

Alma Mater Studiorum Università di Bologna

**SCUOLA DI LINGUE E LETTERATURE,
TRADUZIONE E INTERPRETAZIONE**

Sede di Forlì

**Corso di Laurea magistrale in
Traduzione specializzata (classe LM – 94)**

TESI DI LAUREA

in Traduzione in Italiano dall'Inglese (prima lingua)

**I giochi di ruolo: proposta di traduzione di *Urban Shadows* e analisi
terminologica del genere testuale**

**CANDIDATO
Gabriele Pezzuto**

**RELATRICE
Adele D'Arcangelo**

**CORRELATRICE
Claudia Lecci**

Anno Accademico 2016/2017

Terzo Appello

Tutti i testi originali e le immagini relative al gioco di ruolo “Urban Shadows”
contenuti in questo studio sono copyright di ©2018 Magpie Games. Tutti i diritti
riservati.

INDICE

Abstract	7
Introduzione	9
 CAPITOLO I	
I giochi di ruolo: evoluzione e caratteristiche	11
1.1 Le origini del gioco di ruolo	11
1.2 Da <i>Dungeons & Dragons</i> al nuovo millennio	12
1.2.1 I libri-gioco e i giochi di ruolo dal vivo	16
1.3 I giochi di ruolo oggi	17
1.4 I giochi di ruolo in Italia	18
1.4.1 Il mercato italiano odierno	18
1.5 Le caratteristiche standard dei GdR	20
1.5.1 Il master/narratore	21
1.5.2 I personaggi giocanti e l'interazione tra giocatori	22
1.5.3 Il sistema normativo e il fattore di incertezza	24
1.5.4 Storie e ambientazioni	25
 CAPITOLO II	
Tradurre un gioco di ruolo: analisi e proposta di traduzione di <i>Urban Shadows</i>	27
Premessa	27
2.1 <i>Urban Shadows</i>	27
2.1.1 Ambientazione	29
2.1.2 Tematiche sensibili	30
2.2 Approcci teorici funzionalisti alla traduzione	31
2.3 Analisi traduttiva di <i>Urban Shadows</i>	33
2.3.1 Comparazione tra TP e TA	33
2.3.1.1 Intenzioni funzionali del testo	33
2.3.1.2 L'emittente e i destinatari del testo	35
2.3.1.3 Il tempo e il luogo in cui il testo viene pubblicato	36
2.3.1.4 Il canale testuale utilizzato	36
2.3.1.5 Le ragioni della creazione del testo e della sua traduzione	37
2.3.2 Gerarchia funzionale delle problematiche traduttive	38
2.3.3 Riferimenti culturali e strategie traduttive	39
2.4 Proposta di traduzione e commento	41
2.4.1 Descrizione di una mossa base	42
2.4.2 Gli Archetipi e le fazioni	49

2.4.2.1	<i>Descrizione destinata ai giocatori</i>	49
2.4.2.2	<i>Descrizione destinata al Maestro di Cerimonie</i>	55
2.4.3	Le mosse di gioco	63
2.4.3.1	<i>Le mosse degli Archetipi</i>	63
2.4.3.2	<i>Le mosse del Maestro di Cerimonie</i>	70
2.5	Conclusioni	74
CAPITOLO III		
Analisi terminologica dei giochi di ruolo		76
	Premessa	76
3.1	La terminologia	76
3.1.1	Vincolatività testuale	77
3.1.2	Lingue speciali	78
3.2	Il lavoro di analisi terminologica	79
3.2.1	Documentazione e corpus	80
3.2.2	Estrazione terminologica	82
3.2.3	Risultati dell'analisi terminologica	84
3.3	Considerazioni sullo studio terminologico dei giochi di ruolo	85
	Conclusioni	87
	Bibliografia	89
	Sitografia	92
	Fonti utilizzate per la traduzione	93
	Appendice A – Selezione di Keyword estratte	94
	Appendice B – Termini complessi e fraseologia individuati con le funzioni Cluster e N-Gram	97
	Appendice C – Glossario EN-IT	99
	Appendice D – Glossario italiano dei giochi di ruolo	101

Abstract

From the very start, role-playing games represent an atypical textual genre and form of entertainment. In these games no winner prevails on the other players, as their purpose is to develop a compelling story. Translating this unique type of games entails several obstacles related to a remarkable textual variety. Role-playing games' handbooks comprise both technical terminology and narrative style, resulting in the crucial use of different translation strategies. The aim of this study is to examine the "hybrid" nature of role-playing games' handbooks, by analysing their terminology and the problems related to the translation process.

In the first chapter we examine the role-playing game genre, from its roots to the present day, highlighting its distinctive features. The second chapter is focused on the analysis and translation of the role-playing game *Urban Shadows*. Furthermore, in this chapter we describe the main obstacles of the translation process. Finally, in the last chapter, we carry out a terminological analysis of the role-playing game genre, to identify the most representative terms of this domain and to arrange the selected terms in a glossary.

INTRODUZIONE

“Arrivi a casa di Manuel, un edificio basso e tozzo in mattoni nel cuore di Dorchester. Si sta facendo buio e le luci dei lampioni su entrambi i lati della strada tremolano a intervalli strani. Non vedi nessuno. La porta principale di casa sua è aperta. Appena scendi dall’auto senti un forte odore di sangue e polvere da sparo. Hai un brutto presentimento, come se qui di recente la morte fosse passata a fare una visita. Sulla strada regna un silenzio tombale. Cosa fai?”

