

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**
TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ
Departament de Traducció i Comunicació

La traducción de los juegos de mesa: un ejemplo práctico con *Moonstone*

Autor/a: Bruno David Gregori Ferré

Tutor/a: María Calzada Pérez

Fecha de lectura/ Data de lectura: 12/06/2023



Se ha empleado APA para la redacción de las citas en este trabajo.

Resumen: Pese a lo presentes que han estado durante toda la historia de la humanidad, los juegos de mesa no tienen una metodología de traducción establecida y normada al español. El presente trabajo pretende mostrar los juegos de mesa como una hibridación de los géneros técnico y literario y, en función del juego, otros subgéneros como el humor o la narrativa histórico y establecer los criterios traductológicos y de redacción necesarios para su correcta distribución. Se aporta para ello una traducción propia al español de *Moonstone*, que también se podría clasificar dentro del subgénero del humor. En el análisis de dicha traducción, se añadirán ejemplos que muestran por qué los juegos de mesa encajan en los géneros mencionados y además se profundizará en la materia de la traducción de los nombres propios y se los relacionará con el humor del juego que estamos tratando.

Palabras clave: juegos de mesa, traducción de los nombres propios, traducción literaria, traducción técnica, traducción del humor

Índice

1	Motivación.....	5
2	Contextualización e introducción.....	6
3	Marco teórico. <i>Moonstone</i> como exponente de textos híbridos; definiciones y tipología.....	7
	3.1. Los juegos de mesa: artefactos anclados en un <i>continuum</i> multigenérico.....	9
	3.2. <i>Moonstone</i> como manual de instrucciones.....	9
	3.3. <i>Moonstone</i> como literatura fantástica.....	11
	3.4. La traducción del humor: los nombres.....	12
4	Metodología.....	18
5	Desarrollo del trabajo.....	20
	5.1. Criterios básicos para la traducción, <i>Moonstone</i> como juego de mesa.....	20
	5.2. La traducción de la terminología, <i>Moonstone</i> como manual de instrucciones.....	22
	5.3. La traducción literaria, <i>Moonstone</i> como obra fantástica.....	25
	5.4. La traducción del humor de <i>Moonstone</i>	26
6	Conclusiones.....	31
7	Bibliografía.....	31
8	Anexo.....	33
	8.1 Muestra de las <i>Core Rules</i> ‘Reglas básicas’.....	33
	8.2 Muestra de las <i>Character Cards</i> ‘Cartas de personaje’.....	39
	Barón von Sombrerón.....	39
	Eric, el escudero.....	40
	Chispa.....	41
	Ágata Taskas.....	42
	Cuac.....	44

Fritz.....	45
El fraile Flavio.....	46
Kaufman.....	47
Nati, ratera del arrabal.....	49
Gertrudis, la cazadora de hadas.....	50
Sir Gavinote Gallinero.....	51
El viejo Aluvión.....	52
Gacela, la bibliotecaria.....	53
Sir Pocilgo.....	55
8.3 Muestra de los <i>Custom Decks</i> ‘ <i>Barajas personalizadas</i> ’	56
8.4 Glosario de usos terminológicos.....	57
8.5 Tabla de dificultades.....	64

1 Motivación

En el presente trabajo me propongo realizar la traducción de un juego de mesa de fantasía para su posterior publicación. Como parte del trabajo, añadiré todo el marco teórico que me ha ayudado a la hora de tomar las decisiones más adecuadas para la traducción. Estudiaré también textos paralelos de juegos similares y la fantasía como género del que se nutre nuestro objeto de estudio y su traducción. El motivo por el que he escogido este tema es, por un lado, el estrecho vínculo que tengo con el mundo de los juegos de mesa y mi gran apego a la literatura de fantasía y, por otro lado, porque me ayudará a obtener mucha información y estrategias de traducción para un género y medio al que espero dedicarme en un futuro. Además, la traducción de un manual de juego de mesa requiere habilidades múltiples, ya que es este un género que combina, al menos, las restricciones y particularidades estilísticas de la traducción de manuales especializados (que emiten instrucciones para lograr un fin) con la temática e intención comunicativa de la literatura de ficción (que nos narra una historia), por lo que puede concluirse que la práctica traductora de este género puede considerarse híbrida y transmodal.

Con la redacción de este trabajo se intenta poner de manifiesto la adquisición a lo largo de la carrera de las siguientes competencias:

- la competencia traductológica, que permite conocer las particularidades del traslado de los textos, sus aspectos verbales y no verbales, sus registros, la colocación habitual e idiosincrásica de las palabras, el orden natural de la frase, las estructuras gramaticales propias de cada una de las lenguas con el fin de poder juzgar y actuar en consecuencia frente a los problemas de traducción,
- la competencia lingüística y textual en ambas lenguas a fin de poder comprender correctamente el texto origen y conocer sus normas textuales para traducirlo correctamente, conocer si los errores que se encuentren en el texto (de ortografía, morfosintaxis, léxico, pragmáticos o semióticos) son intencionado o no y calibrar hasta qué punto puede forzarse la lengua de llegada con la intención de adherirse al lenguaje meta (en el caso de la traducción en la que se basa el presente trabajo, notablemente fantástico),
- la competencia instrumental, por la que se consigue no solo producir un formato textual adecuado, sino ir más allá y componer una maquetación óptima y completa de todos y

cada uno de los componentes del encargo (en nuestro caso, especialmente el manual de jugador y las cartas de personaje),

- la competencia investigadora, que permite realizar la tarea documental pertinente no solo para cada traducción sino también para la realización del presente trabajo,
- la competencia cultural en ambas lenguas, principalmente para escarbar en los matices y consecuencias de los textos (en nuestro caso, vital para la traslación del humor, tan presente en la tarea que nos hemos fijado aquí).

2 Contextualización e introducción

Los juegos de mesa han sido una constante en la historia de la humanidad. Desde el *Backgammon* de la antigua Persia hasta el actual *Monopoly* o *Cluedo*, establecer un tablero con figuritas o tirar dados para determinar un resultado forma parte integral de la cultura humana. El catálogo actual de juegos de mesa es tan extenso como variado y, aunque juegos más clásicos como el ajedrez o los naipes se siguen practicando de forma muy activa y tienen grandes torneos y mucha exposición mediática, son los juegos contemporáneos los que dominan, a día de hoy, las estanterías de las tiendas especializadas en juegos y jugueterías. *Magic: the Gathering*, *Yu-Gi-Oh*, *Catán*, *Carcassonne*, *Warhammer* (tanto en su variante *40.000* como en la de *Age of Sigmar*) y *Dragones y mazmorras* son ejemplos de géneros extremadamente variados de juegos en los que una cantidad indeterminada de jugadores se sientan a una mesa a compartir una tarde lúdica con sus amigos, familiares o incluso auténticos desconocidos.

El título sobre el cual girará este trabajo es *Moonstone*, un juego de escaramuzas creado por Tom Greenway (Inglaterra) y publicado en el año 2020 mediante una campaña de *kickstarter*. *Moonstone* es un juego de fantasía ambientado en el mundo ficticio de Tauber, en el que unas extrañas rocas que aparecen por la noche conocidas como Moonstones son un bien preciado. Para conseguir estas rocas, los jugadores deben establecer un tablero con elementos de terreno y miniaturas que representan a sus personajes. En función de la duración que se quiera establecer para la partida, cada jugador contará con más o menos personajes. Cuantos más personajes se empleen, más durará la partida. Cada miniatura está relacionada con una carta de personaje que representa todos sus atributos. En esta carta aparecen sus palabras clave, que son lo que representa su raza o clase, por ejemplo, un trasgo soldado, y sus habilidades. Con el fin de conseguir las preciadas Moonstones, los jugadores deben controlar a sus personajes, lanzar habilidades, combatir contra los personajes de los otros jugadores e inventar estratagemas de todo tipo. Gana el jugador que consiga o hacerse con

todas las Moonstones o eliminar todos los personajes del otro jugador o jugadores. En el marco de este trabajo, se realiza una traducción íntegra de (i) el manual de reglas básicas del juego, (ii) las dos barajas de cartas necesarias para jugar y (iii) todas las cartas adicionales de personaje disponibles, a modo de material gratuito, en la página web asociada¹. Tras negociaciones con los creadores de *Moonstone*, la presente traducción se publicará en esta misma página web, por lo que, como parte del encargo, los diversos componentes arriba presentados se han maquetado adecuadamente con el fin de reproducir sus correspondientes originales con la máxima precisión. Sin embargo, dicha maquetación no podrá exponerse en el trabajo debido a que se ha requerido que sea una primicia de la empresa productora del juego.

3 Marco teórico. *Moonstone* como exponente de textos híbridos; definiciones y tipología

Un juego de mesa se define en Oxford Languages (2023) como un «Juego organizado que se practica sobre una mesa o superficie similar y en el que se emplea algún objeto, como un tablero, dados, fichas, cartas, etc.». Sin embargo, hay una amplia tipología en la que cada exponente tiene sus particularidades de origen, desarrollo y modo de juego. La página web de Turol Games², especialista en juegos de mesa, presenta la siguiente división:

- Eurogames
- Ameritrash
- Fillers
- Cooperativos
- Miniaturas
- Roles ocultos
- Para dos
- Solitario
- *Wargames*
- *Legacy*

¹ <https://moonstonethegame.com/downloads.html>

² <https://www.turolgames.com/juegos-mesa-rol-miniaturas/sabes-que-tipo-de-juegos-de-mesa-existen-esperamos-no-dejarnos-ninguno/>

- Abstractos
- Party Games
- Juegos de Rol o JDR
- Construcción de Mazos
- CCG (Collective Card Game)
- LCG (Living Card Game)
- Pnp: los Print & Play

Las miniaturas son uno de los ejes centrales de *Moonstone*, que en consecuencia puede ubicarse, en primer lugar y sin lugar a dudas, dentro del subgénero de juegos de miniatura, definido como aquel donde «las figuras en miniatura son una parte muy importante [...]. Dentro de este tipo de juegos hay variedad de temática, *wargames*, estrategia...» (Turol Games, 2012). Al ser los combates el epicentro del juego, podemos asimismo catalogarlo, en concreto, como exponente de los *wargames* o «juegos que recrean conflictos armados, tanto tácticos, como escaramuzas, global... con reglas de simulación militar en un hipotético entorno histórico o fantástico» (Turol Games, 2012). De hecho, y para ser más exactos, *Moonstone* encaja especialmente bien en el subgénero de las escaramuzas, debido a la pequeña escala de los enfrentamientos.

Finalmente, *Moonstone* puede entenderse como un juego de rol, en el que, según la definición del célebre Héctor Sevilla: «varias personas construyen una historia imaginaria adoptando el papel de personajes ficticios» (2008, p. 157, 158). Aunque en *Moonstone* no se establezca una relación directa entre jugador y personaje, el manual anima a construir una historia imaginaria y a que, cuando controlemos a cada uno de los personajes, nos metamos en su piel y usemos la partida como un modo de narrar una historia.

De forma adicional, *Moonstone* puede convertirse también en un juego pensado para dos jugadores, a pesar de que no cuenta con la otra característica principal de este subgénero, que es la corta duración de las partidas.

Y, en cuanto a los juegos *legacy*, *Moonstone* cuenta con expansiones (no estudiadas aquí) que, más que partidas entre jugadores, consisten en verdaderas historias con enfrentamientos ocasionales.

3.1. Los juegos de mesa: artefactos anclados en un *continuum* multigenérico

Todos estos tipos de juegos (así como los componentes que los conforman: manuales, fichas, etc.) se hallan asociados a géneros más amplios que Kress define como «formas convencionales de textos que reflejan tanto las funciones y metas asociadas a determinadas ocasiones sociales como los propósitos de quienes participan en ellas» (Kress, 1985, p. 19).

