 8 de enero de 2025 de <https://www.nosolorol.com/es/>
- Oxford University Press. (s.f.). *Lore*. Oxford Learner's Dictionaries. Recuperado el 13 de mayo de 2025 de <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/lore?q=lore>
- Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española. (s.f.). *Diccionario panhispánico de dudas* (2.ª ed., versión provisional). Recuperado el 14 de mayo de 2025 de <https://www.rae.es/dpd/clúster>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed., versión 23.8 en línea). Recuperado el 16 de enero de 2025 de <https://dle.rae.es>
- Reinos Olvidados Wiki. (s.f.). *Wiki Reinos Olvidados*. Recuperado el 26 de mayo de 2025 de [https://reinosolvidados.fandom.com/wiki/Wiki\\_Reinos\\_Olvidados](https://reinosolvidados.fandom.com/wiki/Wiki_Reinos_Olvidados)

Rol de los 90. (2019, 1 de julio). *D&D 5ed: Manual de Jugador. Reflexiones*. Recuperado el 15 de junio de 2025 de <https://roldelos90.blogspot.com/2019/07/d-5ed-manual-de-jugador-reflexiones.html>

Roll20 Blog. (2021). *The ORR Report Q2 2021*. Recuperado el 16 de enero de 2025 de <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-report-q2-2021/>

Roll20 Wiki. (s.f.). *Introduction to TTRPGs*. Recuperado el 16 de enero de 2025 de [https://wiki.roll20.net/Introduction\\_to\\_TTRPGs](https://wiki.roll20.net/Introduction_to_TTRPGs)

Roll20 Wiki. (s.f.). *Orr Report*. Recuperado el 16 de enero de 2025 de [https://wiki.roll20.net/Orr\\_Report](https://wiki.roll20.net/Orr_Report)

## Anexos

### Anexo 1: Otras referencias

#### Manuales de Dragones y Mazmorras

##### **Ediciones originales, en inglés**

Wizards of the Coast. (2014). *Dungeon master's guide* (5th ed.). Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2014). *Monster manual* (5th ed.). Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2014). *Player's handbook* (5th ed.). Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2015). *Sword Coast adventurer's guide*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2016). *Volo's guide to monsters*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2017). *Xanathar's guide to everything*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2018). *Mordenkainen's tome of foes*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2020). *Tasha's cauldron of everything*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2021a). *Fizban's treasury of dragons*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2021b). *Van Richten's guide to Ravenloft*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2022). *Mordenkainen presents: Monsters of the multiverse*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2023). *Bigby presents: Glory of the giants*. Wizards of the Coast.

### **Ediciones traducidas en español**

Wizards of the Coast. (2017a). *Guía del Dungeon Master*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2017b). *Manual de Monstruos*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2017c). *Manual del Jugador*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2018). *Guía del aventurero de la Costa de la Espada*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2019). *La guía de Xanathar para todo*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2020). *Guía de Volo de los Monstruos*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2022a). *El caldero de Tasha para todo*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2022b). *Guía de Van Richten para Ravenloft*. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2022c). *La guía de Xanathar para todo* (2.<sup>a</sup> ed.). Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (2022d). *Monstruos del Multiverso*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2023). *El tesoro de los dragones de Fizban*. Edge Entertainment.

Wizards of the Coast. (2024). *Bigby presenta: La gloria de los gigantes*. Devir Iberia.

## Anexo 2: Glosario de siglas y términos relacionados con los juegos de rol y con Dragones y Mazmorras

### Siglas.

Siglas	Desglose	Significado
BBEG	<i>Big Bad Evil Guy</i>	Su traducción podría ser algo como «Gran Malo Maloso» y se refiere normalmente al gran villano final de una campaña de rol
DJ	Director de Juego	Persona encargada de narrar la partida de un juego de rol y que interpreta un papel reactivo del mundo y de los PNJ a las acciones de los jugadores
DM	<i>Dungeon Master</i>	Nombre propio que recibe el DJ en el juego de Dragones y Mazmorras que podría traducirse por «Director de la Mazmorra» o «del Calabozo»
DnD/D&D	<i>Dungeons &amp; Dragons</i>	Nombre del juego de rol del que se trata este trabajo, su traducción oficial es Dragones y Mazmorras
GM	<i>Game Master</i>	Forma de referirse al DJ en inglés en juegos de rol distintos a Dragones y Mazmorras
NPC	<i>Non-Playable Character</i>	Significa «Personaje No Jugable». Es un término que proviene de los videojuegos y suele referirse a personajes que existen en el entorno y con los que los jugadores pueden interactuar
PNJ	Personaje No Jugable	Misma definición que NPC
RPG	<i>Role-Playing Game</i>	Juego de rol. Estilo de juego de narración colaborativa en el que los jugadores adoptan alter-egos o «roles». Hay varios tipos, como los videojuegos de estilo narrativo, los juegos de rol de mesa o el rol en vivo
TTRPG	<i>Table-Top Role-Playing Game</i>	Juego de rol de mesa
TNP	Traducción no profesional	Se ha utilizado de forma ambivalente para referirse a traducciones realizadas por no profesionales, por terceros o por aficionados.

*Nota:* Elaboración propia.

## Términos.

Término	Significado
<i>Adventurers League</i>	Estilo de juego organizado que se basa en mantener un mismo personaje a través de varios one-shots que pueden estar más o menos interligados entre ellos. Permite que los jugadores participen sin tener tanto compromiso en cuanto a horarios como en una campaña
<i>Homebrew</i>	Su traducción sería algo como «hecho en casa», ya que suele referirse a material de expansión no oficial realizado por aficionados
<i>Lore</i>	Se refiere a todo el trasfondo, cultura e historia por detrás de algo, ya sea de un lugar o de un personaje
<i>One Shot</i>	Partidas de un juego de rol que son autoconclusivas
<i>Setting</i>	Ambientación específica de una campaña, <i>one-shot</i> o <i>adventurers league</i> . Suele referirse al universo o zona concreta en la que se juega

*Nota:* Elaboración propia

## Anexo 3: Preguntas y respuestas de la encuesta

## ¿Qué términos usas cuando juegas a Dragones y Mazmorras?

336 respuestas

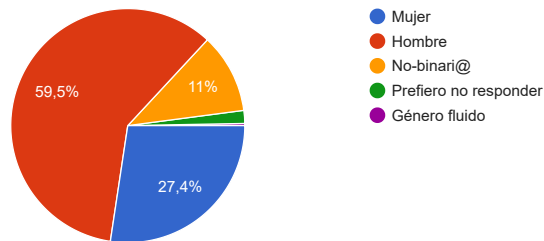
[Publicar datos de análisis](#)

Perfil de la persona encuestada

### 1. ¿Cómo te identificas?

[Copiar](#)