Per la maggior parte dei lettori, il brano qui riportato può risultare bizzarro e difficile da categorizzare: potrebbe trattarsi di un estratto da un romanzo, ma l’uso della seconda persona singolare è inusuale in questo genere di testo; potrebbe anche essere la trascrizione di una conversazione, ma il registro utilizzato sembra escludere un dialogo spontaneo o improvvisato. Il brano sopracitato, estratto dal testo che verrà analizzato in questa tesi, risulterà invece immediatamente familiare per chiunque abbia avuto familiarità con i giochi di ruolo: si tratta, infatti, della descrizione di una scena all’interno di una sessione di un gioco di ruolo, dove il master (o narratore) illustra la situazione in cui si trova uno dei suoi giocatori, esortandolo con quel “cosa fai?” a prendere in mano la narrazione. Cos’è però un gioco di ruolo? Daniel Mackay, nel suo libro *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art* (2001:20) lo definisce

an episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved. These performed interactions between the players' and the gamemaster's characters take place during individual sessions that, together, form episodes or adventures in the lives of the fictional characters

I giochi di ruolo (spesso abbreviati in GdR)¹ sono *episodici* perché ogni sessione costituisce un episodio di una storia in continuo sviluppo, all’interno della quale ogni giocatore *partecipa* controllando il proprio *personaggio* (Grouling, 2010:XXII). Anche il *master* partecipa nella creazione della storia descrivendo il mondo dentro il quale ha luogo la narrazione e le situazioni in cui si imbattono i personaggi, mentre i manuali di gioco forniscono le *regole* che aiutano i partecipanti a creare e gestire il mondo narrativo (*ibidem*). Uno degli aspetti più interessanti dei giochi di ruolo è l’assenza, nella maggior parte dei casi, di un obiettivo finale: non esiste un

¹ Dall’inglese “role-playing game” (abbreviato in RPG), letteralmente “gioco di interpretazione di un ruolo”.

vincitore che prevale sugli altri giocatori, ma il fine ultimo del gioco è la narrazione stessa, creare una storia e svilupparla interagendo con gli altri giocatori.

Un genere testuale così particolare presenta, dal punto di vista della traduzione, una variegata tipologia di problematiche traduttive; in questo studio si vedrà come il manuale del gioco di ruolo analizzato, *Urban Shadows*,² racchiude al suo interno due diversi tipi di testo: trattandosi di un manuale che descrive un sistema di regole per permettere ai lettori, in questo caso i giocatori, di utilizzare correttamente il prodotto per fini ludici, ci si imbatte in una terminologia specifica e strutture sintattiche che avvicinano il lavoro di traduzione del testo alla traduzione tecnica; al contempo il tema trattato, i numerosi riferimenti alla *pop-culture*, le cospicue parti narrative che fungono da esempi esplicativi del sistema di regole e il fine ultimo del manuale, ovvero l'intrattenimento ludico, fanno sì che il testo presenti problematiche tipiche della traduzione editoriale.

Lo scopo di questo studio sarà l'analisi traduttiva e terminologica della natura "ibrida" del gioco di ruolo, prendendo come esempio il GdR *Urban Shadows*, ambientato in metropoli contemporanee popolate da creature magiche e soprannaturali come demoni, lupi mannari, maghi e vampiri. Altro obiettivo di questa tesi è quello di fornire alcuni spunti di riflessione sulla figura del traduttore che si incarica della traduzione di un gioco di ruolo, dal momento che spesso in Italia la traduzione di questi manuali non viene affidata a professionisti, bensì ad appassionati e giocatori di GdR, che sopperiscono alla mancanza di una preparazione traduttologica con una conoscenza del genere testuale e del pubblico target.

Lo studio è diviso in tre capitoli: nel primo si esamina il genere del gioco di ruolo, dalle sue origini a oggi, evidenziandone le caratteristiche che lo contraddistinguono; il secondo capitolo è dedicato all'analisi traduttologica e alla proposta di traduzione del caso di studio, *Urban Shadows*, affrontando le problematiche incontrate durante la traduzione del manuale; l'ultimo capitolo contiene l'analisi terminologica di cinque giochi di ruolo.

² Medeiros, A., Diaz Truman, M., pubblicato negli Stati Uniti da Magpie Games nel 2015 e di prossima pubblicazione in Italia.

CAPITOLO I

I giochi di ruolo: evoluzione e caratteristiche

1.1 Le origini del gioco di ruolo

Nel 1811, nelle scuole di guerra prussiane, un ufficiale d'artiglieria di nome Von Reiszwitz introduce assieme a suo figlio una simulazione bellica che riproduce i problemi tattici di un combattimento. Questa simulazione, chiamata *Kriegspiel*, è una variante di un gioco creato trent'anni prima: su una scacchiera venivano disposti dei segnalini raffiguranti artiglieria e soldati, assieme a dei quadratini di carta colorata che descrivevano le differenti condizioni del campo di battaglia (Ripamonti, 2001:27); in *Kriegspiel* due giocatori si confrontavano con i propri schieramenti su un campo di battaglia in miniatura, mentre un arbitro determinava l'esito degli scontri grazie a un sistema di regole (Mackay, 2001:23). Il vero fattore d'innovazione consisteva nell'introduzione del dado per simulare il caso e gli imprevisti in battaglia. Il gioco, che ebbe molto successo nelle accademie militari prussiane, venne adottato dai britannici in seguito alla guerra franco-prussiana, per poi fuoriuscire dalla ristretta cerchia dell'addestramento militare diventando un passatempo per la borghesia inglese di fine Ottocento e inizio Novecento (*ibidem*).

Nel 1913, il famoso autore inglese H.G. Wells ideò un gioco per appassionati di *wargame*,³ dove i segnalini che rappresentavano le truppe controllate da un giocatore venivano sostituiti da miniature di unità di fanteria e artiglieria. Il gioco, chiamato *Little Wars*, era racchiuso in un piccolo manuale che semplificava notevolmente le regole rispetto al più rigido *Kriegspiel*. Era così nato il *wargame* "tridimensionale", dove due giocatori immaginano di comandare degli eserciti in miniatura guidandoli l'uno contro l'altro su un campo di battaglia in scala; il gioco termina quando uno dei due eserciti sconfigge l'altro (Ghilardi e Salerno, 2007:13). Negli anni successivi vengono pubblicati altri *wargame*, con ambientazioni storiche come la Guerra di Secessione americana o le guerre napoleoniche, in cui i giocatori ripercorrono delle battaglie famose potendone cambiare anche l'esito. Nel 1953 viene pubblicato *Tactics*, il primo *wargame* da tavolo (chiamato anche *boardgame*, in italiano "gioco da tavolo") dove le miniature belliche vengono sostituite da marcatori di cartone e il campo di battaglia viene rappresentato da una mappa divisa in piccoli settori quadrati o esagonali (*ibidem*). La riduzione

³ Il Dizionario Garzanti definisce come *wargame* "un qualunque gioco, elettronico o da tavolo, che simula uno scontro armato" o "una battaglia simulata a tavolino, eseguita nelle accademie militari e nelle scuole di guerra come esercitazione di tattica bellica".