Y, así, el manual de un juego (componente esencial del mismo) no es otra cosa que un manual de instrucciones convencional, adulterado con funciones y metas de ocasiones sociales próximas a otros géneros, procedentes todas ellas de su ambientación. Decía Lefevere que la totalidad de los textos, «tanto los originales como los traducidos consiguen, o desean conseguir, el efecto deseado en sus lectores (...) mediante la combinación de “estrategias ilocutivas” o formas de utilizar diversos recursos lingüísticos» (Lefevere, 1997, p. 125). En el caso de *Moonstone*, el manual persigue tres propósitos clave: una instrucción clara (propia de manuales de todo tipo), una inmersión fantástica (propia de la literatura de lo extraordinario) y el fomento de la diversión y la sonrisa (propia del humor). Cabe mencionar que no todos los juegos de mesa se tiñen de matices fantásticos o humorísticos. De hecho, los de trama histórica son muy populares. Sin embargo, estos matices son esenciales en *Moonstone* y resulta inevitable estudiarlos.

3.2. *Moonstone* como manual de instrucciones

Gamero concibe los manuales de instrucciones como una subdivisión de los textos técnicos y lo define como textos con las siguientes finalidades:

- Explicar a los usuarios cómo emplear los aparatos.
- Explicar cómo sacarle el máximo provecho y cómo resolver los problemas en el manejo.
- Avisar de los riesgos y accidentes que pudieran producirse durante la instalación o utilización para evitar tanto averías como lesiones personales.
- Constituir un elemento publicitario mediante la valoración positiva del artículo y de la empresa.
- Esperar que los clientes realicen una buena compra y compren otros productos de la misma marca.

(Gamero, 2001, p. 93)

En resumen y siempre según Gamero, las finalidades de todo manual de instrucciones pueden agruparse en dos grandes categorías de factores: pragmáticos y comunicativos.

En cuanto a los factores pragmáticos, la función de un manual de instrucciones es exhortativa, con la finalidad de usar correctamente los aparatos. Mientras la traductóloga se refiere, en concreto, a pequeños aparatos y electrodomésticos, grandes electrodomésticos, aparatos de imagen y sonido, telefonía avanzada, informática y sistemas complejos, en el caso de *Moonstone*, los jugadores han de usar con pericia artilugios o herramientas analógicas como un tablero, miniaturas y dados.

Los factores comunicativos también coinciden con los propuestos por Gamero para los textos técnicos, ya que el manual de juego implica una situación formal y una comunicación externa. En cuanto al emisor, coincide en ser la empresa que comercializa el producto y el receptor el usuario de dicho producto. El autor del texto es un redactor técnico especialista, es decir, el creador del juego, especialista en cómo se juega. El tono es formal, monologado y no modelizado, no hay idiolectos incluidos en el manual (aunque en manuales, especialmente de juegos de rol, que incluyan narraciones o porciones de diálogo, pueden haberlos en las intervenciones de los personajes, pero nunca en la parte del manual propiamente dicha). Gamero expone que entre convenciones generales de los manuales de instrucciones encontramos que se usa el imperativo, las pasivas y la estructura impersonal, pero también expone que las convenciones se pueden modificar en función de las necesidades. En el caso de *Moonstone*, el manual al completo está redactado en segunda persona del singular para aumentar la capacidad apelativa del manual, pero se usa el imperativo en todo el manual para indicar las acciones que debe tomar el jugador.

Gamero propone una interesante subdivisión de manuales con arreglo a la complejidad temática del producto:

Los manuales sencillos, como manual de la tostadora eléctrica; y los manuales complejos, como manual del automóvil. El grado de complejidad del campo temático influye en la macroestructura y otras convenciones típicas del género. (Gamero, 2001, p. 88).

Para determinar la complejidad temática, la autora presta atención a la complejidad del producto en sí, la frecuencia a la que se ha de recurrir al manual para consultarlo y grado en que es necesario leer el manual para hacer funcionar el producto. En el caso de *Moonstone* hablaríamos de un manual sencillo, porque, pese a que es necesario leer el manual para poder jugar, es un juego muy

poco complejo y en el momento en el que se ha leído el manual en un par de ocasiones es rara la situación en la que se tendría que volver a leer el texto.

Por lo demás, Gamero también distingue entre manuales de instrucciones para usuarios de a pie y para especialistas. Curiosamente el manual de *Moonstone* podría ubicarse en ambas categorías: un jugador novel (no solo en cuanto a *Moonstone* sino por lo que concierne a juegos de mesa en general) sería un usuario de a pie. Sin embargo, no es raro que el mundo de los juegos de mesa desemboque en la especialización de los participantes que, juego tras juego, adquieren una pericia (lingüística, pragmática y semiótica) más compleja de lo que cabría pensar en un primer momento.

Otro de los motivos que permiten clasificar un manual de juego como un manual de instrucciones es la coincidencia con las dificultades de la traducción propias de los textos técnicos presentadas por Hurtado Albir (2001), que son, entre otras, la densidad terminológica del mismo, las limitaciones espaciales, el uso de verbos modales como «could» o «may», referencia a otras partes del texto, el uso de siglas y acrónimos, el uso de unidades de medición, el uso de los infinitivos, el uso de los adverbios de modo y de tiempo o la cohesión léxica.

En definitiva, creemos justificado categorizar el manual de juego de *Moonstone* como manual de instrucciones. No obstante, es un manual de instrucciones con tintes de literatura fantástica y pinceladas de humor.

3.3. *Moonstone* como literatura fantástica

En cuanto a la ambientación, como ya se ha mencionado, *Moonstone* se fundamenta sobre dos pilares: el humor y la fantasía. La faceta picarona del juego se observa, entre otros, en personajes jugador³ como Doug, the Flatulent ‘Carlitos el flatulento’ un trasgo montado en un perro carlino, imagen jocosa donde las haya.

A su vez, la clasificación de *Moonstone* como literatura fantástica no es propia sino que procede de la influencia de Todorov (1980) y su acercamiento teórico a «Lo fantástico» (en su conocida obra *Introducción a la literatura fantástica*), así como de las distintas ramificaciones de este ente (como queda reflejado en el capítulo 3 de la obra citada: *Lo extraño y lo maravilloso*, pp. 31-42). De todo ello puede desprenderse que los juegos de rol, mesa o videojuegos son, en su mayoría, una extensión de la fantasía todoroviana y más en concreto de lo que el autor describe como «maravilloso puro»:

³ Término con el que se conoce a los personajes que controlan los jugadores en los juegos de mesa y rol y videojuegos

(<http://www.gredits.org/interfacepolitics/es/el-personaje-jugador-como-elemento-clave-que-configura-la-interfaz-del-videojuego-2/>)

Existe finalmente un “maravilloso puro” que, como lo extraño, no tiene límites definidos (vimos en el capítulo anterior que hay obras muy diversas que contienen elementos de lo maravilloso). En el caso de lo maravilloso, los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud, hacia los acontecimientos relatados sino la naturaleza misma de esos acontecimientos. (Todorov, 1980, p. 29).

Moonstone se mueve con solvencia en el terreno de lo «maravilloso puro», no hay reacciones extrañas, ni por parte de otros personajes del juego ni del mismo jugador, al encontrarse con hadas o trasgos, es la mera existencia de estos lo que permite clasificar a *Moonstone* como parte de la literatura fantástica y, nos lleva a afirmar, por tanto, que el juego se rige por sus criterios estilísticos y lingüísticos descritos por De los Reyes así:

En toda novela de temática fantástica es fácil distinguir tres capas o niveles lingüísticos que exigen distintas destrezas al traductor. La primera de estas capas comprendería los rasgos morfosintácticos inherentes a la lengua de partida del texto que se va a traducir: ortografía, gramática, signos de puntuación, cursivas, mayúsculas, etcétera. También las particularidades propias del estilo de cada autor (aliteraciones, coloquialismos, repeticiones...) [...]. La segunda capa tendría que ver con el lenguaje especializado de la novela, con todas aquellas palabras y expresiones fruto de la labor de documentación del autor: atuendos de época, lenguaje técnico, argot callejero, terminología científica... [...] La tercera y última capa, consustancial a los textos de índole fantástica, sería el fruto exclusivo de la fértil imaginación del autor, aquella en la que confluyan seres, plantas, objetos y acciones sin equivalente fuera de la novela, en el mundo real. Aquí es donde se dan cita los hobbits de Tolkien, los primigenios de Lovecraft y los robots de Asimov; el nadsat de Burgess, el soma de Huxley y los morlocks de Wells; el quidditch de Harry Potter, las rastrevíspulas de Los juegos del hambre y los huargos de Juego de tronos; cenobitas, replicantes, midiclorianos; mecha, eidolón, kriptonita... (De los Reyes, 2013, pp. 47-48).

3.4. La traducción del humor: los nombres

El humor se puede definir como una respuesta que provoca diversión ante un estímulo y este puede cambiar mucho entre distintas culturas. Walter Nash (1985) afirma que para entenderse la esencia de un chiste o una broma es indispensable comprender la cultura, los hechos sociales, las creencias

y las actitudes y que muchas veces estos son una respuesta a una situación social determinada, por lo que únicamente miembros de determinados grupos sociales o culturas pueden compartir el mismo humor. En cuanto a la traducción, Vandaele (2002) destaca cuatro elementos que se deben tener en cuenta a la hora de traducir el humor:

- el humor debe provocar risa como efecto exteriorizado,
- poder comprender y apreciar el humor no significa tener talento para producirlo: el traductor no únicamente ha de ser capaz de comprender el humor y poder reírse, debe ser capaz de reproducirlo también,
- la apreciación del humor es personal. La traducción de los elementos humorísticos puede depender del sentido del humor del propio traductor y su reconocimiento de lo que, a nivel personal, considera humorístico o gracioso,
- el efecto retórico que el humor causa en el traductor confundirlo en su tarea y creación, ya que las emociones propias pueden entorpecer el proceso racional de traducción.

Hay una infinidad de maneras de clasificar los diferentes tipos de humor, pero por falta de espacio y para simplificar, se usará la clasificación de Fuentes Luque (2000), que únicamente diferencia entre los juegos de palabras, relacionados con el lenguaje y su estructura, y los juegos de ideas, que representan un tipo de humor más relacionado con el contexto.

Como ya hemos mencionado, el humor tiene un gran componente cultural, por lo que para este trabajo se ha empleado la técnica de la adaptación para la traducción de los aspectos humorísticos del juego. El crítico Enrique Llovet (cita extraída de Braga, 2011, p. 69) afirma, a modo de definición del término *adaptación*, que «convertir un texto nacido en alemán, para espectadores alemanes, en un texto para españoles no es traducir. Tendrá que ser adaptar, buscando una y otra vez equivalencias, ritmos, modos, formas, compensaciones que se instalen en una audiencia para la que no nacieron, buscando obtener efectos similares a los producidos por el original».