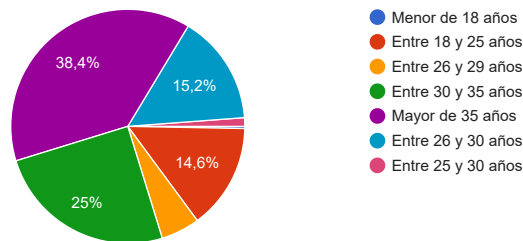
336 respuestas



### 2. ¿En qué franja de edad te encuentras?

[Copiar](#)

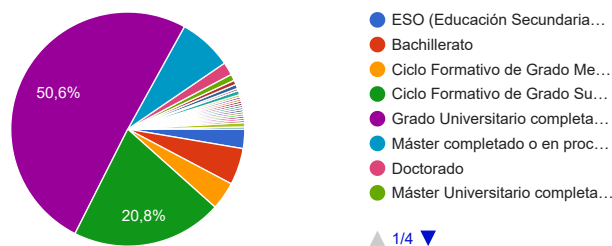
336 respuestas



### 3. ¿Cuál es tu nivel de estudios?

[Copiar](#)

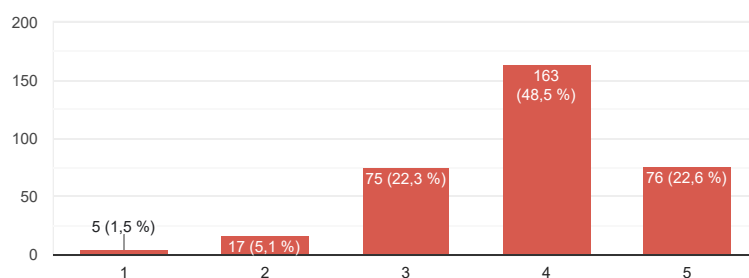
336 respuestas



### 4. ¿Cómo calificarías tus conocimientos de inglés?

[Copiar](#)

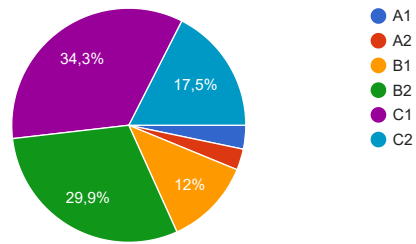
336 respuestas



5. Si puedes precisarlo, ¿qué nivel tienes en el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER)?

[Copiar](#)

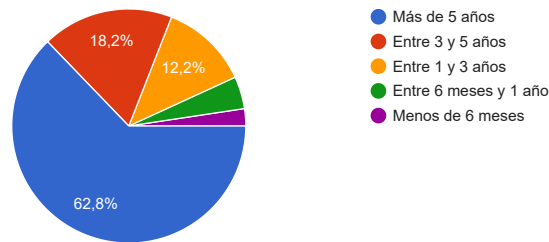
274 respuestas



6. ¿Cuánto tiempo llevas jugando a Dragones y Mazmorras?

[Copiar](#)

336 respuestas

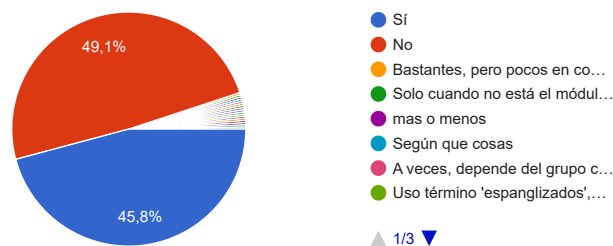


Preguntas sobre el uso de anglicismos en el juego en general

7. Antes de responder al resto de preguntas, ¿consideras que usas muchos términos en inglés al jugar Dragones y Mazmorras?

[Copiar](#)

336 respuestas



▲ 1/3 ▼



8. ¿Se te ocurre algún ejemplo de una palabra que siempre uses en inglés? Puedes poner más de una.

257 respuestas

Master

Dungeon

Dungeon Master

Dungeon

DM

Proficiency

Smite

Master

Insight check

Skills

Roll

Cantrip

Loot

Máster

Party

spell turning

Rogue, master

master, sorcerer, warlock

Puede que slots de magia en vez de espacio de conjuros (?)

Insight. Check. Hit dice. Todos los nombres de los hechizos

Master en vez de director de juego

Gamer, team leader, project manager, uffff, muchas...

Fireball, Smite, Eldritch Blast

Skill, check

Dps, tankear,

"Like"

Dungeon, artifacts, perks, skills

counterspell

Cap, Máster (DM)

DM, nat 20, dash... la mitad de las habilidades y de los hechizos (para qué vamos a mentir)

Stat, melee, dash, willing, prone, silvery barbs

Sneak Attack, Lay on Hands, varios conjuros

Sneak, sneakear



target, dungeon master

Algún nombre de hechizo y alguna clase

Master, npc, mending

Spell, hit points, spell slots, short rest, long rest, los nombres de los hechizos, ability score improvement, feat, charmed

"Master"

Insight

Worldbuilding, master

skill

Localizaciones como Waterdeep o Shadowfell

Siempre me sale antes 'vicious mockery' que el equivalente en español (serán los memes?).  
Rogue antes que pícaro, también 😊 "Beholder" (solo ese monstruo!).

Creo que solo uso Master, Eldritch Blast y nombres o apellidos de personajes y organizaciones.

Bonus action

Máster

Counterspell, Sneak Attack, Warforged, Insight, Herbalism kit

Spanglish: Dungeoneo, Máster, boss, minion, firebolazo

Dungeons and Dragons, Rerolear (Re-Roll)

"Castear"

bonus action, feat, spells

Los nombres de habilidades de la hoja de PJ, por culpa de roll20: deception, stealth, athletics...

No siempre, pero en muchas ocasiones uso "hits" en lugar de daño o puntos de daño.

Charm

Smite, Eldritch Blast

DM, Master, rolear, underdark, proficiency...

Tpk

Insight, dash.

Dungeons and dragons

Hechizos, objetos mágicos, terminos como tpk etc

Dungeons and Dragons y Dungeon Master, el resto de términos los traduzco el 100%

Creo que todo el bestiario y una gran mayoría de hechizos los digo en ingles, aunque me sale mucho mas facil decir Sneak Attack que Ataque Furtivo.

Tankear

Creo que casi ninguna

Healing

AC, pero porque es más sencillo que "Clase de Armadura"

Spell Slot, Armor Class, Hit Points.



Cringe, DM (dungeon master), sorted, buff/nerf, KO, wildtype, dungeon, mimic, rogue

Guild, targuet, focus, tpk, dungeon, dm,

Caster, ranger, challenge rating, beholder, proficiency

Ability Check (o check, en general), además de prácticamente todos los nombres de hechizos y habilidades de clase.

Sorcery points, Sneak attack, Feats, varios nombres de hechizos...

NPC, DM, Silvery Barbs, Nat 20...

Rolear, Master

Focus

Master, build, TPK, strike, Nerf, trigger

La que más, máster porque no me gusta director/a

THACO

Cantrip, spell, los nombres de las clases a veces

Prácticamente todas, dice, sabe, roll etc

Cantrip, spell slots, bonus action, nombres de hechizos y de habilidades

Muchos hechizos porque son más fáciles de buscar en inglés. También algunas palabras como proficiency en vez de competencia

Bonus action,

Acid Splash (la mayoría de nombres de hechizos)

Fireball, Cantrip, Beholder, Rogue, Sorcerer

No me viene ninguna a la cabeza, uso muy pocas

Master, y "CR", leído como ceerre, para referirme al Challenge Rating.