delle dimensioni e del costo dei *wargame* ne favorisce la diffusione, raggiungendo il mercato di massa. All'inizio degli anni Sessanta David Wesely, un giocatore americano di *wargame*, comincia a teorizzare dei giochi «a somma variabile», dove la vittoria di un giocatore non comporta necessariamente la sconfitta di un altro, sperimentando formule di partite in cui diversi appassionati controllavano alcune fazioni in una cittadina fittizia, Braunstein. Nonostante l'entusiasmo nel provare un gioco diverso dai normali *wargame* per due giocatori, le partite si rivelarono del tutto caotiche (Mackay, 2001) e Wesely si convinse che in un gioco di simulazione complesso fosse necessaria la presenza di un arbitro *super partes* (Ghilardi e Salerno, 2007:21). Pochi anni più tardi Dave Anderson, uno dei partecipanti ai giochi a somma variabile di Wesely, sviluppò assieme a Gary Gygax un *wargame* di ambientazione medievale, *Chainmail*, dove le miniature controllate dai giocatori rappresentavano un singolo personaggio, anziché un manipolo di soldati. Dopo aver rivisto e testato il gioco per due anni, nel gennaio del 1974 Gygax e Anderson pubblicarono *Dungeons & Dragons* (Tactical Studies Rules), il primo gioco di ruolo al mondo.

1.2 Da *Dungeons & Dragons* al nuovo millennio

Dungeons & Dragons (1974), il primo gioco di ruolo universalmente riconosciuto come tale, definì il genere per molti anni a venire e tutt'ora, alla quinta edizione, rappresenta il GdR di maggior successo commerciale al mondo: in *Dungeons & Dragons* (abbreviato in *D&D*), i giocatori interpretano i personaggi da loro creati all'interno di un mondo magico simile al *Signore degli Anelli* (1954) di J.R.R. Tolkien, popolato da elfi, draghi, orchi e moltissime altre creature fantastiche. Essi interagiscono tra di loro e con il mondo narrativo principalmente tramite l'immaginazione (a parte alcuni elementi come dadi, mappe e schede dove appuntare le caratteristiche dei personaggi). Non esiste un vincitore, ma tutto il gruppo concorre allo svolgimento dell'avventura, che prende forma mano a mano che i giocatori la narrano assieme al master (Ghilardi e Salerno, 2007:12), il cui ruolo è simile a quello di un regista poiché si occupa delle scene, coordina gli antagonisti e gestisce l'intreccio della storia (Bolme citato in Mackay, 2003:21). Sebbene la prima edizione veda poche migliaia di copie che circolarono soprattutto nell'ambiente degli appassionati (Ghilardi e Salerno, 2007:14), la popolarità del gioco cresce notevolmente a partire dalla seconda edizione, assestandosi come punto di riferimento per altri giochi di ruolo che ne imitavano la struttura. *Dungeons & Dragons* apparve persino in film di grande successo come *E.T.* di Steven Spielberg, segno che i GdR stessero entrando a far parte della cultura giovanile di massa. Nel 1982 *D&D* era stato tradotto in

quattordici lingue e i suoi manuali avevano raggiunto la grande distribuzione, fino al momento in cui si diffonde un'ondata di panico morale in seguito al suicidio di due sedicenni americani, rispettivamente nel 1980 e nel 1982: nonostante la presenza di numerosi fattori di disagio psicologico e sociale in grado di spiegare il loro gesto, come depressione cronica, abuso di droghe e bullismo, i media statunitensi ipotizzano insistentemente che la causa principale del loro suicidio sia attribuibile al fatto di essere giocatori di *D&D* (Thibault, 2007). Negli USA, in seguito ad azioni di lobbismo perseguite da associazioni vicine al fondamentalismo cristiano, i grandi distributori cominciano a ritirare dagli scaffali i giochi di ruolo, e le aziende già affermate nel settore dei giochi da tavolo, come Parker e Milton Bradley, si disinteressano dei GdR (Mackay, 2001:30)

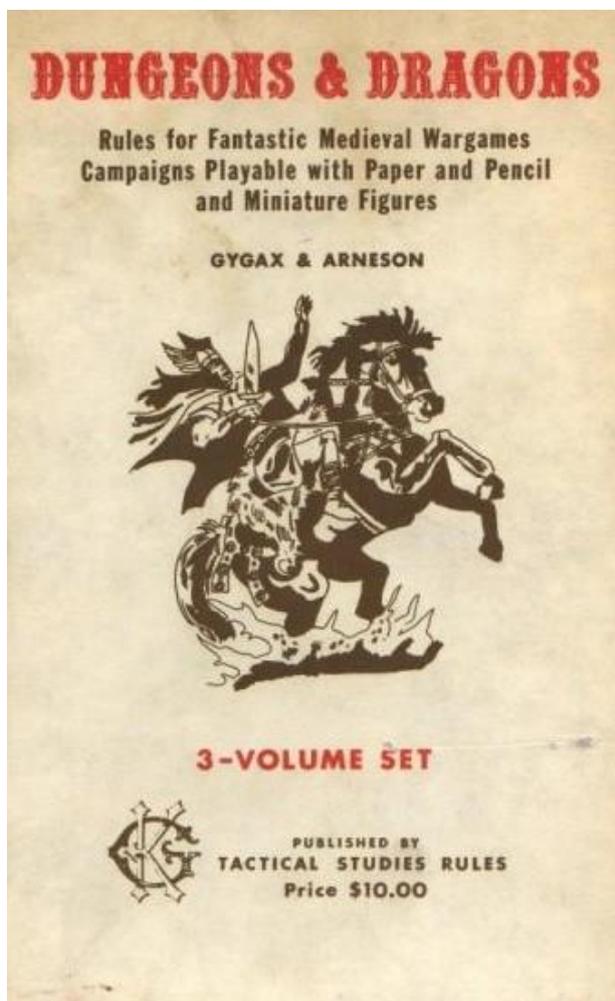


Fig. 1

La copertina della prima edizione di *D&D* (1974)