Como ya se ha mencionado, el vehículo principal del humor en este juego son los nombres de los personajes jugador. Las miniaturas ayudan a reconocer lo esperpéntico de su personalidad, pero sin duda son los nombres lo que nos permite establecernos una imagen precisa de su personalidad. Por ejemplo, del personaje Boom Boom Mc Boom ‘Bum Bum Mac Bum’ sabemos, sin siquiera saber qué hace o cómo es físicamente, que tendrá algo que ver con bombas o explosiones. Este hecho ejemplifica a la perfección la necesidad de la adaptación de los nombres para que, sencillamente con la lectura del nombre, podamos hacernos una idea de quién es cada personaje y los juegos de palabras o ideas funcionen mejor la cultura de llegada. Para traducirlos con propiedad, primero

debemos identificar exactamente qué tipos de nombres podemos encontrarlos. Clapbell (s.f.) presenta la siguiente división:

Number	Type of Personal Name	Definition
1	Given name	A given name is a name that is assumed by a person at or after birth. As opposed to a family name, it is generally not inherited.
2	First name or Christian name	In Europe and North America, where the given name precedes the family name, given names are called first names or forenames.
3	Praenomen	The praenomen (plural praenomina) was the ancient Roman given name. With a nomen and a cognomen it formed a complete Roman name. In Roman documents the praenomen was often abbreviated to one or two letters.
4	Middle name	<p>In the English-speaking world, the middle name is a secondary given name. When the full name is presented, it is placed between the first name and the surname. People can have more than one middle name, though it is unusual to have none.</p> <p>Many people include their middle name as an initial in their usual name, for example George W. Bush. Others prefer their middle name and use it instead of their first name.</p>

5	Family name or last name or surname	It is a name passed from one generation to the next. In many cultures a woman adopts her husband's family name when they are married.
6	Nomen	The nomen (plural nomina) was the Roman gens's (that is clan's) name. In the typical Roman name it was preceded by the praenomen and followed by the cognomen
7	Cognomen	The cognomen (plural cognomina) was one of the three parts of the typical Roman name. It followed the praenomen and nomen. Originally cognomina were nicknames, but by the time of the Roman Empire they were inherited from father to son. Thus the cognomen in combination with the nomen functioned as a surname, breaking families into smaller groups than just the nomen alone.
8	Nickname	A nickname is a substitute for a person's real name. It may be used because it is more familiar, more descriptive, or shorter than the real name. For example, Sue is the nickname of Susan.
9	Agnomen	The agnomen (plural agnomina) formed an additional part of some Roman names, usually following the cognomen. Usually they were nicknames acquired at some point during the lifetime, but, rarely, some agnomina were inherited.
10	Pet name	A pet name of a given name is a short and/or

		affectionate form. Often they are only used by friends and relatives.
11	Diminutive	It is the same as a pet name. They can be formed through various methods in different languages. Two of most typical ways in English are presented here: a) are those that are short forms of the original name, very often from the first syllable or sound of the name. For example, Alex is from Alexander; b) they can also be obtained by adding a suffix, to the original name or short form of a name. In English, the -y/-ie suffix make diminutives such as, Debbie, Charlie, Johnny, and Abby.
12	Byname	A byname is a secondary name used to further identify a person. They were often nicknames (for example Erik the Red) or patronyms (for example John, son of William). Bynames can be considered surnames when they are inherited from one generation to the next.
13	Generation name	The generation name is used by some Chinese and Korean families. It is a name given to all newborns of the same generation of an extended family.
14	Patronym	A patronym (or patronymic) is a name derived from the name of the father or another paternal ancestor. Some surnames are patronymic in origin, like

		Peterson = "Peter's son". Some cultures, such as Iceland, use uninherited patronyms instead of surnames.
15	Matronym	A matronym (also matronymic) is a name derived from the name of the mother or another maternal ancestor.
16	Filiation	A filiation attached to a name describes the bearer's paternal descent. The complete Roman name sometimes had a filiation.

De entre esta clasificación, los tipos más comunes que encontramos entre los personajes son los *given name* ‘nombre’, los *nicknames* ‘apodos’ y, en algunos personajes, el *given name* va acompañado de un *family name* ‘apellido’. En cuanto a la metodología de la traducción, se ha seguido el modelo de Lincoln Fernandes (2006):

- Rendition: When the in the ST is enmeshed in the TL, the meaning is rendered in the TL. For example, translating the word 'Lady' as 'Mulher,' which means 'woman' in Brazilian Portuguese, reveals that the translator has used a 'superordinate' (woman) instead of a hyponym of woman, a specific word such as 'senhora' or 'dama' (= lady).
- Copy: As a matter of fact, in this case, the name of the ST is exactly replicated in the TT—without any orthographic adjustment. As an illustration, Alice King is reproduced in the Arabic text—which has a different alphabet from English one—with no change.
- Transcription: This a method in which a name is transcribed in the equivalent characters of the TL. In order to keep the readability of the TT, some other changes such as addition or shift in the position of the letters may occur e.g. Ahoshta Tarkaan is changed to Achosta Tarcaã.

- Re-creation: A newly-created name in the ST is recreated in the TT so that it reproduces the similar effects in the TL such as Mr. Ollivander that is translated to Sr. Olivares.
- Substitution: A TL name replaces the SL name, although they are formally and/or semantically unrelated.
- Deletion: In this type of strategy, the name in the ST is, partially or totally, omitted in the TT.
- Addition: Extra information is added to the SL name so that it can be more understandable and desirable to the target readers. As a matter of fact, this method may also be used to remove ambiguities in the TT.
- Transposition: This is a change of one part of speech for another one without any shift in the meaning. In fact, this a way for translating titles that have transparent role in literature for identifying particular literary works. Because of this reason, this procedure is taken into consideration here.
- Phonological Replacement: In this procedure, the phonological features of the original name are imitated in the TL. In other words, a TL name, which has a similar sound to the SL name, replaces the original name.
- Conventionality: This strategy is defined as the acceptance of a typical translation of a name in the SL. In view of this case, it is interesting to know that conventionality is often used with historical or literary individuals as well as geographical names.

Como parte del trabajo, se expondrá, más adelante, una tabla (5.4. La traducción del humor de Moonstone) con diferentes ejemplos de nombres, su clasificación y proceso de traducción.

4 Metodología

Lo primero que hice, incluso antes de siquiera empezar a plantearme la traducción, fue contactar a Goblin King Games para proponerles una traducción de *Moonstone*. Por suerte, el creador del juego no solo contestó, sino que me proporcionó todos los archivos del juego y aceptó publicar la traducción en el momento en el que la terminara.

La primera fase del proceso traductor fue una inmersión total en el mundo del texto, es decir, un par de partidas. Ha sido fundamental para la redacción del texto comprender a la perfección cómo funciona el juego y los diferentes significados de la terminología de este para poder determinar las colocaciones necesarias y llevar a cabo el proceso de homogeneización terminológica y de usos que se expone más adelante.

En segundo lugar, se hizo una lista de las dificultades de traducción, se las clasificó en dificultades propias de los textos técnicos, los textos literarios o de la traducción de manuales de juegos en concreto y se hizo acopio de textos paralelos y fuentes documentales necesarias para superarlas. Se añadirá una tabla con las dificultades de traducción principales y su clasificación en el anexo del trabajo. En este acopio de textos paralelos y fuentes documentales se han usado:

- El *Manual del Jugador* y el *Manual de monstruos* del juego de rol *Dragones y mazmorras* en su quinta edición, por ser la base sobre la que se fundamentan la mayoría de juegos de mesa y rol actuales. Se consultarán ambas obras tanto en español como en inglés. También se consultará la *Guía del Investigador* del juego *Call of Cthulhu*.
- La base de datos Gatherer del juego de cartas *Magic: the Gathering*, ya que en esta base de datos se encuentran todas las cartas en todas las lenguas a las que se ha traducido el juego. Al tratarse *Magic* de un juego fantástico y en el que aparecen razas idénticas o similares a las de *Moonstone*, su traducción sirve para dar un ejemplo de término de uso extendido.
- El manual de juego base de *Warhammer: Age of Sigmar* y *Warhammer 40.000*, a modo de ejemplos de redacción de manuales de juegos de mesa, además de otros 211 manuales que se han usado para establecer bases de redacción de manuales.
- Artículos en español de la página oficial del videojuego *League of Legends*, además de fragmentos del juego, ya que la terminología de los juegos de mesa y rol y los videojuegos es similar y, en muchas ocasiones, idénticas.
- De modo más general y para consultas no relacionadas con la terminología específica de los juegos de mesa, los diccionarios de la Real Academia Española y Cambridge.

Luego, se detectó como una gran dificultad relacionada con el aspecto técnico del texto que en el original los usos terminológicos no eran coherentes en absoluto y los usos estilísticos tampoco se usaban de una forma uniforme, algunas acciones aparecían en mayúscula, otras minúscula, negrita o cursiva indistintamente... Por lo que se elaboró un glosario exhaustivo de la terminología con su

clasificación en diferentes elementos y su uso estilístico, que se expondrá más adelante (5. 2. La traducción de la terminología, Moonstone como manual de instrucciones).

También se recogieron los problemas de traducción más difíciles de resolver, que en este caso fueron los relacionados con los nombres. Para algunos nombres, como el de Leshavult, una de las facciones del juego, o Gotchgut, uno de los personajes jugador, no se encontró ninguna definición en línea, por lo que se consultó al creador del juego. Las consultas fueron escasas, pero este fue muy amable al responder a las preguntas con pelos y señales, reflejo de su compromiso con la traducción.

Una vez todo el acopio terminológico estuvo listo, se empezó el proceso traductor en sí con las *Core Rules* ‘Reglas básicas’, se siguió con los *Custom Decks* ‘Barajas personalizadas’ y por último se tradujeron las *Character Cards* ‘Cartas de personaje’. La principal dificultad una vez comenzada la traducción propiamente dicha fue asegurarme de que, en efecto, la terminología fuera estable y coherente durante todo el texto. A pesar de que tenía la terminología extensamente preparada, a veces se escapaban usos estilísticos no coherentes o se mezclaba la terminología, así que una vez terminado el primer borrador de la traducción se necesitaron varias revisiones para cohesionar los textos entre sí y, más importante, entre ellos.

Por último, se usó Adobe InDesign para maquetar el texto, para el que fueron más importantes las competencias tecnológicas que las lingüísticas, ya que las traducciones estaban terminadas. Lo único que se cambió fueron algunos párrafos para que encajaran con las limitaciones espaciales.

5 Desarrollo del trabajo

Para este trabajo se han traducido tres documentos, las *Core Rules* ‘Reglas básicas’, que componen el manual propiamente dicho, los *Custom Decks* ‘Barajas personalizadas’, que son las barajas de cartas que se utilizan durante la partida y las *Character Cards* ‘Cartas de personaje’, las cartas de los diferentes personajes. A continuación, se expone el desarrollo del proceso traductor de estos documentos.

5.1. Criterios básicos para la traducción, Moonstone como juego de mesa

Tras una búsqueda exhaustiva al respecto, puede concluirse que existen pocos trabajos prescriptivos específicos dedicados a la traducción de los juegos de mesa y a sus convenciones estilísticas. Por lo tanto, además de los textos mencionados con anterioridad, que se han usado como textos paralelos,

se ha recurrido a otros 211 manuales⁴ en español para establecer una serie de criterios estilísticos comunes que se han seguido en esta traducción:

- Todas las cantidades se expresan en cifras en la parte de manual. Si se incluyen narraciones como «Antiguamente, en el reino, siete terratenientes gobernaban la tierra», se discrimina entre letra y cifra como de normal. Se puede usar letra cuando se use «un», «uno» o «una» que haga referencia a una cantidad sin efecto directo en el juego, como la cantidad de daño que se recibe, las cartas que se roban, las fichas que se crean... Por ejemplo, podríamos decir «una vez por turno», «un jugador»... pero no podríamos decir «crea una ficha» o «inflige uno de daño».
- Se usan símbolos o abreviaturas para representar las distancias, aunque se puede introducir una aclaración la primera vez que se hable de las medidas (por ejemplo, «las distancias en este juego se miden en pulgadas ["]» o «se usará una regla que pueda medir centímetros [cm]»), tal y como se aprecia, por ejemplo, en los manuales de *Warhammer*. También cabe mencionar, siguiendo la misma referencia de los manuales de *Warhammer*, que en el caso de los pies y las pulgadas, para el símbolo se emplean las comillas y no se pone espacio entre el número y el símbolo, se mantiene la estructura inglesa.
- Se usan abreviaturas para los elementos de juego más comunes (en *Moonstone* la «línea de visión» será «LdV» o las «heridas» por «Hdas», al estilo de *Warhammer 40.000*, en el que para «heridas» se usa «H» o «M» para «movimiento»).
- Se usan comillas inglesas o latinas indistintamente, aunque las latinas tienden a usarse para introducir narraciones dentro del manual, como se puede observar en el manual de *Call of Cthulu*.
- Se emplean las pulgadas si las distancias se miden así en el original y bajo ningún concepto se adaptan a centímetros ni viceversa, ya que esto puede provocar problemas para las partidas internacionales reguladas. Un ejemplo se podría ver en *Dragones y mazmorras*, uno de los mayores exponentes de los juegos de rol en el que nunca se han adaptado las distancias a centímetros ni metros.
- Se usan mayúsculas no normativas para ciertos elementos del juego si se entienden como un nombre propio dentro del mismo, como ocurre también en *Call of Cthulhu* con

⁴ <https://quejuegosdemesa.com/instrucciones/>

el «Investigador» o en *Moonstone* con los nombres de las acciones como «Cosechar» o las habilidades.