Dungeon Máster

rogue, smite, rapier, slot, cast, sending stone...

Todos los hechizos

Lore

D&D, Master

Px, máster, dungeon

Grapeado

loot, raid

Challenge rating, proficient y party

Aggro

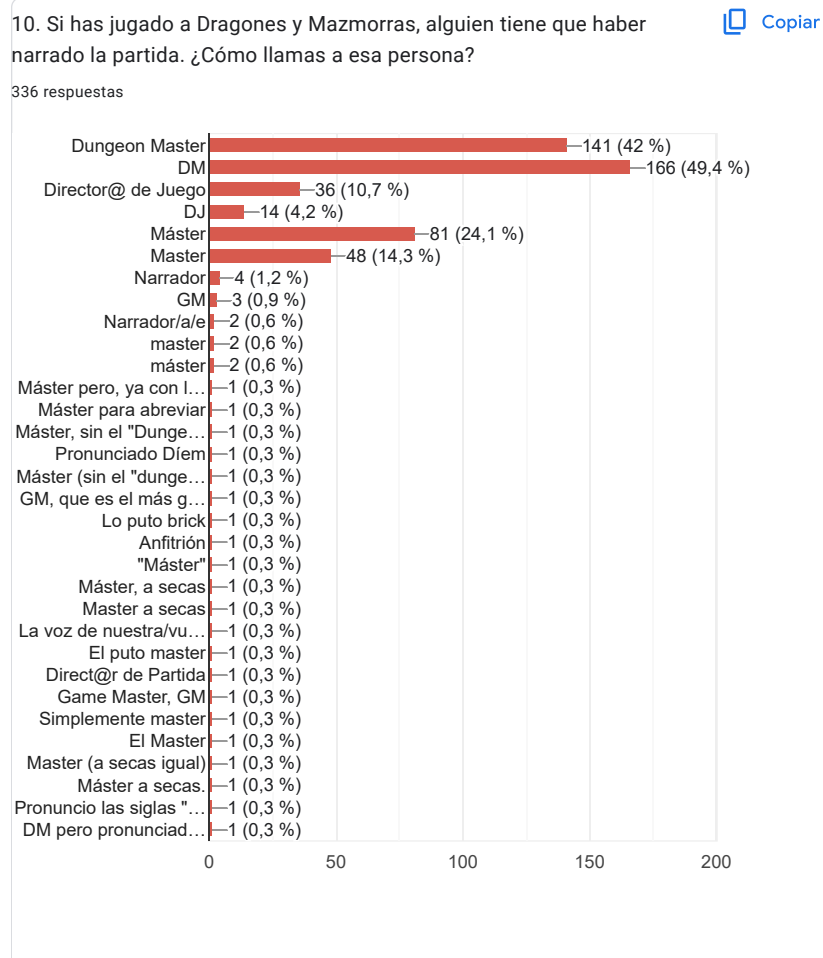
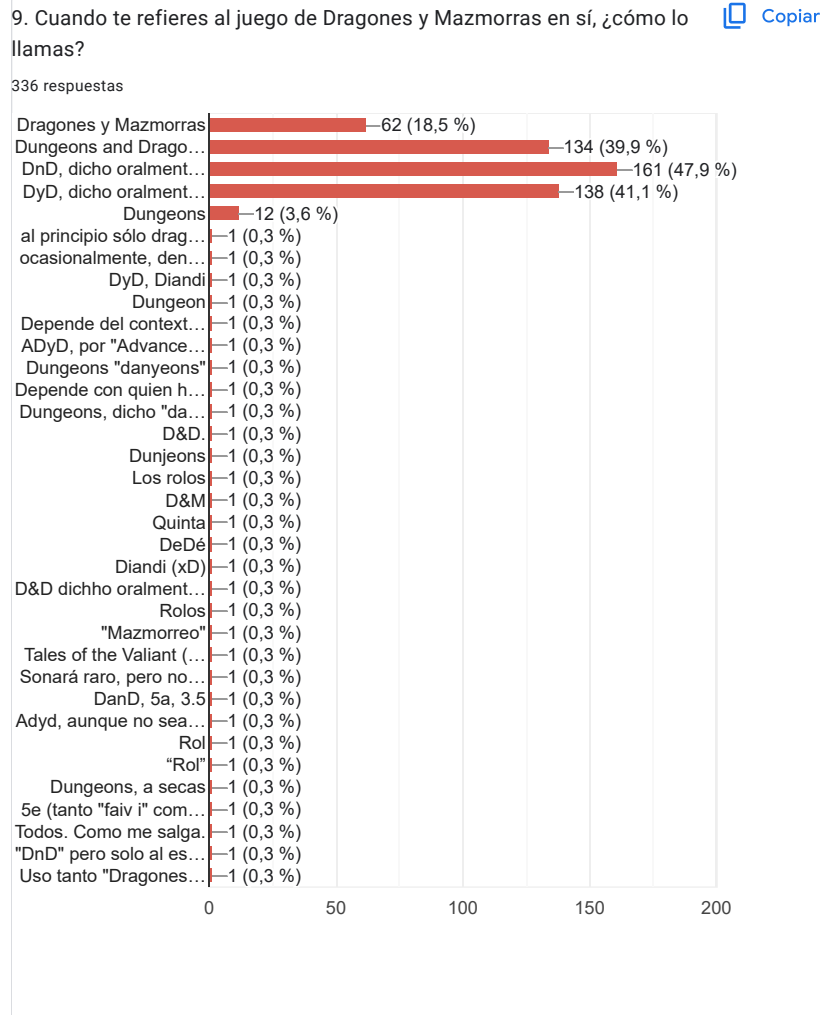
disengage, grapple, prone