Tuttavia, nonostante la pubblicità negativa, il numero di giocatori di ruolo continua a crescere, così come l'offerta di GdR: sebbene inizialmente molti di questi siano di fatto solo imitazioni di *Dungeons & Dragons*, cominciano a circolare giochi innovativi basati spesso su opere letterarie, come *Il Richiamo di Cthulhu*, ambientato nel mondo horror di H.P. Lovecraft, o su serie di fantascienza come *Star Trek*. Nel frattempo, la casa editrice di *D&D*, Tactical Studies Rules, dopo aver rilasciato una versione aggiornata del gioco chiamata *Advanced Dungeons & Dragons*, lanciò sul mercato una serie di romanzi, *Le Cronache di Dragonlance*,⁴ la cui storia era incentrata su un gruppo di eroi che ricalcavano i personaggi tipici di *D&D*. Lo scopo di ciò, puramente commerciale, era la creazione di un mondo immaginario «canonico» su cui fondare le basi dei futuri manuali di gioco di *Advanced Dungeons & Dragons* (abbreviato d'ora in poi in *AD&D*). I romanzi riscuotono un successo enorme, tanto da superare le vendite dei manuali di *AD&D* e a portare alla creazione di molti prodotti di merchandising come miniature, giocattoli e altri gadget. Cominciano a nascere *convention* di GdR e riviste dedicate al pubblico sempre crescente di appassionati, anche fuori dagli Stati Uniti: in Italia, la rivista *Kaos* diventa nel 1991 la principale testata di divulgazione del mondo di GdR (Ghilardi e Salerno, 2007:16).

Gli anni Novanta segnano la crisi del gioco di ruolo: la proliferazione di manuali, moduli di avventure e sistemi di regole comincia a saturare il mercato; il principale GdR rimaneva *AD&D*, sebbene l'espansione eccessiva del regolamento lo porti a eccessi di complicazione e, per tale ragione, parte del suo pubblico inizia a virare su altri sistemi di gioco più intuitivi. A poco a poco, infatti, l'interesse dei giocatori si sposta dalla simulazione bellica alla ricerca di trame avventurose e di storie appassionanti da interpretare, portando gradualmente alla pubblicazione di sistemi di regole incentrati maggiormente sugli espedienti narrativi utili a descrivere in modo più profondo i personaggi, invece che sulla dimensione guerresca del gioco (Ripamonti, 2001:30). I GdR soffrono inoltre la rapida diffusione dei giochi di carte collezionabili, come *Magic: The Gathering*⁵; i giocatori affezionati di GdR continuano ad apprezzare e a giocare ai giochi di ruolo tradizionali, sebbene in misura minore rispetto al passato. Negli stessi anni, la diffusione di personal computer sempre più potenti permette lo sviluppo di videogiochi maggiormente complessi dal punto di vista tecnico, che riproducono le caratteristiche dei GdR classici senza che sia necessaria la presenza di un master, sostituito dal computer, o di altri giocatori: nel corso degli anni i videogiochi di ruolo erano passati da storie testuali interattive come *Zork* (pubblicato da Personal Software), dove l'interfaccia grafica si

⁴ Weis, Hickman, ed. Armenia 1988-1989.

⁵ Pubblicato nel 1993 da Wizard of the Coast, che nel 1997 acquista *Dungeons & Dragons* dalla fallimentare Tactical Studies Rules.

limitava a delle semplici stringhe di testo, a GdR per computer in cui i giocatori potevano muoversi in un ambiente tridimensionale interattivo, come *Diablo* (pubblicato da Blizzard Entertainment). I GdR per computer condividevano, e condividono tutt'ora, diverse caratteristiche dei GdR tradizionali, tra cui l'interazione in un ambiente interattivo tridimensionale, la quantificazione delle abilità del personaggio e l'accesso a una mappa del gioco (Mackay, 2001:40).

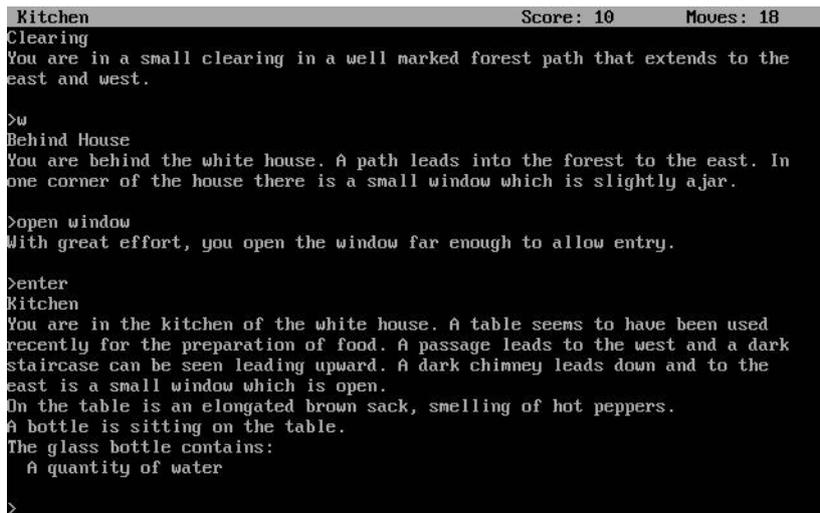


Fig. 2
Un'immagine di gioco da
Zork (1980)



Fig. 3
Un'immagine di gioco da
Diablo (1996)

Anche l'avvento di internet stava portando dei cambiamenti nel mondo dei GdR: già dalla fine degli anni Settanta erano nati i Multi-User Dungeon (abbreviati in MUD), una tipologia di gioco testuale dove i giocatori interagiscono con l'ambiente e con altri utenti. Spesso i MUD non erano altro che una trasposizione digitale di un'avventura di *D&D*, dove l'obiettivo del gioco era ripercorrere i passi di un gruppo di avventurieri che esploravano aree

di un mondo di ispirazione tolkeniana, completavano missioni e uccidevano mostri (Locatelli, 2009:38). Successivamente, con la nascita del World Wide Web nel 1990 i produttori di videogiochi cominciano a sviluppare software in grado di utilizzare la nuova tecnologia comunicativa, non più limitata a reti locali. Iniziano così a essere pubblicati i primi GdR giocabili online, o *Massively multiplayer online role-playing games* (noti anche con l'acronimo MMORPG), in cui giocatori da tutto il mondo possono giocare contemporaneamente in collaborazione o opposizione tra loro in delle mappe condivise (Thibault, 2012:65). I MMORPG, che rappresentano una naturale evoluzione di GdR, MUD e videogiochi di ruolo (Locatelli, 2009:45), diventano estremamente popolari, raggiungendo un numero enorme di giocatori mensili: *World of Warcraft* (2004), il videogioco MMORPG più giocato al mondo, raggiunge nel 2010 più di dodici milioni di utenti mensili⁶ e, sebbene in diminuzione, nel 2015 contava ancora più di 5,5 milioni di giocatori.⁷