- Se usa la cursiva o la negrita para llamar la atención sobre la terminología del juego, como se aprecia en el *Manual del Jugador de Dragones y mazmorras*.
- Se podrán establecer usos estilísticos específicos del manual en concreto, como en *Warhammer 40.000*, donde «clave negrita» combina negrita con versalitas.
- No se marcan de ninguna manera las palabras inventadas que formen parte del mundo propio del juego en el caso de un juego de fantasía. Si esas palabras inventadas son nombres propios o terminología del juego, siguen las normas estilísticas normales para estos elementos. Este no es únicamente un uso común de los manuales consultados, sino que también lo es de textos de fantasía en los que aparece mucha terminología inventada, tal y como se ha expuesto en el apartado «3.3. Moonstone como literatura fantástica» del presente trabajo.
- La manera de dirigirse al jugador es en segunda persona del singular y en imperativo, como se aprecia en el *Manual del Jugador de Dragones y mazmorras*, entre otros.
- Siempre se mantendrá la terminología y los signos de puntuación exactos para distinguir los diferentes efectos de diferentes elementos de juego y únicamente se usarán sinónimos si tienen efectos diferentes en el juego. Por ejemplo, en el juego de cartas *Magic: The Gathering*, «seleccionar» y «escoger» tienen efectos de juego diferentes, ya que algunas cartas especifican que no puedes seleccionar cartas para algunos efectos, pero puedes escogerlas. Entonces, una carta que te hace *escoger* un objetivo, permite tenerlo como objetivo, mientras que no se podría con una carta que te hace *seleccionarlo*, por lo que bajo ningún concepto se podrán usar como sinónimos, ya que, a efectos de la función que tienen en el juego, no lo son.

5. 2. La traducción de la terminología, *Moonstone* como manual de instrucciones

Una dificultad muy extendida del texto original es que este adolece de falta de coherencia en algunos aspectos, como los usos estilísticos para marcar los elementos del juego o la terminología que se usa para hacer referencia a elementos físicos. Por ejemplo, en el manual de partida, se usa «character» y «model» para referirse a las miniaturas indistintamente, pero como los efectos

asociados a ambos términos no son distintos , en la traducción se han unificado ambos como «miniatura». Para garantizar la homogeneización de la terminología, se ha empleado el glosario que se ha mencionado en el apartado metodológico (y que figura en la tabla del anexo 8.4 Glosario de usos terminológicos) con los distintos términos del juego, su clasificación, su uso y, si procede, las colocaciones más comunes que acompañan a ese término. La clasificación de terminología central y uso estilístico es la siguiente:

Clasificación	Uso
<p>Acción:</p> <p>Todos los procesos de partida que en el manual se definan como «action» ‘acción’.</p>	Mayúsculas
<p>Fase de juego:</p> <p>Todos los turnos que se toman durante una partida. Se acompañan de la palabra «step» ‘paso’ o de «Go for it!» ‘¡a por ello!’.</p>	Ningún uso especial
<p>Parte de carta de personaje:</p> <p>Todos los elementos que aparecen en las cartas de personaje para indicar las estadísticas del personaje, las habilidades...</p>	Negrita
<p>Proceso de juego:</p> <p>Cualquier parte de los procesos que acontecen durante una partida. Esta clasificación es la que se usa de forma más generalizada para la terminología que no encaja en ninguna otra clasificación.</p>	Ningún uso especial
<p>Estadística de personaje:</p> <p>Las estadísticas de los personajes, combate, evasión, arcana y alcance.</p>	Negrita en la carta de personaje, ningún uso especial en el manual ni otros textos que hagan referencia a estas estadísticas

<p>Elemento físico de juego:</p> <p>Todos los elementos físicos que se usan para jugar a <i>Moonstone</i>, el tablero, las miniaturas...</p>	Ningún uso especial
<p>Posición:</p> <p>Posición física de una miniatura o elemento de terreno.</p>	Ningún uso especial
<p>Declaración:</p> <p>Únicamente existen dos tipos de declaraciones, «Paso» y «Farol».</p>	Comillas
<p>Movimiento:</p> <p>Los movimientos de las miniaturas.</p>	Ningún uso especial
<p>Tipo de ataque:</p> <p>Los diferentes tipos de ataque que pueden realizar los personajes durante el paso de combate.</p>	Mayúscula
<p>Elemento de juego:</p> <p>Todos los elementos no físicos a los que se hace referencia durante una partida de <i>Moonstone</i>, el valor de profundidad, los efectos...</p>	Ningún uso especial
<p>Elemento de combate:</p> <p>Todos los elementos del juego propios del paso de combate como el daño, la cobertura...</p>	Ningún uso especial
<p>Tipo de jugador:</p> <p>Los distintos títulos que los jugadores o miniaturas adquieren durante la partida, el <i>madrugador</i>, el <i>jugador activo</i>, el <i>defensor</i>...</p>	Cursiva
<p>Elemento de terreno:</p> <p>Todos los elementos de terreno de fantasía que se hayan colocado en el</p>	Cursiva

tablero.	
Estados: Diferentes estados que puede tener una miniatura en función de la situación en la partida.	Cursiva
Tipo de daño: Los diferentes tipos de daño que pueden infligirse durante el paso de combate.	Cursiva

Cabe mencionar que todos los términos que aparecen en el texto del manual por primera vez se marcan con negrita y cursiva. La cursiva se mantiene aunque el uso habitual del término sea en cursiva. Además, cabe mencionar que (i) las palabras clave, las que definen la raza (si son humanos, trasgos, hadas...) del personaje, se escriben siempre en mayúscula y cursiva, así como los nombres de los personajes cuando figuran en otras cartas, que (ii) los nombres de las habilidades y de las cartas cuando se citan van entrecomillados y que (iii) las especificaciones de «una vez por turno» o «una vez por partida» van en cursiva.

5.3. La traducción literaria, *Moonstone* como obra fantástica

Para esta traducción se han seguido una serie de criterios basados en el marco teórico expuesto con anterioridad. Se debe en primer lugar estudiar y reproducir el estilo del autor. En este caso hay pocos ejemplos de texto que no formen parte íntegra de las instrucciones. Sin embargo, encontramos algunos que narran una escena como el siguiente:

The Vicious Midget's Signature Move also includes an End Step Effect which allows him to be placed anywhere in base contact with the enemy. Slipping through the Baron's legs (and delivery a nasty stab upwards on the way!) the Midget reappears behind the Baron, ready to go chasing off after some softer targets in his own activation perhaps.

‘El Movimiento característico del Enano cruel también tiene un efecto del paso final que le permite ponerse en contacto con la base del enemigo. Tras colarse entre las piernas del Barón (¡y propinándole un buen golpe por el camino!) el Enano reaparece tras el Barón, listo para perseguir otros objetivos menos duros de roer durante su propia activación.’

En este caso se ha optado por mantener el estilo ligeramente humorístico que caracteriza la ambientación del juego. También se debe respetar la documentación del autor para la redacción del texto, especialmente en aquellos elementos que hacen referencia a armas del mundo real o referentes culturales específicos, como la *Arming Sword* 'Espada caballeresca' de Billy 'Alejandro', que es un tipo de espada específico del periodo medieval. Posiblemente, si se hubiese dejado «espada» la comprensión del texto no hubiese sufrido, pero se perdería parte del proceso de creación del mundo que ha hecho el autor. Se debe ser consciente también de los elementos que provienen de la imaginación del autor a fin de plantearse si adaptarlos o no, como las propias Moonstones, que no se han adaptado para que el juego sea identificable por el mismo nombre en todas las lenguas y para mantener una unidad de cohesión con las otras traducciones (ni en alemán ni en francés se ha traducido), o el gigante Gotchgut, que, tras consultarlo con el autor, se supo que le había puesto ese nombre únicamente porque le sonaba a nombre de gigante y se decidió adaptarlo por Gentil, en referencia a los gigantes de la mitología vasca. La coherencia absoluta entre los nombres y estilos es también fundamental, especialmente al tratarse este de un juego con continuaciones y expansiones, que se podría entender como el equivalente a las sagas tan típicas dentro de la literatura fantástica.

5.4. La traducción del humor de *Moonstone*

Los personajes jugador son sin duda alguna el epicentro del humor dentro del juego. Para la redacción de este trabajo se ha realizado la traducción de 91 cartas de personaje, cada uno más esperpéntico que el anterior. Desde Sir Guillemot Poppycock 'Sir Gavinote Gallinero', un aristócrata obsesionado con las aves y vestido como tal, hasta Vicious Midget 'Enano cruel', un trasgo bajito cuyo Movimiento característico es hacerle cosquillas a su oponente en las partes íntimas, el elenco de personajes crea un ambiente humorístico y despreocupado a pesar de que el juego esté basado en combates a muerte. Con el objeto de mantener el humor, se han traducido todos los nombres propios a excepción de (i) aquellos personajes con la palabra clave «Nórdico», ya que están basados en formas caricaturescas de personajes nórdicos, como se ve en el personaje Bjørn, parodia de un vikingo clásico, (ii) los personajes con nombres de raíces germanas, como Fritz, por el mismo motivo (aunque se ha traducido a «Ágatha Tavernfrau» por «Ágata Taskas» porque se ha conseguido mantener que suene a nombre germánico), y (iii) los nombres inventados por el autor del juego que no tienen ningún significado o etimología, como Gradock. Otro motivo para la adaptación es que en muchas ocasiones los nombres tienen un significado especial que refleja su personalidad o historia, son parte del mismo personaje, por lo que se deben hacer llegar al

público. Se añade a continuación una tabla con diferentes traducciones de nombres con la clasificación que se ha expuesto en el marco teórico, qué procedimiento de traducción se ha seguido y la justificación de dicha traducción.