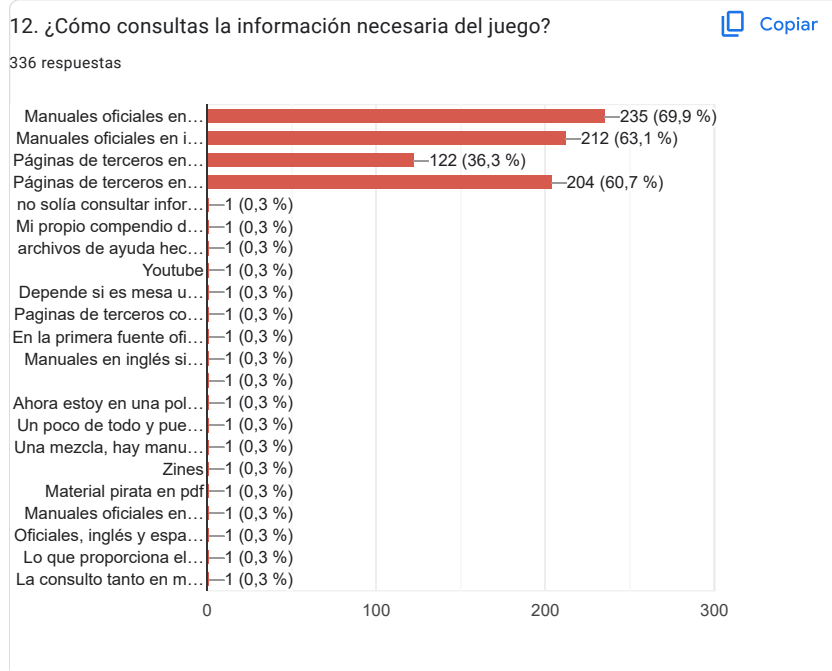
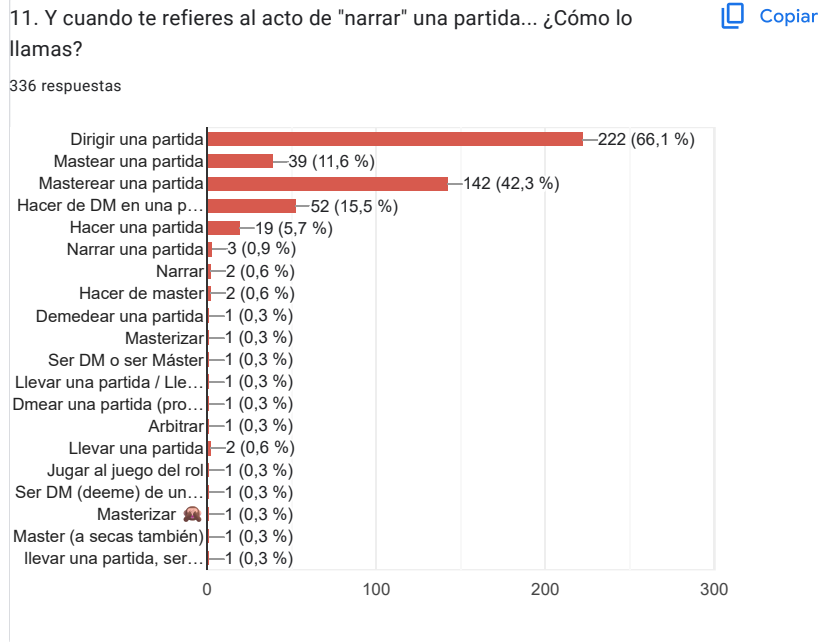
Attunement, eldritch blast, divine smite

Dungeon Master, Hexblade,

126 respuestas más están ocultas







13. Si consultas mayoritariamente las fuentes en inglés ¿podrías explicar brevemente por qué?

215 respuestas

Hay más

Suele haber más info

Porque son las que tengo

Suele ser más completa que las páginas en español, se pierde menos información

Porque tengo poca confianza en que los traductores hayan mantenido el sentido de los manuales originales. No es una desconfianza injustificada, he tenido múltiples malas experiencias con malas traducciones al castellano.

No sólo no lo hago, me da una pereza increíble el contenido en inglés porque las traducciones de habilidades no siempre son sencillas.

Te aseguras que entiendes las cosas "correctas", o al menos como el creador de las reglas quería. Y así el hechizo "Contact other plane" lo entiendes, en vez de plantearte porque "Contacte otro avión" es un hechizo de D&D.

Y muchas veces "tecnicismos" de hechizos respecto a si afecta a una criatura, un ser vivo, un objeto, una criatura aliada exclusivamente, si el cubo es de 10 pies de lado, diez pies desde el punto central (20 de lado)... ect

Mi grupo usa la página web D&D Beyond en inglés, así que por unificar uso la misma en bastantes ocasiones.

No siempre me gustan del todo las traducciones, a veces traducen de forma demasiado literal, hay traductores que no entienden términos específicos, incluso en buenas traducciones a veces se pierden dobles sentidos.

Hay más y familiarizarse con los términos y nombres exactos en inglés ayuda a buscar y encontrar información más eficientemente.

Considero que hay más información en inglés y es más fácilmente accesible.

A veces por tema de que no me guste la traducción en español o por simple comodidad

Mucho más contenido, hay manuales que solo están disponibles en inglés

Cuando la traducción no es clara o lleva a confusión o sí no existe traducción del mismo

Las fuentes primarias porque la versión que tengo en drive me permite hacer click en ciertos conceptos y me lleva a la página, mientras que mi manual en español es más basicote en ese sentido, así que para una consulta rápida uso el que está en inglés.

Las secundarias es porque hay mucha más información, y me saltan tiktoks, recomendaciones en youtube etc

No todo el contenido lo tengo en español

Por cuestión de pura costumbre tengo las normas de los juegos (de cualquier tipo) asociados con el inglés. Solo si las fuentes en inglés no me quedan claras las busco en español.

Más rápido de encontrar y, a menudo, más actualizado o preciso

porque hay mas, mas actualizadas, y es la fuente original

Por facilidad de acceso

No lo consulto

Las traducciones no siempre tienen toda la información y las fuentes en inglés suelen ser más cantidad y calidad

En ocasiones hay más información o son las páginas que salen antes al hacer búsquedas

A veces las traducciones varían entre sí y es más fácil mirarlo en la fuente original para no confundir términos



Me gusta leerlo originalmente, a veces está raro traducido

Hay disponibles muchísimo más material y fuentes.

Tienen la información con el vocabulario correcto, las españolas muchas veces no usan el vocabulario oficial y traducen mal o diferente muchos nombres, creando confusiones y errores.

Muchas veces porque el contenido en internet relacionado con rol está en inglés y es la comunidad más grande.

Prefiero el original

Hay más información y guías en inglés, y te acostumbras a utilizar esos términos.

Me es indiferente, recorro al primer resultado que encuentre independientemente del idioma.

El catálogo oficial es más amplio y tengo experiencia en encontrarme conflictos de reglas por malas traducciones.

Me siento más segura de que la información es correcta y exacta si consulto el original frente a una traducción. Además, como las páginas en español no utilizan todas la terminología de los manuales traducidos oficiales, no siempre se corresponden y es más difícil contrastar ciertos datos

Porque ese manual en concreto no existe en español

Por falta de traducción. En inglés hay mucha información de homebrews, y también hay más aclaración de las normas.

1. Por leer las últimas novedades antes de la traducción.
2. Por la facilidad de encontrar (piratear) los PDFs de manuales en inglés en internet. Si me gustan suelo comprar después la traducción al español.

Dificultad de encontrar versiones en castellano de algunas de ellas.

Si consulto una fuente en inglés es por encontrarla más accesible.

Primero, a veces salen antes que la traducción. Segundo, muchas veces son más fáciles de encontrar con una búsqueda rápida en google

Hay más variedad

Los manuales tardaron en ser traducidos

A veces las traducciones están anticuadas o no tienen mucha calidad (tristemente)

Porque tengo los libros en físico y, por tanto, más a mano, y porque la página wikidot es la más completa que he encontrado.