All'inizio del nuovo millennio i giochi di ruolo tradizionali, ridimensionati rispetto al decennio precedente, continuano comunque a godere di buona salute: nel 2000 la Wizards of the Coast stimava che due milioni e mezzo di persone giocassero a *D&D* ogni mese (Dancey, 2000). Nello stesso anno, la Wizard of the Coast aveva pubblicato la terza edizione di *D&D*, in cui per semplificare il sistema di regole si era passati al cosiddetto *d20 System*, ovvero l'utilizzo di un dado poliedrico a venti facce per risolvere la maggior parte dei lanci di dadi all'interno del gioco.

1.2.1 I libri-gioco e i giochi di ruolo dal vivo

Oltre ai sopracitati sottogeneri ludici derivati dai GdR tradizionali, per completezza è necessario accennare brevemente le altre due tipologie "imparentate": i libri-gioco (o libri-*game*) e i giochi di ruolo dal vivo.⁸

I primi, sebbene la loro origine preceda leggermente la nascita dei GdR, si diffondono parallelamente a questi e sono molto influenzati da *D&D*. Possono essere considerati dei GdR in solitario, dei libri che narrano un'avventura divisa in paragrafi, al termine di ciascuno dei quali il lettore deve prendere una decisione che lo porterà in un altro paragrafo dove continuare la lettura. La successione dei paragrafi non è lineare ma è dettata dalle opzioni scelte volta per volta (Ghilardi e Salerno, 2007:20) e, a seconda dell'andamento della storia, il lettore può ritrovarsi in un vicolo cieco narrativo, perdendo la partita, o può proseguire fino a raggiungere

⁶ <http://www.ign.com/articles/2014/11/20/world-of-warcraft-subscriptions-back-over-10-million>

⁷ 2015 Annual report Activision-Blizzard, <http://investor.activision.com/annual-reports.cfm>

⁸ Noti anche come *larp*, acronimo di *live action role-playing game*.

uno dei tanti finali esistenti. I libri-gioco raggiunsero una tiratura di decine di migliaia di copie nei primi anni Novanta, finché l'interesse dei giocatori non virò sui GdR, portando sostanzialmente all'estinzione totale di questo mercato nei primi anni Duemila (Grouling, 2010:16).

I giochi di ruolo dal vivo sono dei GdR in cui i giocatori vestono letteralmente i panni dei propri personaggi, interpretandoli in luoghi appositamente preparati, con ambientazioni che variano dal fantasy, al fantascientifico, allo storico e all'horror. Il primo GdR dal vivo a tutti gli effetti (Monferrante, 2015), *Treasure Trap*, ha origine in Inghilterra dove un gruppo di giocatori di ruolo e aspiranti attori affittano un castello per ricreare alcune avventure fantasy. I GdR dal vivo sono tutt'ora diffusi (specialmente in Nord America e in Europa settentrionale) e costituiscono un sottogenere in costante evoluzione (*ibidem*). Questa tipologia di GdR condivide con i giochi di ruolo tradizionali l'aspetto ludico-narrativo, ma il numero dei partecipanti (decine o addirittura centinaia di persone contemporaneamente), la stessa modalità di gioco e la forte enfasi sulla performance drammatica lo rendono un ibrido tra GdR e improvvisazione teatrale.

1.3 I giochi di ruolo oggi

Oggi le avventure testuali sono state rimpiazzate da altre tipologie di giochi per computer in cui la componente grafica è di importanza primaria per l'interattività del gioco, così come i libri-gioco sono stati sostituiti da altre alternative ludiche (Grouling, 2010:17). I giochi di ruolo tradizionali, invece, continuano a essere giocati e ad attrarre nuove generazioni di giocatori, sebbene in misura minore rispetto al passato. La resistenza dei GdR tradizionali rispetto alle controparti digitali (specialmente i MMORPG) si deve a diversi motivi: innanzitutto, i giochi di ruolo digitali non offrono ancora lo stesso grado di interattività, libertà e socialità che si trova nei GdR tradizionali, sebbene lo sviluppo tecnologico continui a progredire in tali aspetti. I GdR per computer e i MMORPG, infatti, possiedono sempre dei limiti fisici imposti dal codice di programmazione e, per quanto vasti, presentano al loro interno un certo grado di ripetitività; diversamente, il giocatore di GdR non gioca solamente per scoprire la storia ideata dal master, ma per partecipare attivamente alla sua creazione (*ibidem*). Esiste quindi una netta distinzione di genere tra GdR tradizionali e digitali: entrambi hanno un fine ricreativo e presentano molte similitudini in termini di forma e stile, ma i GdR tradizionali si distinguono perché soddisfano un bisogno di partecipazione creativa che le loro controparti digitali non possono offrire. Proprio per la loro diversa natura, oggi entrambe le tipologie di GdR vengono giocate, spesso dagli stessi giocatori, a seconda della forma di intrattenimento ricercata.

1.4 I giochi di ruolo in Italia

In Italia i giochi di ruolo cominciano a essere presenti negli scaffali dei negozi soltanto nel 1984, dieci anni dopo la prima edizione di *Dungeons & Dragons*, con i titoli nostrani *I Signori del Caos* e *Kata Kumbas*, che precedono di un anno l'attesissima pubblicazione italiana di *D&D* (Angiolino, 2014). In breve tempo i GdR cominciano a diventare un fenomeno popolare, grazie alla loro distribuzione da parte di marchi ben noti nel settore, nonché all'interessamento di testate e trasmissioni televisive nazionali (*ibidem*).⁹ Come negli Stati Uniti, il pubblico dei giochi di ruolo in Italia risultava essere prevalentemente maschile: nel 1991 un sondaggio su 1.350 partecipanti a un torneo nazionale di *Dungeons & Dragons* rileva come solo il 7,4% fosse composto da giocatrici (Giuliano e Areni, 1992). Forse la natura pubblica e agonistica della competizione può spiegare la percentuale di presenza femminile così bassa, ma nel 2000, a distanza di dieci anni ca., un sondaggio sul mercato statunitense riporta una stima secondo cui le giocatrici di GdR costituiscono il 20% dei giocatori totali (Dancey, 2000).¹⁰ Dagli anni Ottanta, il mercato dei GdR in Italia continuerà a espandersi e ad arricchire la propria offerta, anche grazie alla pubblicazione di giochi come supplementi di riviste specializzate (Angiolino, 2014) fino all'arrivo della crisi dovuta alla diffusione dei giochi di carte collezionabili (cfr. paragrafo 1.2). Con la saturazione dei canali di vendite, l'offerta comincia a ridursi a pochi titoli l'anno e gli editori smettono gradualmente di ampliare i propri giochi con supplementi ed espansioni, necessari per far percepire agli appassionati che i sistemi di gioco fossero in buona salute (*ibidem*).