	Nombre traducido	Clasificación	Procedimiento	Justificación
Beaky Bobby	Paquito Picudo	<i>Nickname</i> 'apodo' y <i>diminutive</i> 'diminutivo'	<i>Re-creation</i> 'recreación'	Muchos nombres de tragos utilizan aliteraciones para generar un efecto humorístico, por lo que mantener dicha aliteración es una obligación en la traducción. Al tratarse este personaje de un trago con una máscara de médico de la peste, la idea del pico era la más importante a la hora de decidir el nombre. El nombre «Paquito» se ha añadido únicamente para crear la aliteración con «Picudo».
Seasick Stu	Ron Resbalón	<i>Nickname</i> 'apodo'	<i>Re-creation</i> 'recreación' y <i>transposition</i> 'transposición'	Al igual que el anterior, al tratarse de un trago, la aliteración tiene un gran peso en el aspecto humorístico del nombre. Sin embargo, como no encontraba ningún nombre corto que encajara bien con la idea del estar mareado (seasick), ya que lo corto que es Stu ayuda a aprenderse el nombre más fácilmente, se ha

				<p>realizado una transposición y se ha enfocado el nombre desde el otro punto de vista del personaje: el alcoholismo. Se ha optado por el nombre «Ron» por ser también una bebida alcohólica y por «Resbalón» por ser una de las consecuencias posibles de estar mareado y/o borracho.</p>
<p>Sir Guillemot Poppycock</p>	<p>Sir Gavinote Gallinero</p>	<p><i>Name</i> ‘nombre’ y <i>family name</i> ‘apellido’</p>	<p><i>Transposition</i> ‘transposición’</p>	<p>En este caso, el aspecto más llamativo de la imagen del personaje es su afición por los pájaros, así que era necesario que ambos nombres tuvieran relación con las aves. Una de las restricciones era que la figura tiene la cabeza de un ave, por lo que no podía escoger cualquier ave. Terminé usando una forma alternativa de «gaviota» para el nombre (name) y para representar la idea de una tontería o sinsentido de «Poppycock», he optado por «Gallinero» por su acepción en el diccionario de la RAE «Reunión donde el griterío o la discusión embarullada y confusa impide el mutuo</p>

				entendimiento».
Quarrel	Zurribanda	<i>Name</i> ‘nombre’	<i>Transposition</i> ‘transposición’ y <i>conventionality</i> ‘convencionalidad’	Para este nombre sencillamente se buscó el significado de «quarrel», que a grandes rasgos significa una pelea. Sin embargo, «pelea», «riña» o similares no sonaban realmente como nombres de persona, así que se buscó «pelea» en el <i>Diccionario de ideas afines</i> hasta que se encontró una palabra que pudiera sonar como un nombre o apellido en español. Un apellido similar en español sería Zubizarreta.
Young Jack	El Joven Teodoro	<i>Nickname</i> ‘apodo’	<i>Conventionality</i> ‘convencionalidad’	Para este nombre y casi todos los del juego que se podrían considerar comunes, es decir, nombres que podríamos encontrar en una gran cantidad de personas jóvenes hoy en día, se ha usado la convencionalidad y este es un gran ejemplo. A modo de metodología, se ha buscado el significado del nombre del original, en este caso Jack vendría a significar algo parecido a «la gracia de

				Dios» y Teodoro «don de Dios», por lo que se ha escogido como equivalente del nombre.
Baron von Fancyhat	Barón von Somberón	<i>Family name</i> ‘apellido’	<i>Transposition</i> y ‘transposición’ y <i>conventionality</i> ‘convencionalidad’	En primer lugar, se ha traducido por convencionalidad el nombre del título del personaje, Barón (Baron). En cuanto al apellido von Sombrerón (von Fancyhat), lo más importante era mantener el elemento del sombrero, característica principal del personaje. Para reflejar lo estafalario del sombrero, en lugar del «fancy» del inglés, que se usa para dar énfasis a lo elaborado del accesorio, se ha empleado sencillamente un aumentativo.
Bjørn	Bjørn	<i>Name</i> ‘nombre’	<i>Copy</i> ‘copia’	Se mantiene el nombre por ser un personaje con la palabra clave «Nórdico».
Fritz	Fritz	<i>Name</i> ‘nombre’	<i>Copy</i> ‘copia’	Se mantiene el nombre por ser uno de los personajes con un nombre de raíz germánica.
Teetoe	Teetoe	<i>Name</i> ‘nombre’	<i>Copy</i> ‘copia’	Se mantiene el nombre por ser un nombre inventado por el creador del juego sin

				ninguna raíz ni fuente etimológica.
Foxglove	Dedalera	<i>Name</i> ‘nombre’	<i>Conventionality</i> ‘convencionalidad’	El lenguaje visual del personaje está muy relacionado con las flores, como se puede apreciar, así que se ha decidido traducir el nombre de la flor a la que hace referencia y mantenerlo como el nombre del personaje.
Gotchgut	Gentil	<i>Name</i> ‘nombre’	<i>Transposition</i> ‘transposición’	Para este nombre pregunté personalmente al creador del juego de dónde venía y me dijo que sencillamente era un nombre que «sounded kind of giant-y» (sonaba como de gigante), por lo que se ha decidido traducirlo por el nombre de una de las clasificaciones de gigantes de la mitología vasca, por ser de los nombres de gigantes más populares dentro del folklore español y por encajar también con la personalidad del personaje, que lejos de ser un gigante agresivo, es más bien manso y, válgame la redundancia, gentil.

6 Conclusiones

En este trabajo no únicamente se ha llevado a cabo una traducción completa de un juego de mesa lista para ser publicada, sino que se ha buscado establecer normas y pautas para la redacción de este género del que hay tan poca información fiable y contrastable gracias a los textos paralelos de los juegos del mismo género más populares. Se espera que esta redacción sirva en un potencial futuro profesional para el mejor desarrollo de la tarea traductora en textos de este género y, también, que sirva para conseguir encargos relacionados.

7 Bibliografía

- Braga, J. (2011). Estudios de Traducción. *Estudios de Traducción*, 1, 59-72.
- Cambridge Dictionary. (s.f) Citación. En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 17 de mayo de 2023 de: <https://dictionary.cambridge.org/>
- Campel, M. (s.f.). *Personal name*. Recuperado el 7 de mayo de 2023 de: <http://www.behindthename.com/glossary/view/name>.
- Chaosium. (1981). *La llamada de Cthulu. Guía del investigador*. Edge.
- De los Reyes García, M. (2013). Niveles lingüísticos en la traducción de literatura fantástica: El ladrón cuántico, de Hannu Rajaniemi. *La linterna del traductor*, 8, 45-50.
- Fernandes, L. (2006). *Translation of names in children s fantasy literature: Bringing young reader into play*. Recuperado el 7 de mayo de 2023 de: <http://www.iatis.org/newvoices/issues/2006/fernandes-paper-2006.pdf>.
- Fuentes Luque, A. (2000). *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx*. Universidad de Granada, Departamento de Filología Inglesa. Granada.
- Gamero Pérez, S. (2001). *La traducción de textos técnicos*. Ariel.
- Games Workshop. (2020). *Warhammer 40,000 reglas básicas*.
- Games Workshop. (2020). *Warhammer Age of Sigmar reglas básicas*.
- Greenway, T. (2020). *Moonstone*. Goblin King Games.

- Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Cátedra.
- Júdez Ballestín, A. (2017). *La literatura fantástica y su traducción: The Hobbit de JRR Tolkien (1996/1937)*. Universidad de Valladolid, Facultad de Traducción e Interpretación. Valladolid.
- Kress, G. (1985). *Linguistic processes in sociocultural practice*. Deakin University Press.
- Lefevere, A. (1997). *Traducción, reescritura y la manipulación del canon literario*. Ediciones Colegio de España.
- Nash, W. (1985). *The Language of Humour. Style and technique in comic discourse*. Longman.
- Oxford Languages. (s.f) Citación. En *Oxford Languages*. Recuperado el 17 de mayo de 2023 de: <https://languages.oup.com/>
- Pavel, T. (1986). *Fictional worlds*. Harvard University Press.
- Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed.
- Riot Games. (2009). *League of Legends* (Versión online). [Videojuego]. Riot Games. <https://www.leagueoflegends.com/es-es/>
- Santana López, B. (2005) La traducción del humor no es cosa de risa: un nuevo estado de la cuestión, en Romana García, M. L. [ed.] II AIETI. *Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación*. AIETI, 834-851.
- Todorov, T. (2003). *Introducción a la literatura fantástica*. Coyoacán.
- Turol Games (7 de mayo de 2023). *¿Sabes cuántos tipos de juegos de mesa existen?* Turol Games. <https://www.turolgames.com/juegos-mesa-rol-miniaturas/sabes-que-tipo-de-juegos-de-mesa-existen-esperamos-no-dejarnos-ninguno/>
- Vandaele, J. (2002). (Re-) Constructing Humor: Meanings and Means. *The Translator*, 8 (2), 149-172.
- Wizards of the Coast. (2023). *Gatherer — Magic: the Gathering*. [Motor de búsqueda]. Gatherer. <https://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx>
- Wizards of the Coast. (2014). *Manual del Jugador*. Tactical Studies Rules Wizards of the Coast.

- Wizards of the Coast. (2014). *Manual de monstruos*. Tactical Studies Rules Wizards of the Coast.

8 Anexo

8.1 Muestra de las *Core Rules* ‘Reglas básicas’

(En todas las muestras, por motivos contractuales, únicamente se incluirá una pequeña muestra del texto traducido y sin maquetar. La traducción completa y maquetada estará disponible con brevedad en <https://moonstonethegame.com/downloads.html>). En esa misma página se podrán encontrar los textos originales. Todos los usos estilísticos son los mismos que se usarán en el manual maquetado, pero cuando un número o una «X» van acontecidos de una be, ge o pe, esto simboliza que ese número o «X» es un símbolo de ese color. De igual forma, las y griegas que acontecen los ceros en las tablas de daño se usan para simbolizar un fondo amarillo que representa que ese ataque no puede hacer daño).

Introducción

Moonstone es un juego de escaramuzas de fantasía basado en personajes para de entre 2 a 4 jugadores que está ambientado en el misterioso mundo de Tauber.

Junto a la población humana, Tauber está habitado por hadas traviesas, trasgos bromistas, gnomos descorteses, troles asquerosos y gigantes estoicos, entre otros muchos seres que conforman la increíble biodiversidad que considera el mundo de Tauber su hogar.

El recurso máspreciado para los habitantes de Tauber son las Moonstones, piedras que se llaman así por la manera en la que emergen del suelo de forma inexplicable durante la noche, al igual que la luna, para luego disolverse cuando sale el sol. Un líder emprendedor puede conseguir suficiente dinero como para pagar el rescate de un rey si desentierra las piedras antes del rayar del alba y se las vende a los hechiceros de la Torre de Grommel o a sus agentes.

Los jugadores de *Moonstone* deben reunir rápidamente una tropa de aventureros para partir y recolectar las piedras. Por supuesto, los dimes y diretes se expanden como la pólvora y quizás no seas la única persona que anhele el premio y, por desgracia, un conflicto sangriento es casi inevitable.

¿Qué necesitas para jugar?

Además de estas reglas, para jugar a *Moonstone* necesitarás:

- entre 2 y 4 jugadores,

- una superficie de juego de 3 pies (') por 3 pies (aproximadamente 90 centímetros [cm] por 90 centímetros) con elementos de terreno de fantasía,
- entre 3 y 6 *miniaturas de Moonstone* para cada jugador, con las *cartas de personaje* correspondientes,
- una regla que pueda medir pulgadas (") o cualquier herramienta precisa para medir pulgadas,
- una *baraja arcana* de 21 cartas,
- una *baraja de combate* de 18 cartas,
- una pila de discos azules pequeños para usar como *fichas de energía*,
- siete dados de cuatro caras para representar las *Moonstones*
- un dado de seis caras para cada jugador.

Términos del juego

Personaje: un habitante de Tauber que está representado por una miniatura y una carta de personaje. Siempre que se haga referencia a un personaje, se hará referencia a su miniatura.

Objetivo: muchas habilidades requieren que elijas un objetivo. El objetivo puede ser cualquier miniatura (amiga, enemiga o incluso el originador) que encaje con los requisitos que figuran en la habilidad, como el alcance o la palabra clave.

Originador: un personaje que está usando una habilidad con objetivo ahora mismo.

Alcance: distancia medida en pulgadas. Los jugadores pueden tomar medidas en cualquier momento y por cualquier motivo.

A X" o en: la distancia entre la base del originador (o cualquier otro lugar) y la parte más cercana de la base del objetivo es igual o inferior al alcance establecido.

Completamente a X" o completamente en: la distancia entre la base del originador (o cualquier otro lugar) y la parte más lejana de la base del objetivo es igual o inferior que el alcance establecido.