Hay más variedad de opciones de consulta, y costumbre.

Suele ser el idioma mas común entre los recursos online

Soy quien las traduce para mis jugadores, y pongo mucho empeño en que los términos y estilos sean correctos. Hay muchas mas opciones en inglés, pero me desagrada que se usen términos ingleses o mal traducidos.

Nuestro Master del grupo ingles tiene casi todos los libros disponibles en DnDBeyond y los comparte con nosotros, así que es mucho más comodo simplemente buscar ahí.

Hay muchas más abundancia de fuentes

Accesibilidad y cantidad

Encuentro mas material en ese idioma

Porque apenas hay fuentes en castellano para DnD 3.5

Algunos efectos o hechizos no son claros y cuando lo traducen al español no confio en la interpretacion

Suelen estar más completas y actualizadas, además de que hay más foros donde cotillear.



Conozco el idioma y la mayoría de la comunidad usa el idioma, así que es más fácil encontrar contenido y resolver dudas. Además los manuales en castellano pueden tardar meses en traducirse, algunos llevan años perdidos, así que no es cómodo.

Reviso más seguido en español, pero inglés es lo original, es más seguro, y a veces hay que comparar y verificar que no haya errores al traducir.

Porque el DM que nos ha pasado los manuales en inglés y jugamos mezclando inglés y español

Las adaptaciones en español a menudo contienen errores de traducción

Material que no está en español o por jugar en foundry sin traducción

Se encuentran antes y más fácilmente. A menudo no se traducen.

Veo más vídeos, foros, posts en redes sociales y demás en inglés, y además me acerqué al juego con materiales en inglés. Ya estoy acostumbrado, tengo acceso a muchos más recursos, y tengo manuales en inglés.

Por costumbre

La información suele ser más fácil de comprender, precisa y con mejor orden. Además el inglés tiende a dar más información en menos palabras.

Cuando busco contenido fuera de lo básico, como por ejemplo la raza Strig, no suelen estar en español

En formato físico son más económicas. Algunos manuales los he comprado de salida digitales en inglés.

Es lo que está más accesible y los demás jugadores lo consultan también en inglés por lo que siempre se refieren a ello en inglés

En mi mesa tenemos dos en español y uno en inglés y el de inglés lo uso exclusivamente para comprobar las ambigüedades o errores de traducción (que no son pocas)

por costumbre. comencé a jugar en inglés y hay términos que los tengo interiorizados en esta lengua, como son los nombres de los hechizos

Suele ser lo que está más al día y suele haber más contenido donde contrastar

Muchas de las opciones de las mesas virtuales tienen esas fuentes en inglés, también por familiaridad con hechizos y habilidades que aprendí en inglés

Son más y generalmente más accesibles o conocidos

Si no hay opción en español prefiero fuentes originales en inglés pq hay menos errores de traducción, ya que lamentablemente hay muchos

Están mucho más accesibles

Suele haber muchas erratas o traducciones ambiguas, con las reglas originales en inglés no hay problema.

Falta de información en español. Más completo, más discusiones y foros en inglés

Salen antes que en castellano

Tienen más material.

No esperar a su publicación en español

En internet es la más accesible y por otro lado, no sé traducen al tiempo de su publicación en inglés muchos manuales, algunos nunca se traducen

Para comprobar que la traducción de los objetos es correcta y ver si están todas las estadísticas y características bien. Suelo hacer esto cuando tengo dudas con algo muy particular.

A veces son más fáciles de acceder

Estoy jugando pathfinder y juego con material en inglés obtenido de humdel bundle



En general prefiero leer la versión original para saber lo que pone, en ocasiones comparo la traducción para asegurarme de que lo he entendido correctamente.

Los recursos online son mas accesibles

Por lo general es más fácil encontrar esa información en inglés antes que en español, aunque existen páginas como Nivel 20, estas no suelen contar con información de otros manuales más allá del básico.

Generalmente existe mucho más contenido. Ocasionalmente, si la traducción es confusa consultar la fuente original suele ayudar a entenderlo.

Suelen ser mas completas y en caso de ser oficiales suelen salir mas pronto los documentos, además de que nuestro master le gusta mas en inglés

Fuente original, mayor acceso a materiales, evitar malas traducciones

Son más amplias y variadas.

Porque me sé los términos en inglés

Revisión de erratas, reglas adicionales, recursos adicionales a los manuales, reglas personalizadas

Más rápido acceso y fácil de encontrar online

Me resulta más fácil el acceso a la redacción oficial de las reglas.

La maquinaria capitalista se engrasa con la sangre de los trabajadores

Suelen encontrarse más fácil y estar mas actualizadas

Por ser material sin traducir o mejor indexado que el material en español

Porque no están en español

N/A

Estoy más acostumbrado al uso de la terminología inglesa así que soy capaz de resolver vacíos o dudas en las reglas más fácilmente

Muchos errores de traducción. Legendario el error de la 2a Edición (Advanced Dungeons and Dragons), donde. Tradujeron X-Bow por ArcoX en lugar de. Ballesta

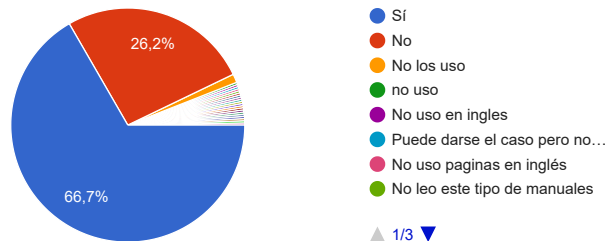
A veces quiero comprobar que la traducción es correcta y la regla está bien aplicada

113 respuestas más están ocultas

14. Si usas los manuales o páginas de terceros en inglés, ¿crees que eso te lleva a usar más palabras en inglés cuando juegas?