1.4.1 Il mercato italiano odierno

In Italia il mercato dei giochi di ruolo non si è ancora ripreso dalla crisi della seconda metà degli anni Novanta e, a parte i titoli «di punta» come le nuove edizioni di *Dungeons & Dragons*, oggi un gioco di ruolo originale si può considerare un successo quando vende circa un migliaio di copie, a differenza delle 3-7000 copie di titoli italiani venduti quali *I Cavalieri del Tempio* o *Il gioco di ruolo di Dylan Dog*, pubblicati rispettivamente nel 1990 e 1991.¹¹ Anche la natura stessa del gioco di ruolo non facilita un alto numero di vendite: il manuale di GdR è un prodotto

⁹ Diversi autori di GdR saranno invitati come ospiti a trasmissioni televisive come *Uno Mattina* e *Maurizio Costanzo Show* per parlare del fenomeno. Nel 1993, il GdR *On Stage! – Metodo di Improvvisazione Teatrale* (autore Luca Giuliano) conquista la foto di apertura de *L'Espresso* (n. 41 – 17 ottobre 1993), dedicato al 4° Festival del Gioco di Gradara.

¹⁰ Pur non essendo dati relativi all'Italia, si può desumere un simile grado di interesse del pubblico femminile, sebbene non sia stato possibile reperire dati precisi al riguardo.

¹¹ Comunicazione personale di Andrea Angiolino, autore ed esperto di giochi di ruolo.

concepito per essere usato solitamente da tre a sei giocatori, caratterizzato da una certa longevità e da una giocabilità potenzialmente infinita.¹² Negli ultimi anni, tuttavia, con l'abbassamento dei costi di stampa, grazie alle tecnologie digitali e alla comparsa di siti di crowdfunding come *Kickstarter* o *Indiegogo*, si è assistito in Italia alla nascita di diverse case editrici di GdR indipendenti e a un nuovo aumento dell'offerta.

Per la presente tesi è stata condotta un'indagine relativa al mercato dei GdR, attraverso una intervista sottoposta a sette editori indipendenti, presenti alla fiera Lucca Comics & Games, una delle rassegne di fumetti e giochi più importanti al mondo.¹³

Si riportano le domande:

- 1) Quanti titoli pubblica all'anno la vostra casa editrice?
- 2) Quanti di questi titoli sono italiani e quante sono traduzioni?
- 3) Qual è il prezzo medio di un vostro manuale di GdR?
- 4) Come descrivereste la tendenza del mercato negli ultimi cinque anni?
- 5) Per la traduzione di GdR vi affidate a traduttori professionisti o se ne occupa internamente la casa editrice?
- 6) Potreste stimare approssimativamente il volume d'affari annuo del mercato dei GdR?

Dalle risposte è emerso che gli editori indipendenti in Italia pubblicano tra i due e i dodici titoli l'anno, con una tiratura iniziale che va dalle 150 alle 1.000 copie,¹⁴ con eventuali ristampe in caso di successo del gioco di ruolo. Il prezzo medio di un manuale (in copertina flessibile) è compreso tra 25 e 30 euro. La vendita in fiera è di primaria importanza per tutti gli editori, a prescindere dal grado di affermazione sul mercato, con percentuali che oscillano tra il 30 e il 90% di copie vendute durante le fiere sul totale dei manuali venduti tramite tutti i canali di vendita, con una media che si aggira intorno al 60%.¹⁵ Anche la provenienza dei titoli pubblicati è piuttosto eterogenea: alcune case editrici pubblicano esclusivamente titoli italiani mentre altre si occupano di GdR stranieri, ma in linea generale i giochi di ruolo italiani costituiscono il 50-60% dei titoli attualmente in vendita. Degli editori intervistati, nessuno affida le traduzioni dei

¹² Un GdR può essere rigiocato più volte con esiti e storie completamente differenti e una campagna, ovvero una partita completa distribuita su più sessioni, dura normalmente qualche mese.

¹³ Nel corso degli anni, si è passati dai circa 29.000 visitatori della prima edizione nel 1993, ai 447.000 visitatori totali del 2017. Diversi siti web, tra cui *Variety* e *The Hollywood Reporter*, collocano Lucca Comics & Games tra le prime dieci fiere del settore.

¹⁴ Quest'ultimo dato è relativo a un editore indipendente che affida la distribuzione a una delle principali case editrici di GdR a livello europeo.

¹⁵ Gli altri due canali di vendita principali dei GdR sono costituiti dal negozio online, presente nei siti web delle case editrici, e dalla vendita al dettaglio nei negozi specializzati.

GdR esteri a traduttori professionisti, anche per via del ristretto margine di guadagno. Il livello di fiducia, riscontrato da alcuni degli editori intervistati, verso la tenuta di questo settore sul mercato, è tendenzialmente positivo. Quattro risposte sottolineano chiaramente un livello di interesse maggiore da parte del pubblico, dovuto all'ampliamento dell'offerta che si rivolge a nuove fasce di consumatori. Il suddetto aumento del numero di titoli pubblicati è visto, invece, da due editori come una crescente saturazione del mercato e, nel complesso, tutti gli intervistati si sono mostrati prudenti verso la possibilità di future prospettive di crescita. Il principale gioco di ruolo in Italia per numero di vendite resta *Dungeons & Dragons*, oggi alla sua quinta edizione. Infine, nessuno degli editori intervistati è riuscito a fornire una stima approssimativa del volume d'affari annuo dei GdR in Italia e sei editori su sette hanno affermato che questo dato è attualmente impossibile da stimare.