Línea de Visión / LdV: la habilidad de dibujar una línea sin obstrucciones sobre la superficie de juego entre la base de una miniatura hasta la base de otra miniatura, Moonstone o elemento de terreno que el jugador activo quiere establecer como el objetivo de una habilidad.

Pulso: un área de efecto (AdE) que afecta a todas las miniaturas a una distancia determinada o menos, sin importar la LdV.

Amigo: miniaturas que has traído a la partida.

Enemigo: miniaturas que otro jugador ha traído a la partida.

Daño: un efecto común que causa que los jugadores rellenen las casillas de salud en la carta de personaje de las miniaturas afectadas. El daño siempre tiene un tipo: de *impacto*, *punzante*, *cortante* o *mágico* y el valor de este puede ser modificado por otras habilidades o efectos.

Heridas/Hdas: similar al daño, pero no tiene un tipo y no se puede modificar. A las casillas de salud rellenas se las conoce también como Hdas.

Asesinado: un personaje que ha relleno todas las casillas de salud de su carta de personaje como resultado de las heridas y por lo tanto debe abandonar la partida tras dejar caer todas las Moonstones que lleve consigo.

Ganancias/Recuperaciones: algunas habilidades permiten que los personajes «recuperen» recursos como energía o Hdas mientras que otras especifican que el recurso se «gana». Cuando se usa el término «ganar», el personaje puede sobrepasar el máximo habitual, mientras que una «recuperación» no permite que un personaje sobrepase los valores iniciales que figuran en su carta.

Personajes: para representar a los personajes en *Moonstone* se debe usar una miniatura a escala de 32 mm de Goblin King adecuada. Cada personaje cuenta también una carta de personaje que contiene la siguiente información:

Nombre: el nombre del personaje. Si se ha actualizado al personaje desde la primera publicación, al lado del nombre también aparece un número de versión.

Palabras clave: describen la raza del personaje y algunas veces otros atributos. Las palabras clave no tienen un efecto directo, pero algunas reglas o habilidades de los personajes pueden hacer referencia a ellas.

Estadística de combate: la cantidad de cartas de combate que el jugador roba cuando se encuentra en una ronda de combate.

Alcance de combate: el alcance máximo en el que un enemigo debe estar para que este personaje lo pueda seleccionar como objetivo de una acción de Combate.

Habilidades pasivas: estas habilidades están siempre activas y son efectos que aplican bonificaciones o penalizaciones a los eventos que ocurren durante la partida.

Habilidades arcanas: son habilidades especiales que se pueden usar como acciones si descartas la cantidad de energía que se indica entre paréntesis. Siempre empiezan con uno o más iconos de colores que representan las cartas arcanas que causan un efecto cuando las juegas. El *jugador activo* roba una cantidad de cartas arcanas igual a su estadística arcana y selecciona una para determinar el éxito o fracaso de la acción mientras otro jugador se *resiste*.

Estadística arcana: la cantidad de cartas arcanas que roba este personaje cuando usa una habilidad arcana.

Estadística de evasión: representa lo difícil que es para los personajes enemigos golpear a esta miniatura con un ataque con alcance. Para ello, modifica la cantidad de cartas arcanas que roba el controlador de ese personaje.

Símbolo de facción: indica de qué facción puede formar parte este personaje. Por ejemplo, la facción de la Mancomunidad (símbolo del sol), la facción del Dominio (símbolo de la luna) o la facción de Leshavult (símbolo del cráneo de un ciervo).

Habilidades activas: son habilidades sencillas que se pueden usar como acciones si usas la cantidad de energía que hay entre paréntesis.

Tamaño de la base: el diámetro de la base sobre la que hay que colocar al personaje.

Energía: la energía es el recurso principal de la miniatura. Se descarta cada vez que la miniatura realiza una acción y se repone al principio de cada turno durante el paso de reposición. Sin embargo, a medida que las miniaturas sufren heridas, generan cada vez menos energía. Una miniatura genera una cantidad de energía igual a la cantidad de puntos azules que le quedan en la tabla de energía.

Casillas de salud: cada miniatura tiene un número determinado de casillas de salud que representan la cantidad de daño que pueden recibir antes de ser *asesinados*. Cada vez que el personaje sufre una o más Hdas, el jugador que la controla debe rellenar la cantidad correspondiente de casillas de salud, empezando por la derecha. Cuando todas las casillas estén rellenas, el personaje es *asesinado*. Si el personaje llevaba consigo una o más Moonstones, el jugador que ha infligido la herida fatal debe poner esas Moonstones (en este caso, dados) en contacto con la base del personaje *asesinado*, de manera que muestren un valor de profundidad de «1». Entonces, la miniatura se retira del tablero. Ya no forma parte de la partida.

Empezar una partida

Estas reglas explican cómo empezar una partida amistosa de *Moonstone*. La secuencia anterior a la partida es ligeramente diferente para los torneos y las campañas. Lo veréis explicado en el *Organised Play Document* y las *Campaign Rules*, respectivamente.

1. Prepara la mesa

Moonstone se juega en una superficie de juego de 3' por 3'. Los jugadores deben ponerse de acuerdo para colocar algunos elementos de terreno de una manera estéticamente agradable.

Evita colocar terreno en el centro del tablero.

2. Escoge las tropas

Todos los jugadores empiezan la partida con la misma cantidad de personajes de su colección. Acuerda con tu oponente (u oponentes) con cuántos personajes queréis jugar. Esto es lo que se conoce como el tamaño de tropa. A más grande sea el tamaño de tropa, más larga será la partida.

Al momento de escribir esta guía, hay tres facciones en *Moonstone*:

- la Mancomunidad,

- el Dominio
- Leshavult

En la Mancomunidad usualmente encontramos humanos, gigantes y gnomos; el Dominio incluye trasgos, hadas y troles y, en Leshavult, faunos, espíritus y sectarios.

En primer lugar, los jugadores deben escoger una facción y únicamente pueden escoger personajes que pertenezcan a esa facción (que indica el escudo en la parte superior derecha de su carta de personaje). Algunos personajes forman parte de dos facciones y lo indican los siguientes símbolos: (Símbolos)

Los personajes de dos facciones pueden formar parte de tropas que han escogido o una u otra de esas facciones.

Solo puedes escoger un personaje para cada tropa una vez. Aparte de esa, no hay ninguna otra restricción sobre qué personajes puede escoger un jugador.

Para una partida de entre una hora y media y dos horas, se recomiendan los siguientes tamaños de tropa:

Partida de 2 jugadores: 6 personajes cada uno

Partida de 3 jugadores: 4 personajes cada uno

Partida de 4 jugadores: 3 personajes cada uno

3. El crecimiento de las Moonstones

Después de haber escogido los personajes, los jugadores deben determinar la posición de las Moonstones en el tablero.

Para hacer esto, un jugador debe tomar 7 dados de 4 caras, tomarlos en el puño con la palma hacia abajo, a unos entre 30 y 40 cm por encima del centro del tablero. Luego, debe abrir la mano para que los dados se caigan. Déjalos donde hayan caído. Si algún dado cae fuera del tablero, debe lanzarse de nuevo desde el centro del tablero.

Cada dado representa la localización de una Moonstone. El número que muestra cada dado representa lo difícil que es desenterrarla y se conoce como el *valor de profundidad*. Durante la partida, los jugadores pueden tomar posesión de las Moonstones. Para ello, deben realizar una acción de Cosechar. Las miniaturas pueden pasar por encima de las Moonstones con total libertad, pero no pueden terminar un movimiento con la base superpuesta con el dado.

Opcionalmente, para las partidas con una cantidad de personajes menor a la habitual, los jugadores pueden acordar usar 5 Moonstones en lugar de 7 como de normal.

Mulligan

Si cualquiera de los jugadores no está satisfecho con la distribución de las Moonstones, pueden solicitar que se vuelvan a lanzar los dados. Esto se conoce como un *mulligan*. Cada jugador puede solicitar un único *mulligan*.

4. Desplegar las tropas

El siguiente paso es que cada jugador ha de lanzar un dado de 6 caras. Si hubiese empate entre los resultados de esta tirada, lanzad de nuevo.

Partida de dos jugadores

El jugador que haya sacado el número más alto decide si quiere ser el *madrugador* o tener la *iniciativa*.

El *madrugador* elige uno de los bordes del tablero y coloca una miniatura de su tropa completamente a 10” del borde del tablero. Entonces, el *jugador con la iniciativa* coloca su primera miniatura completamente a 10” del borde opuesto del tablero. Los jugadores toman turnos para colocar una miniatura a la vez, siempre completamente a 10” de su borde del tablero hasta que todas las miniaturas se hayan colocado en el tablero.

Partida de entre tres y cuatro jugadores

El jugador que haya sacado el número más alto elige un borde del tablero y coloca una miniatura de su tropa, completamente a 10” del borde del tablero.

Entonces, el jugador que haya sacado el segundo número más alto elige un borde del tablero que no haya seleccionado nadie y despliega su primera miniatura completamente a 10” de ese borde del tablero. Entonces, el jugador con el tercer número más alto hace lo mismo y elige para ello uno de los bordes que quedan para colocar su primera miniatura. Por último, si hay un cuarto jugador, se le asigna el borde del tablero que queda.

Los jugadores deben continuar por ese orden y cada uno coloca una miniatura por turno hasta que estén todas desplegadas.

Ningún jugador tiene la *iniciativa*.

En caso de empate entre los resultados de la tirada de dados, únicamente los jugadores empatados lanzan de nuevo para determinar quién va primero. Esto no afecta al orden de los otros jugadores.

8.2 Muestra de las *Character Cards* ‘*Cartas de personaje*’

Barón von Sombrerón

Humano, Noble

Combate: 5

Alcance: 2”

Arcana: 3

Evasión: 0

Espada larga: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Armadura de placas: si esta miniatura sufre daño que no sea *mágico*, reduce el daño sufrido en -2.

Grito de reunión (0) Pulso de 8” — *Una vez por partida.*

Los *Humanos* amigos en el pulso recuperan hasta una cantidad de energía igual a la cantidad de puntos azules que quedan en su barra de salud.

Recargar (Disparar con pistola) (2) —

La habilidad entre paréntesis se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si esta miniatura está enfrentada.*

Disparar con pistola (1) 8” — *Una vez por partida, a no ser que se recargue.*

gX: la miniatura objetivo sufre X+1 de daño de *impacto*.

Catástrofe: esta miniatura sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: ***Ataque descendente.***

Golpe maestro

Mejora de un ***Ataque descendente.***

Tipo de daño: cortante.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	y0
Estocada	y1
Tajo barrido	y2
Ataque ascendente	3

Guardia baja	2
--------------	---

Eric, el escudero

Humano, Soldado

Combate: 3

Alcance: 1”

Arcana: 3

Evasión: -1

Escudero: los *Soldados* amigos a 4” aumentan en +1 su estadística de combate. Los *Nobles* amigos a 4” aumentan en +2 su estadística de combate.

Jubón de cuero: si esta miniatura sufre daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce el daño sufrido en -1.

Mi héroe (2) 4”

El *Soldado* objetivo gana +1 de energía o el *Noble* objetivo gana +2 de energía.

Médico de combate (1) 4”

bX: el *Soldado* o *Noble* objetivo recupera X Hdas.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: ***Guardia baja***.

Lo lamentarás

Mejora de una ***Guardia baja***.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	(0)
Estocada	(0)
Tajo barrido	(0)

Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Efecto del paso final: si esta miniatura no ha sido *asesinada*, cambia las posiciones de esta miniatura y una miniatura amiga a 4”.

Chispa

Humano, Soldado

Combate: 3

Alcance: 1”

Arcana: 3

Evasión: 0

Daga: si esta miniatura inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Recargar (Disparar con mosquete) (2)

La habilidad entre paréntesis se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si esta miniatura está enfrentada.*

Apuntar (1) — *Una vez por turno.*

Aumenta la estadística arcana de esta miniatura en +1 hasta el final del turno.