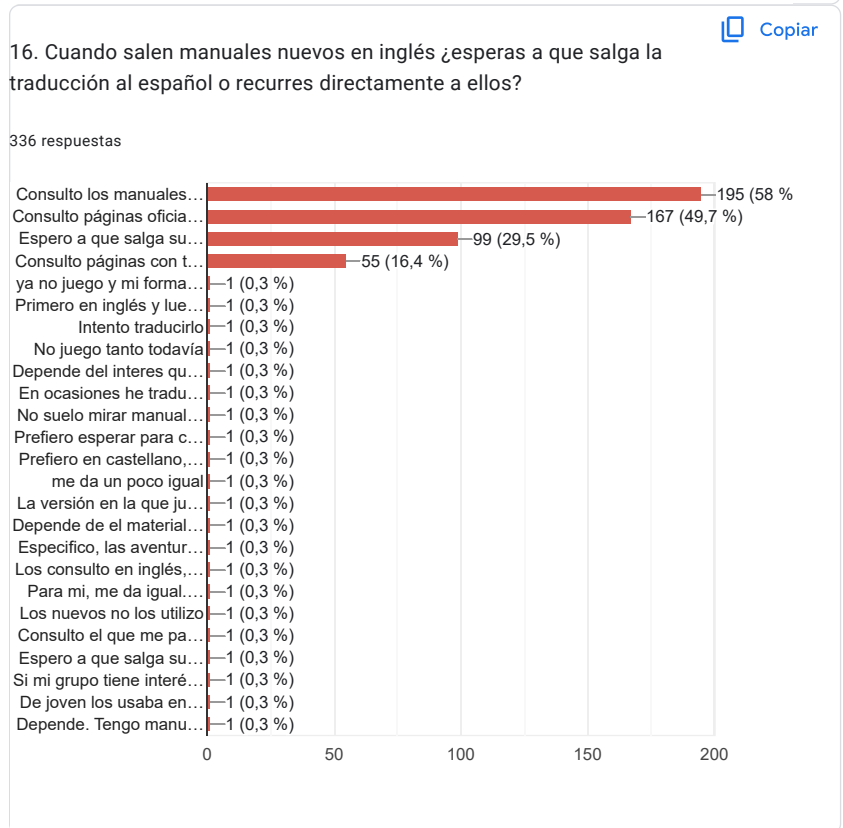
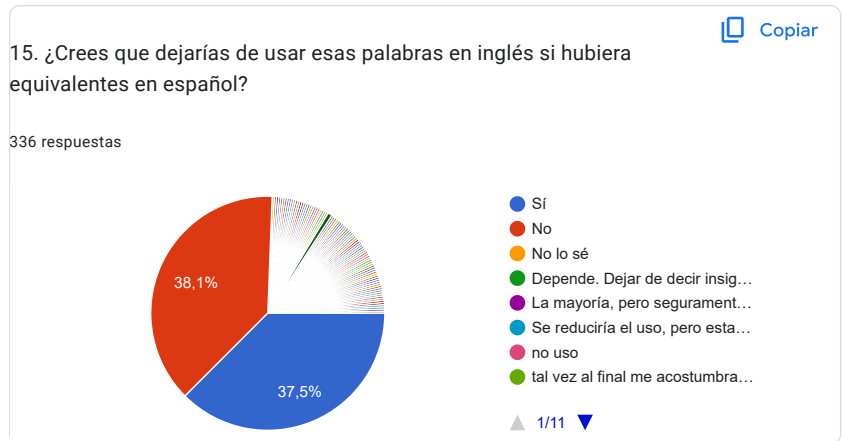


336 respuestas



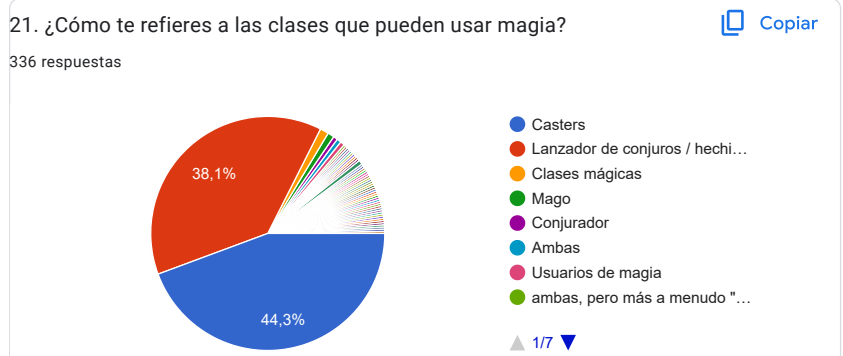
▲ 1/3 ▼







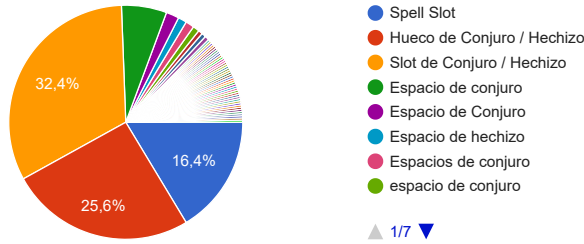
Preguntas específicas sobre algunos términos concretos



23. ¿Qué palabras usar para referirte a los recursos limitados que tiene un "lanzador de conjuros"?

[Copiar](#)

336 respuestas

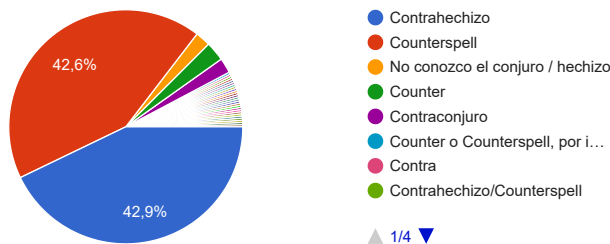


▲ 1/7 ▼

24. ¿Cómo llamas al conjuro que intenta interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura?

[Copiar](#)

336 respuestas

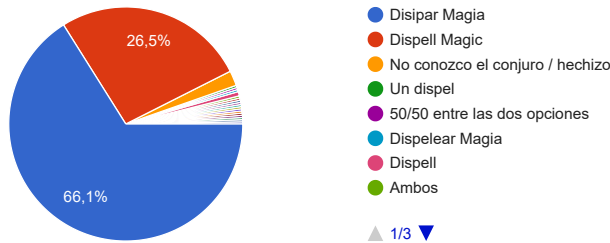


▲ 1/4 ▼

25. En cuanto a algunos de los conjuros / hechizos más usados, elige qué opción sueles usar para el conjuro que termina un conjuro sobre una criatura, un objeto o un efecto mágico:

[Copiar](#)

336 respuestas

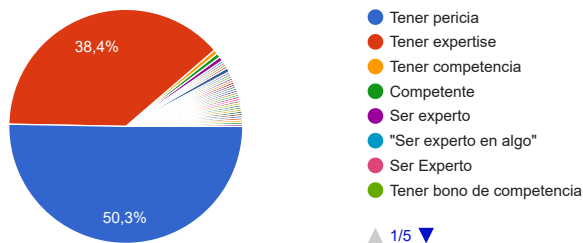


▲ 1/3 ▼

26. Los pícaros, bardos y cualquiera con la dote "Skill Expert" (o "Experto en habilidades") pueden recibir puntos extra en una habilidad en la que tengan competencia. ¿Cómo te refieres a ello?