Malgrado i limiti dell'indagine condotta, che non può certo rappresentare una descrizione esaustiva della realtà relativa ai giochi di ruolo italiani, si è dimostrata comunque utile per rilevare informazioni preziose da parte degli operatori del settore. Il risultato più evidente emerso dall'indagine condotta è rappresentato dall'importanza delle fiere di settore, che non si limitano a costituire il canale di vendita primario dei giochi di ruolo. La fiera è anche un momento di visibilità e celebrazione, che permette agli appassionati di incontrare autori e illustratori di GdR e che genera l'interesse dei media locali.¹⁶

1.5 Le caratteristiche standard dei GdR

L'enorme varietà e il vasto numero di giochi di ruolo presenti oggi sul mercato rende impossibile definire delle caratteristiche "canoniche" che possano applicarsi indistintamente a ogni singolo GdR. Tuttavia, esistono degli elementi definitori senza i quali un gioco di ruolo smetterebbe di essere tale. Questi sono:

- 1) un master/narratore;
- 2) almeno due personaggi giocanti;
- 3) un sistema di regole;
- 4) una storia o una missione da compiere;
- 5) un'ambientazione.

(Ghilardi e Salerno, 2007:27)

¹⁶ Comunicazione personale di Andrea Angiolino.

Innanzitutto, un GdR è un gioco di società, perciò non è possibile giocare da soli né in due, ma da un minimo di tre o quattro giocatori fino a un massimo che non supera i sette-otto partecipanti, oltre i quali l'interazione tra i giocatori sarebbe troppo difficoltosa. Normalmente, un gruppo è composto da quattro giocatori più il master. La durata di una partita può variare: si passa da un'unica sessione di gioco autoconclusiva, in gergo chiamata *one-shot*, a delle campagne che arrivano a durare anni. A loro volta, le singole sessioni di gioco non hanno una durata prestabilita perché dipendono dal ritmo di gioco dei giocatori; solitamente una sessione dura dalle tre alle sei ore, ma i tempi di gioco possono protrarsi notevolmente. Le sessioni di un'avventura corrispondono sostanzialmente agli episodi di una serie televisiva, e proprio come una serie televisiva possono terminare con un *cliffhanger*¹⁷ (per invogliare i giocatori a scoprire cosa succederà nella sessione successiva) oppure dopo la conclusione di una missione. L'insieme di queste sessioni costituisce una storia con una trama continua riguardante un cast di personaggi che interagiscono in un'ambientazione immaginaria controllata dal master.¹⁸

1.5.1 Il master/narratore

La figura del master è centrale in quasi tutti i giochi di ruolo. Nell'introduzione il master era stato presentato come il «regista» che dirige lo svolgimento della trama di gioco: è lui a illustrare, tramite la narrazione, ciò che accade nel mondo in cui vivono i personaggi dei giocatori, che dipendono completamente da lui per conoscere la situazione in cui si trovano. Il suo scopo è quello di coinvolgere i suoi giocatori nella storia, di renderla verosimile e interattiva: i giocatori vogliono che i loro personaggi interagiscano con un mondo dinamico che cambia a seconda delle loro azioni. Ad esempio, se all'interno della storia i personaggi mossi dai giocatori (noti come personaggi giocanti o PG) infrangono la legge all'interno di una città, c'è da aspettarsi che da quel momento in poi sia più prudente per loro non dare nell'occhio, poiché ricercati dalle guardie cittadine che pattugliano le strade. Allo stesso tempo, il master funge anche da arbitro imparziale che fa rispettare le regole del gioco e ne controlla il corretto svolgimento. Non è raro poi che il master stabilisca delle regole personalizzate per il suo gruppo di giocatori, pratica spesso incentivata dagli stessi autori dei GdR. In caso di controversie su regole o situazioni che si presentano all'interno della storia, l'ultima parola spetta sempre al master, come indicato in moltissimi manuali di GdR (Grouling, 2010:29).

¹⁷ Un espediente narrativo in cui si termina una scena in un momento di forte suspense.

¹⁸ Questa è la tipologia ricorrente. Esistono anche alcuni giochi di ruolo in cui la narrazione non segue necessariamente una sequenza cronologica, come ad esempio *Fiasco* (2009), in cui si possono ambientare delle scene di *flashback* o *flashforward*.

Per una buona riuscita della storia, il master deve lavorare in due fasi distinte: nella prima, la fase preparatoria, dovrà creare l'avventura tracciando una trama generale e riempiendo il suo mondo di pericoli, tesori, nemici e avventure;¹⁹ nella seconda fase, ovvero quella del gioco vero e proprio, dovrà presentare l'avventura ai giocatori, lasciandoli poi liberi di muoversi all'interno del suo mondo, interagendo con esso tramite i loro personaggi (Ghilardi e Salerno, 2007:28). In una buona partita di un GdR è necessario che concorrano alla creazione della storia tanto i PG quanto il master: i giocatori interagiscono con la narrazione creata dal master in modi che quest'ultimo non aveva previsto, costringendolo quindi a improvvisare la creazione di nuove trame, nuovi luoghi e nuovi personaggi, rendendo di fatto i giocatori veri e propri co-autori della storia che si sviluppa in un mondo in costante evoluzione. Un buon master, oltre quindi ad avere una buona capacità di improvvisazione, lascerà che i giocatori contribuiscano al modellamento del mondo e della storia che li circonda; non solo darà loro la capacità di prendere decisioni, ma anche la possibilità di definire il proprio futuro all'interno della narrazione.