«¡Cuidado!» (1) 6”

La estadística de evasión de la miniatura amiga objetivo se reduce en -1 hasta el final del turno.

Disparar con mosquete (1) 12” — *Una vez por partida, a no ser que se recargue.*

gX: la miniatura objetivo sufre X+2 de daño de *impacto*.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas y ya no puede usar la habilidad «Recargar» durante el resto de la partida.

Movimiento característico: **Guardia alta.**

Retirada táctica

Mejora de una **Guardia alta.**

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)

Ataque descendente	(0)
Estocada	(0)
Tajo barrido	(0)
Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Reduce el daño sufrido en -1.

Efecto del paso final: esta miniatura se puede mover 2”.

Ágata Taskas

Humana

Combate: 3

Alcance: 1”

Arcana: 3

Evasión: 0

Coraje germano: si un *Soldado* o *Mercenario* amigo realiza una acción de Combate mientras esté a 6” de esta miniatura, puedes hacer que gane +1 de energía. *Una vez por turno.*

Daga escondida: si esta miniatura inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1. Si esta miniatura juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

Oferta tentadora (2) 10”

g2, b2 o p2: mueve la miniatura objetivo 4” directamente hacia esta miniatura.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Come hasta reventar (1) 2” — *Una vez por turno.*

gX: la miniatura objetivo pierde -X de energía.

bX: la miniatura objetivo gana +X de energía y su estadística arcana se reduce en -X hasta final del turno.

pX: la estadística de evasión de la miniatura objetivo aumenta en +X hasta final del turno.

Catástrofe: la miniatura objetivo pierde posesión de hasta 1 Moonstone (colócala en contacto con su base y con un valor de profundidad de «1»).

Movimiento característico: *Guardia alta*.

El infierno no conoce furia tal...

Mejora de una *Guardia alta*.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	y(0)
Estocada	y(0)
Tajo barrido	y(0)
Ataque ascendente	y(0)
Guardia baja	(0)

Cuac

Humano, Hechicero, Clérigo

Combate: 2

Alcance: 1”

Arcana: 5

Evasión: 0

Debilucho: reduce todo el daño de combate que haga esta miniatura en -1. Las acciones de Cosecha le cuestan a esta miniatura +1 de energía.

Premonición: si un personaje enemigo declara a esta miniatura como el objetivo de una acción, puedes interrumpir la acción para entrar en un paso de reacción. Para ello, descarta 1 de energía. Si lo haces, el enemigo debe completar la acción si es posible y no puede elegir un nuevo objetivo.

Previsión (1) 10” — *Una vez por turno.*

El *Humano* objetivo aumenta en +2 su estadística arcana hasta el final del turno.

Curar (2) 8”

bX: la miniatura objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Poder cegador (1) 4”

bX: reduce la estadística arcana y de combate de la miniatura objetivo en -2X hasta el final del turno.

Catástrofe: esta miniatura pierde toda la energía.

Movimiento característico: **Guardia baja.**

Esfumarse

Mejora de una **Guardia baja.**

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	(0)
Estocada	(0)
Tajo barrido	(0)
Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Efecto del paso final: la miniatura enemiga disminuye en -2 su estadística de combate hasta el final del turno. Esta miniatura puede moverse 4”.

Fritz

Humano, Mercenario, Soldado

Combate: 4

Alcance: 2”

Arcana: 0

Evasión: +1

Espadón: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +3. Si esta miniatura inflige daño de combate de *impacto* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Intimidar (1) 4”

El *Humano* o *Trasgo* objetivo disminuye en -2 su estadística arcana en y gana [**Combatiente predecible:** durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, debes revelar tu mano a tu oponente] hasta el final del turno.

¡Retirada! (1) Pulso de 2” — *Una vez por turno*

Todas las otras miniaturas en el pulso se mueven 1” directamente hacia atrás.

Movimiento característico: ***Ataque ascendente.***

Cortador de maíz

Mejora de un ***Ataque ascendente.***

Tipo de daño: cortante.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	2
Ataque descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	2

Ataque ascendente	2
Guardia baja	(0)

Efecto del paso final: inflige 2 de daño *cortante* a todas las miniaturas a 2" que no hayan participado en la ronda de combate. Esto no cuenta como daño de combate.

El fraile Flavio

Humano, Clérigo

Combate: 4

Alcance: 2"

Arcana: 3

Evasión: +1

Acolchamiento natural: reduce el daño de *impacto* sufrido en -2.

Maza: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce ese daño a (0). Si esta miniatura inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +1.

Intervención divina: cuando un enemigo selecciona a esta miniatura con una habilidad arcana o usa una habilidad arcana a 4" de esta miniatura, si tu mano de resistencia incluye 2 o más cartas de Catástrofe, puedes revelarlas para cancelar la habilidad y infligir el resultado de la catástrofe en la miniatura *activa*.

Malicioso: cuando esta miniatura causa 1 o más Hdas a una miniatura enemiga, recupera 1 Hda.

Curar (2) 8"

bX: la miniatura objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: *Tajo barrido*.

Azote

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño: **de impacto**.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	0
Ataque	0

descendente	
Estocada	0
Tajo barrido	0
Ataque ascendente	0
Guardia baja	(0)

Efecto del paso final: si esta miniatura no ha sido *asesinada*, recupera 1 Hda.

Kaufman

Humano, Noble

Combate: 2

Alcance: 1”

Arcana: 4

Evasión: +1

Baño dorado (2) 6”

Selecciona un lugar en el tablero a 6” y en LdV de esta miniatura. Todas las otras miniaturas a 4” de el lugar escogido se mueven 2” directamente hacia ese lugar. El jugador de Kaufman decide el orden de los movimientos.

Bolsa de dinero (2) 6”

Coloca 1 ficha *Bolsa de oro* de 30mm a 6” y en LdV de esta miniatura. La ficha sigue en juego pero se retira inmediatamente de la partida si la base de cualquier miniatura entra en contacto con ella. Siempre que otra miniatura realiza una acción de Trotar o Andar mientras esté a 6” y en LdV de 1 ficha *Bolsa de oro*, no puede terminar el movimiento más lejos de la ficha de *Bolsa de oro* más cercana de lo que lo estaba cuando empezó el movimiento.

Una oferta generosa (1) 2” — *Una vez por turno*

La estadística arcana no modifica este ataque

g2 o p2: la miniatura objetivo pierde la posesión de 1 Moonstone y esta miniatura la gana.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Estocada**.

Panzazo

Mejora de una **Estocada**.

Tipo de daño: **de impacto**.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	(0)
Estocada	(0)
Tajo barrido	(0)
Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Efecto del paso final: mueve la miniatura enemiga 2" directamente hacia atrás.

Nati, ratera del arrabal

Combate: 3

Alcance: 1"

Arcana: 4

Evasión: -[#]

Debilucha: reduce todo el daño de combate que inflija esta miniatura en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a esta miniatura +1 de energía.

Daga escondida: si esta miniatura inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1. Si esta miniatura juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

La mirada de la inocencia: las miniaturas enemigas deben descartar 1 de energía para seleccionar a esta miniatura con una acción.

Desaparecer entre la multitud: la estadística de evasión de esta miniatura es -[#]. [#] es la cantidad de otras miniaturas que hay a 3" excluyendo el originador de la habilidad.

Rápida: cuando entres en un paso de reacción mientras estés *enfrentado* por un enemigo, esta miniatura puede moverse 2" en lugar de 1". *Una vez por turno.*

Tirachinas (2) 6"

xG: la miniatura objetivo sufre X de daño de *impacto*.

Catástrofe: esta miniatura pierde las habilidades «La mirada de la inocencia» y «Desaparecer entre la multitud» y su estadística de evasión es +1 hasta el final del turno.

Movimiento característico: ***Tajo barrido.***

Cortar monederos

Mejora de un ***Tajo barrido.***

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	(0)
Estocada	(0)
Tajo barrido	(0)
Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Reduce el daño sufrido en -2.

Efecto del paso final: esta miniatura puede tomar posesión de 1 de las Moonstones de la que tenga posesión el enemigo.

Gertrudis, la cazadora de hadas

Humana, Mercenaria

Combate: 4

Alcance: 1”

Arcana: 5

Evasión: 0

Amuleto de protección: reduce el daño *mágico* sufrido en -2.

Recargar (Disparar con trabuco) (2)

La habilidad entre paréntesis se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si esta miniatura está enfrentada.*

Orden natural (1) Pulso de 4” — *Una vez por turno*

Todas las miniaturas en el pulso sufren 1 Hda por cada ficha de energía que tengan por encima de la tercera.

Disparar con trabuco (1) 12” — *Una vez por partida, a no ser que se recargue.*

gX o bX: la miniatura objetivo sufre X daño de *impacto*.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: ***Tajo barrido.***

Patada giro

Mejora de un ***Tajo barrido.***

Tipo de daño: de impacto.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	1
Ataque descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	1

Ataque ascendente	1
Guardia baja	0

Efecto del paso final: mueve la miniatura enemiga 1". Puedes jugar inmediatamente la habilidad «Recargar» aunque estés *enfrentado* y sin utilizar energía.

Sir Gavinote Gallinero

Combate: 4

Alcance: 2"

Arcana: 0

Evasión: +1

Maza de combate: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce ese daño a (0). Si esta miniatura inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +2.

Armadura de placas: reduce todo el daño que no sea *mágico* sufrido en -2.

Ornitofobia: siempre que un personaje *Trasgo* termine un movimiento *enfrentado* por esta miniatura por primera vez cada turno, debe descartar 1 de energía, si es posible.

El gobernador: los *Soldados* amigos a 6" aumentan en +1 su estadística de combate.

Gritar órdenes (1) 6"

Mueve la miniatura amigo objetivo que no sea *Noble* 1". Si el objetivo es un *Soldado* amigo, muévelo 2" en su lugar. *Solo puedes seleccionar a cada personaje una vez por turno.*

Movimiento característico: ***Tajo barrido.***

Machaca rodillas

Mejora de un ***Tajo barrido.***

Tipo de daño: de impacto.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	2
Ataque	2

descendente	
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido 1 o más Hdas durante esta ronda de combate, entonces no puede realizar una acción de Trotar hasta el final del turno.

El viejo Aluvión

Humano, Soldado

Combate: 3

Alcance: 2”

Arcana: 4

Evasión: 0

Espada larga: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Gambesón: reduce el daño *cortante* sufrido en -1.

Consejo de un sabio: las miniaturas amigas a 4” pueden ignorar los efectos de las catástrofes.

Ya lo he visto todo: si esta miniatura es el *atacante* o *defensor* en una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, tu oponente debe revelar su mano.

«¡Cuidado! ” (1) 6”

La estadística de evasión de la miniatura amigo objetivo se reduce en -1 hasta el final del turno.

Médico de combate (1) 4”

bX: el *Soldado* o *Noble* objetivo restaura X Hdas.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: ***Guardia alta.***

Retirada táctica

Mejora de una **Guardia alta**.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	(0)
Ataque descendente	(0)
Estocada	(0)
Tajo barrido	(0)
Ataque ascendente	(0)
Guardia baja	(0)

Reduce el daño recibido en -1.

Efecto del paso final: esta miniatura se puede mover 2”.

Gacela, la bibliotecaria

Combate: 3

Alcance: 3”

Arcana: 5

Evasión: +1

Punzón: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante*, reduce el daño infligido a (0).

Sifón de energía (0) 8” — *Una vez por turno*

Selecciona como objetivo a una miniatura amiga. Pon boca arriba una carta arcana y redistribuye hasta X de energía de esa miniatura a cualquier combinación de miniaturas a 8”. X es el valor de esa carta.

Catástrofe: la miniatura objetivo pierde -2 de energía y esta miniatura sufre 2 Hdas.