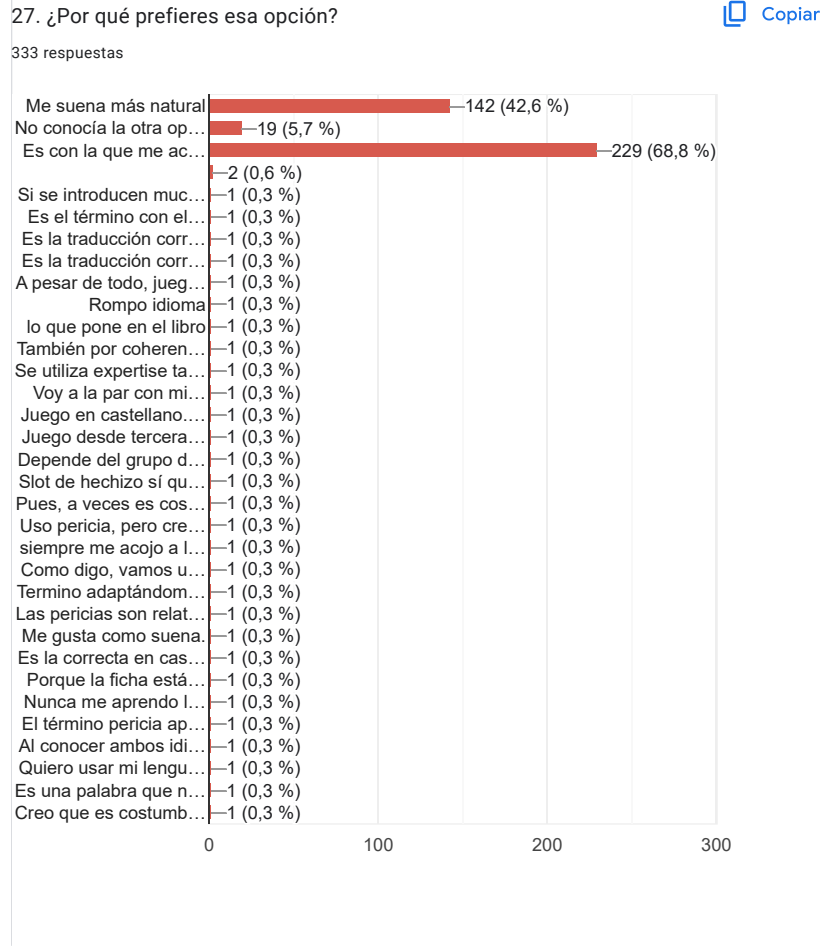
[Copiar](#)

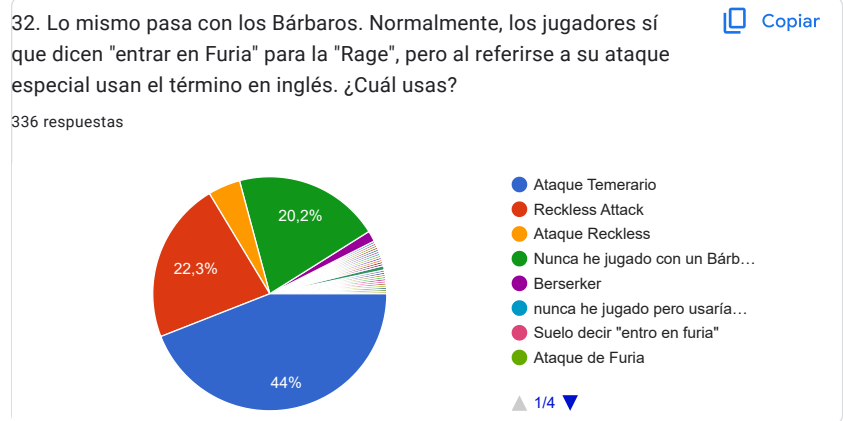
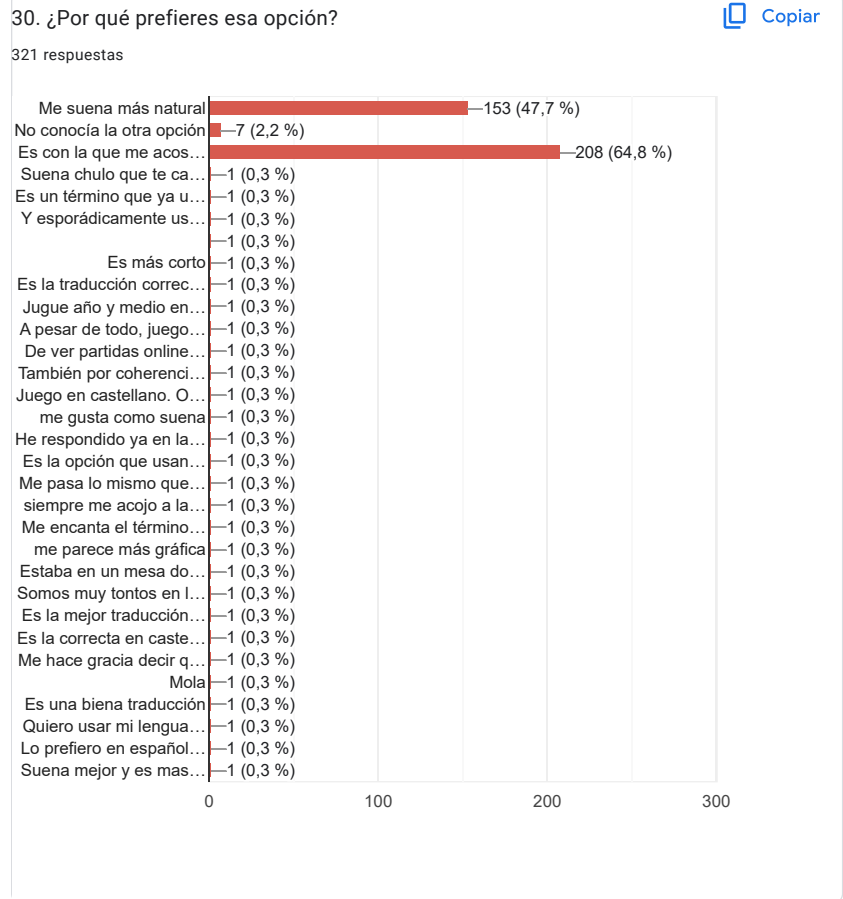
336 respuestas

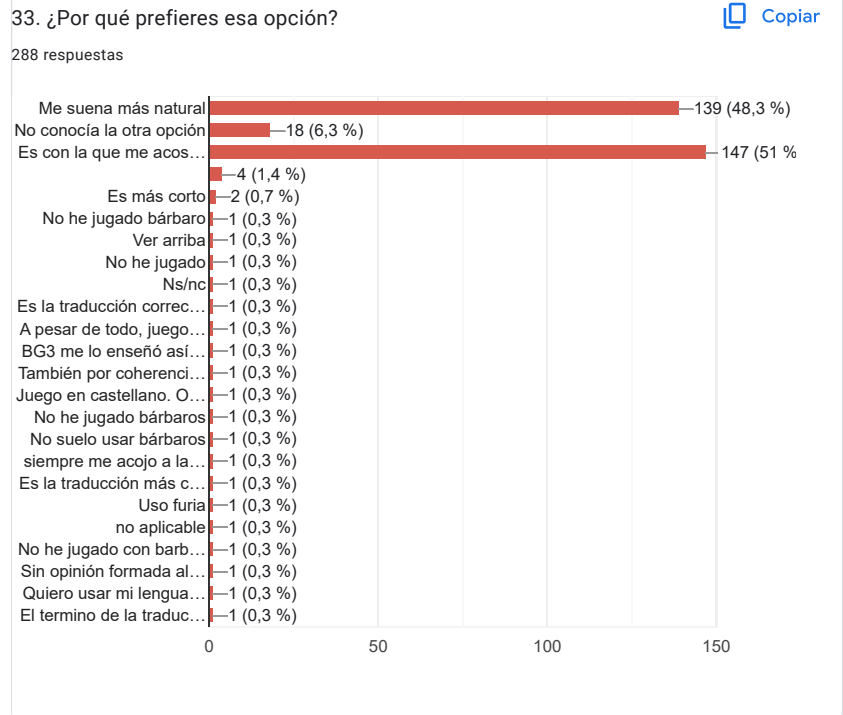


▲ 1/5 ▼

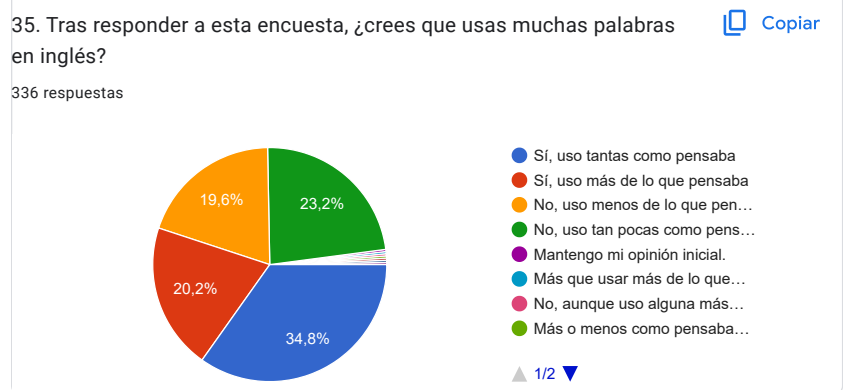








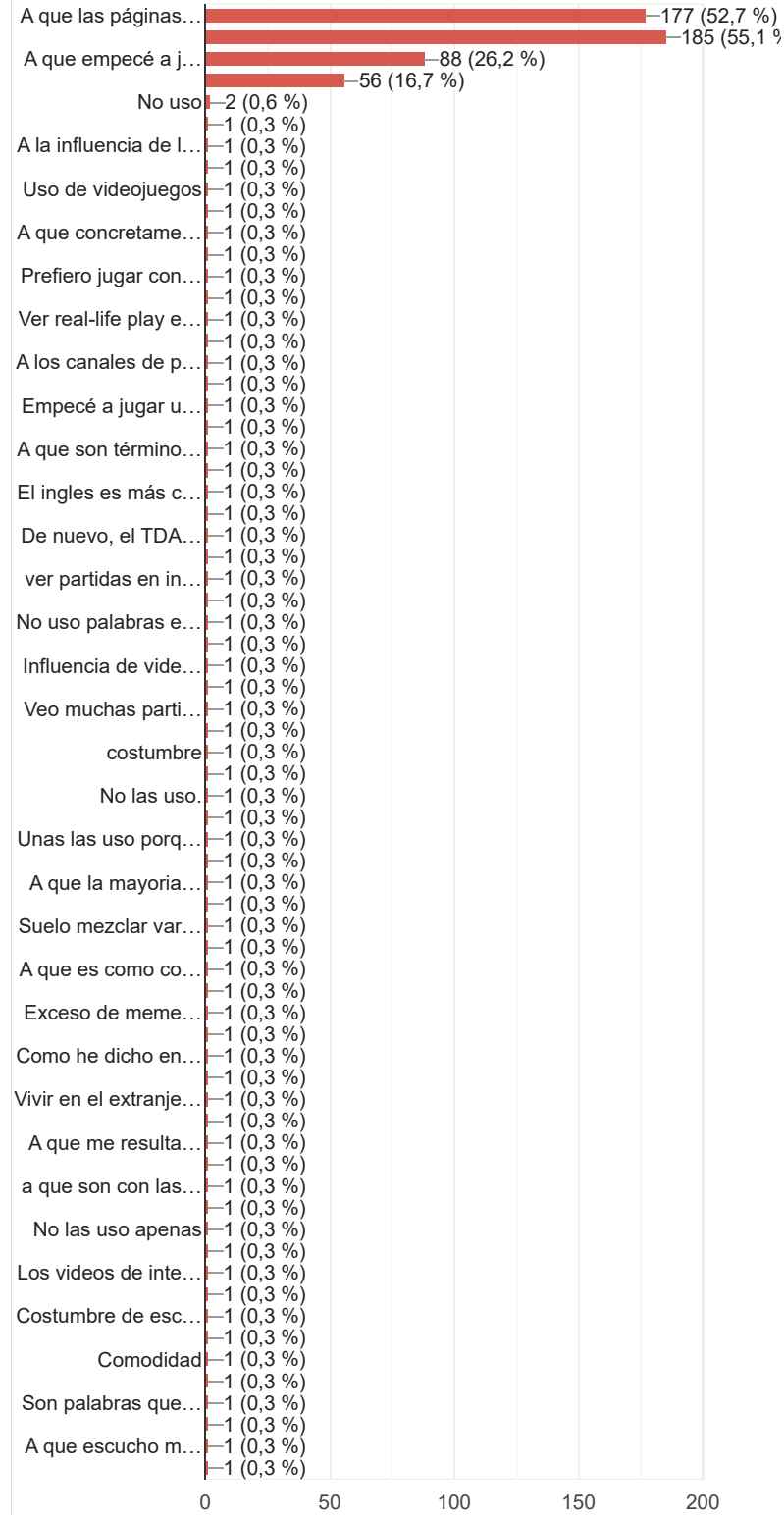
Últimas cuestiones

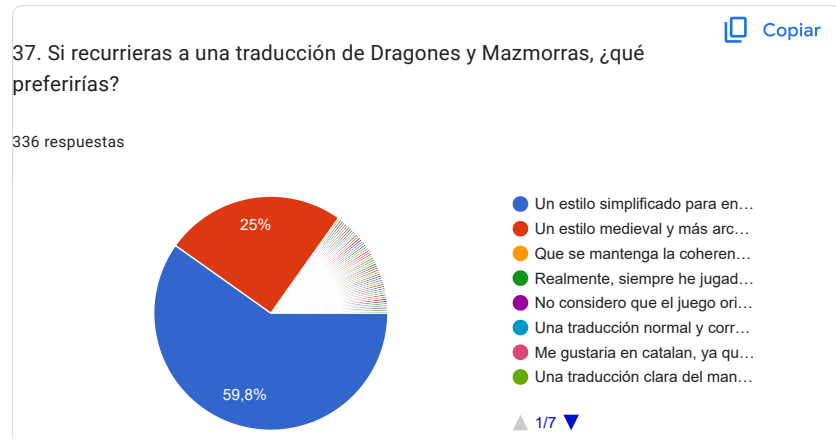


 Copiar

36. Si estás usando palabras en inglés, ¿sabes a qué se debe?

336 respuestas





Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

¿Parece sospechoso este formulario? [Informe](#)

Google Formularios