Contrato cáustico (1) 6”

xB: la miniatura objetivo sufre X-1 Hdas, entonces gana [**Protección:** la primera vez que esta miniatura sufre daño este turno, reduce ese daño a (0)] hasta el final del turno.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

El desdén de la bibliotecaria (1) 6”

pX: mueve la miniatura objetivo X” directamente hacia atrás, entonces recibe X-1 Hdas.

Catástrofe: esta miniatura sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: *Estocada*.

¡Shhhhh!

Mejora de una *Estocada*.

Tipo de daño: *impacto*.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	1
Ataque descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	(0)
Ataque ascendente	1
Guardia baja	1

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido 1 o más Hdas durante esta ronda de combate, debe descartar 1 de energía, si puede.

Sir Pocilgo

Humano, Animal, Soldado

Combate: 4

Alcance: 2”

Arcana: 0

Evasión: +1

Lanza de caza: si esta miniatura inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1. Si esta miniatura inflige daño de combate contra un *Animal*, aumenta el daño infligido en +1.

Escudo solar: si esta miniatura sufre daño *mágico* o de *impacto*, reduce el daño sufrido en -1.

Auténtico cerdo (1) 6” — *Una vez por turno*

Puedes hacer que otra miniatura amiga dentro de un rango de 6” sufra 2 Hdas. Si lo hace, entonces el enemigo objetivo pierde una habilidad arcana de tu elección hasta el final del turno.

¡A la caaaarga! (2) 6”

Mueve esta miniatura 4” directamente hacia la miniatura enemiga objetivo. Si la siguiente acción de esta personaje este turno es un Combate contra el mismo objetivo, inflige +2 de daño.

Movimiento característico: *Ataque ascendente*.

Encuernar

Mejora de un *Ataque ascendente*.

Tipo de daño: *punzante*.

<i>El oponente juega:</i>	<i>Inflige</i>
Guardia alta	2
Ataque descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	0

Este ataque inflige (0) de daño contra las miniaturas que estén a más de 1”.

Efecto del paso final: mueve la miniatura enemiga 1”.

8.3 Muestra de los *Custom Decks ‘Barajas personalizadas’*

Empezar una partida

- 1 **Prepara el terreno**
- 2 **Elige las tropas**
- 3 **Elige un Evento o Plan**
- 4 **Haz crecer las Moonstones**
- 5 **Desplega las tropas**

La partida dura 4 turnos

Jugar un turno

1 **Paso de reposición**

Coloca 1 ficha de energía azul en todas las cartas de personaje por cada punto azul que quede en la barra de salud de ese personaje.

2 **Paso de activación**

El primer jugador activa 1 personaje, entonces, cuando la activación está completa, el jugador a su izquierda activa 1 personaje y así con todos los jugadores. Mientras estén activos, los personajes pueden realizar acciones si descartan fichas de energía.

3 **Paso de descarte**

Descarta todas las fichas de energía que no se hayan usado.

Acciones

Trotar. Coste: (0) de energía. *Una vez por turno.*

Muévete hasta 4”. No puedes alejarte de un enemigo que te esté enfrentando ni puedes moverte por elementos acuáticos o boscajes.

Andar. Coste: (1) de energía.

Muévete hasta 1”. Sin restricciones.

Atravesar. Coste: (2) de energía.

Muévete hacia el lado opuesto de un obstáculo de 1” de ancho como máximo.

Cosechar. Coste: (1) de energía. ***La miniatura no puede estar enfrentada.***

Reduce el valor de profundidad de cualquier Moonstone que esté en contacto con tu base en -1 o toma posesión de una Moonstone con un valor de profundidad de «1».

Activar habilidad. Coste: (X) de energía.

Realiza el efecto que figura en el texto de la habilidad.

Habilidad arcana. Coste: (X) de energía.

Selecciona 1 objetivo. Roba cartas arcanas igual a tu estadística arcana, modificada por la estadística de evasión del objetivo. El jugador que se resiste roba 6 cartas.

Combate. Coste: (1) de energía.

Selecciona como objetivo a 1 enemigo a tu alcance de combate. Ambos jugadores roban cartas de combate iguales a su estadística de combate. El atacante roba +2 cartas.

8.4 Glosario de usos terminológicos

(Player with the)	(Jugador con la)	Tipo de personaje	Cursiva		
Initiative	Iniciativa				
Action	Acción	Proceso de juego	X	Perform an action	Realizar una acción
Activate	Activar	Proceso de juego	X		
Activation Step	Paso de activación	Fase de juego	X		
Active Ability	Habilidad activa	Parte de carta de personaje	X		
Apply	Aplicar	Proceso de juego	X		
Arcane	Arcana	Estadística de personaje	X		
Arcane Ability	Habilidad arcana	Parte de carta de personaje	X		
Arcane Deck	Baraja arcana	Elemento físico de juego	X		
Attacker	Atacante	Clasificación	Cursiva		

		n de personaje			
Barrier	Barrera	Elemento de terreno	Cursiva		
Base	Base	Parte de la miniatura	X		
Base contact	La base en contacto	Posición	X		
Bluff	Farol	Declaración	Comillas		
Catastrophe	Catástrofe	Evento	Cursiva		
Character	Personaje	Elemento de juego	X		
Character Card	Carta de personaje	Elemento de juego	X		
Cover	Cobertura	Elemento de combate	X		
Critical Hit	Golpe crítico	Tipo de ataque	Mayúscula		
Damage/Dmg	Daño/Dño	Elemento de combate	X	Deal Damage//Recieve Damage	Infligir daño//Sufrir daño
Deal	Infligir	Elemento de combate	X		
Decrease	Disminuir	Proceso de juego	X		
Defender	Defensor	Tipo de personaje	Cursiva y mayúscula		
Depth Value	Valor de profundidad	Elemento de juego	X		
Directly Away	Directamente hacia atrás	Movimiento	X		

Directly Towards	Directamente hacia	Movimiento	X		
Discard	Descartar	Proceso de juego	X	Roll dice	Lanzar dados
Discard Step	Paso de descarte	Fase de juego	X		
Draw	Robar	Proceso de juego	X		
Early Bird	Madrugador	Tipo de jugador	Cursiva		
Effect	Efecto	Elemento de juego	X		
Elevated Positions	Posiciones elevadas	Elemento físico de juego	X		
End Step	Paso final	Proceso de juego	X		
End Step Effect	Efecto de paso final	Parte de carta de personaje	Negrita		
Enemy	Enemigo	Tipo de miniatura	X		
Energy	Energía	Elemento de juego	X		
Energy Token	Ficha de energía	Elemento físico de juego	X		
Engaged	Enfrentado	Estado	Cursiva		
Engaging	Enfrentando	Estado	Cursiva		
Entirely Within	Completamente dentro	Posición	X		
Evade	Evasión	Estadística de	X		

		personaje			
Face up	Boca arriba	Posición	X		
Falling Swing	Ataque descendente	Tipo de ataque	Mayúscula		
Follow-up Attack	Ataque adicional	Tipo de ataque	Mayúscula		
Friendly	Amigo	Tipo de miniatura	X		
Gains	Ganancia	Elemento de juego	X		
Gap	Espacio estrecho	Elemento físico de juego	X		
Go for it!	¡A por ello!	Fase de juego			
Harvest	Cosechar	Acción	Mayúscula		
Health box	Casilla de salud	Parte de carta de personaje	X		
High Guard	Guardia alta	Tipo de ataque	Mayúscula		
Impact	Impacto	Tipo de daño	Cursiva		
Increase	Aumentar	Elemento de juego	X		
Jog	Trotar	Acción	Mayúscula		
Keyword	Palabra clave	Elemento de juego	X		
Ladders	Escalera	Elemento del tablero	X		
Line of	Línea de	Elemento	X,		

Sight/LoS	visión/LdV	de juego	excepto abreviado , que va en mayúscul a		
Low Guard	Guardia baja	Tipo de ataque	Mayúscul a		
Magical	Mágico	Tipo de daño	Curisva		
Melee	Combate	Estadística de personaje	X	Melee Dmg	Daño de combate
Melee Attack	Combate	Acción	Mayúscul a		
Melee Deck	Baraja de combate	Elemento de juego	X		
Miniature	Miniatura	Elemento de juego	X		
Model	Miniatura	Elemento de juego	X		
Modifier	Modificador	Elemento de juego	X		
Moonstone	Moonstone	Elemento físico de juego	Mayúscul a	Drop a Moonstone//Ho ld a Moonstone	Perder posesión de una Moonstone//Ten er posesión de una Moonstone
Move	Mover	Proceso de juego	X		
Movement	Movimiento	Elemento de juego	X		
Obstacle	Obstáculo	Tipo de	Cursiva		

		terreno			
OK	Paso	Declaración	Comillas		
Open Ground	Campo abierto	Tipo de terreno	Cursiva		
Originator	Originador	Tipo de personaje	Cursiva		
Overlapping	Sobrepuesto	Posición	X		
Passive Ability	Habilidad pasiva	Parte de carta de personaje	X		
Piercing	Punzante	Tipo de daño	Cursiva		
Player	Jugador	Elemento de juego	X		
Pulse	Pulso	Elemento de combate	X		
Range	Alcance	Elemento de combate	X		
Removed from Play	Retirado de la juego	Estado	Cursiva		
Replenish Step	Paso de reposición	Fase de juego	X		
Resist	Resistir	Elemento de combate	X		
Resolve	Resolver	Elemento de combate	X		
Restores	Recuperar	Elemento de combate	X		
Rising Attack	Ataque ascendente	Tipo de ataque	Mayúscula		
Roll-off	Lanzar dados	Elemento de juego	X		

Round	Ronda	Fase de juego	X		
Signature Move	Movimiento característico	Tipo de ataque	Mayúscula		
Slain	Asesinado	Estado	Cursiva		
Slicing	Cortante	Tipo de daño	Cursiva		
Stairs	Escaleras	Elemento de terreno	X		
Stat	Estadística	Parte de carta de personaje	X		
Step	Paso	Fase de juego	X	Make a Step	Entrar en un paso
Step	Andar	Acción	Mayúscula		
Sudden death	Muerte súbita	Fase de juego			
Sweeping Cut	Tajo barrido	Tipo de ataque	Mayúscula		
Symbol	Símbolo	Parte de carta de personaje	X		
Target	Objetivo	Elemento de combate	X		
Thurst	Estocada	Tipo de ataque	Mayúscula		
Title	Título	Parte de carta de personaje	X		
Traverse	Atravesar	Acción	Mayúscula		
Trigger	Disparar	Proceso de			

		juego			
Troupe	Tropa	Elemento de juego	X		
Turn	Turno	Elemento de juego	X		
Water Feature	Elemento acuático	Elemento de terreno	Cursiva		
Within	A X" o menos	Elemento de combate	X		
Wooded Patch	Boscaje	Elemento de terreno	Cursiva		
Wounds/ Wds	Heridas/Hdas	Elemento de combate	X, excepto abreviado , que va en mayúscul a	Suffer Wds	Sufrir Hdas

8.5 Tabla de dificultades

Dificultad	Dificultad propia de
Restricción de espacio	Manuales técnicos
Los nombres tienen juegos de palabras que no se entienden en español	Traducción literaria
Forzar el uso de términos puede restar naturalidad del texto	Manuales técnicos
Mantener la terminología de forma constante, incluso a expensas de la naturalidad	Manuales técnicos
Convenciones estilísticas del género (comillas inglesas en lugar de latinas, negrita, cursiva...)	Manuales de juegos de mesa

Documentación acerca de las criaturas fantásticas	Traducción literaria y de la fantasía
Traducción del humor en los nombres pero manteniendo la limitación de edad (+13)	Traducción literaria
El uso de las comillas, la cursiva, la negrita, la mayúscula... no es coherente en el original.	Traducción general