1.5.2 I personaggi giocanti e l'interazione tra giocatori

Nel paragrafo precedente si era sottolineato come i giocatori non fossero degli strumenti inconsapevoli nelle mani del master, bensì dei veri attori e protagonisti di un gioco d'avventura (Giuliano, 1997). I giocatori di GdR non giocano per vincere, in quanto non esiste una vittoria finale ben definita, ma per costruire assieme una storia appassionante. All'interno della narrazione esistono missioni che se completate forniscono premi come tesori, armi più potenti o punti esperienza che fanno avanzare di livello i PG, ma questi elementi hanno sempre un fine narrativo: personaggi più potenti potranno affrontare nemici più forti e addentrarsi in luoghi più pericolosi, contribuendo perciò all'evoluzione della trama. Bisogna specificare che l'interesse dei gruppi di gioco può variare: alcuni gruppi sono maggiormente interessati alla storia, altri all'esplorazione e al combattimento, mentre altri ancora all'approfondimento dei propri personaggi (Grouling, 2010:103). All'inizio di una partita i giocatori devono creare i propri personaggi, le cui tipologie sono solitamente elencate nei manuali di gioco. Le caratteristiche dei propri PG come nome, aspetto e abilità vengono poi appuntate in una scheda del personaggio, in modo da facilitare il gioco per gli utenti, che non devono necessariamente ricordare a memoria ogni potere e ogni mossa del proprio alter ego.

¹⁹ Tutti i personaggi gestiti dal master all'interno della storia vengono chiamati "personaggi non giocanti" (o "PNG") per distinguerli dai personaggi mossi dai giocatori, i personaggi giocanti (o "PG"). In alcuni giochi di ruolo, come il caso di studio di questa tesi, la fase preparatoria del master è molto ridotta poiché, rispetto ai GdR tradizionali come *D&D*, i giocatori concorrono maggiormente alla creazione della storia.

CUSTOM WEAPONS

Ranged Weapons

- Bow (2-harm close/far reload)
- Shotgun (2-harm close loud reload messy)
- SMG (2-harm close area loud)
- Pistol (2-harm close loud)
- Rifle (2-harm far loud)

Add-ons (choose 2 for each weapon):

- » Silenced (-loud)
- » Big (+1 harm)
- » Semi-automatic (-reload)
- » Automatic (+autofire)
- » Antique/Ornate (+valuable)
- » Blessed (+holy)
- » High-powered (+1 harm)
- » Scoped (+far or +1 harm at far)
- » Silvered (+silver)
- » Cold Iron (+cold iron)

Hand Weapons

- Staff (1-harm hand/close)
- Haft (1-harm hand)
- Handle (1-harm hand)
- Chain (1-harm hand area)

Add-ons (choose 2 for each weapon):

- » Head (+1 harm)
- » Bladed (+1 harm)
- » Antique/Ornate (+valuable)
- » Famed (+reputation)
- » Extendable (+close)
- » Enchanted (+anchored)
- » Silvered (+silver)
- » Cold Iron (+cold iron)
- » Blessed (+holy)
- » Hidden (+concealable)

YOUR WEAPONS

NOTES

THE HUNTER

Determined and fearless, the Hunter is a mortal who has taken up a cause against the darkness around them, perhaps because they were trained to stalk the night or because they were born with the power to protect their people. They carry a heavy burden, one that would eventually crush anyone. How long can they keep from becoming what they hunt?

DRAMA MOVES

Hunter Corruption Move

When you injure a mortal while pursuing the supernatural, mark corruption.

Intimacy Move

When you share a moment of intimacy—physical or emotional—with another person, ask them a question; they must answer it honestly. They will ask you a question in return; answer it honestly or mark corruption.

End Move

When you die or retire your character, choose a character belonging to another player and give them one of your chosen Hunter moves. It's theirs for keeps.

CORRUPTION

- Take a Corruption move
- Take a Corruption move
- Take a Corruption move
- Take a Corruption move from another archetype
- Retire your character. They may return as a Threat

CORRUPTION MOVES

- Divided I Stand:** When you turn down help and enter a dangerous situation alone, mark corruption and advance *Unleash* and *Keep Your Cool* for the scene.
- Hard to Kill:** Choose a Faction. Mark corruption to gain armor+1 against that Faction until the end of the scene.
- Perfect Timing:** Mark corruption to arrive in a scene. Mark an additional corruption to show up in a superior position.
- Death Wish:** If someone nearby is about to suffer harm, you may mark corruption to suffer the harm instead.

HOLD/GEAR



Fig. 4

Una scheda del personaggio
di *Urban Shadows*

Durante una partita di GdR, le azioni compiute dai PG si svolgono nell'immaginazione dei giocatori, sotto forma di comunicazione verbale tra loro e il master. Una parte consistente dell'attrattiva dei GdR è data proprio da questo aspetto: nei giochi di ruolo è possibile fare qualsiasi cosa e si gode di una libertà pressoché assoluta, nei limiti del sistema normativo; i giocatori si immergono tramite i propri personaggi in un mondo immaginario, rendendo il PG il punto di connessione tra i giocatori e il mondo fittizio (Mackay, 2001:43). Oltre alla bravura del master nel raccontare la storia, l'immersione è data anche dall'interpretazione dei PG; molto spesso infatti un giocatore si riferisce alle azioni compiute dal proprio alter ego in prima persona, immedesimandosi nel proprio personaggio: se per esempio un giocatore veste i panni di un personaggio di nome *Brultus* che all'interno di una scena della storia vuole buttare giù una porta a calci, anziché dire «*Brultus* vuole sfondare la porta a calci», spesso esclamerà «Voglio sfondare quella porta a calci!». Si tratta di una vera e propria recitazione di una parte in un cui il giocatore si fa «attore» (Thibault, 2017), il cui grado di personificazione varia in ogni gruppo di giocatori. Si può passare da un livello «basso» di interpretazione, in cui i giocatori continuano

a chiamarsi con il proprio nome anche all'interno della narrazione e si calano nei panni del proprio personaggio solo quando vengono chiamati in causa, a un livello «alto», in cui i giocatori sospendono temporaneamente le proprie identità chiamandosi con i nomi dei rispettivi personaggi per la durata della sessione (Ghilardi e Salerno, 2007:25). È qui che il gioco assume la propria dimensione narrativa, diventando un vero e proprio racconto interattivo.²⁰ I giochi di ruolo possono essere molto immersivi per i giocatori, che in alcuni casi sviluppano un attaccamento emotivo ai propri personaggi (Grouling, 2010:151). È comunque necessario specificare che nei GdR si mantiene sempre una distanza tra realtà e finzione, per evitare l'«erronea supposizione di un rischio di immedesimazione totale con il personaggio» (Ghilardi e Salerno, 2007:27). Gli elementi dei GdR come schede dei personaggi, dadi e la presenza del master rendono evidente che si tratta sempre di un gioco, e fanno in modo che si passi con fluidità dal mondo reale a quello immaginario dell'avventura e viceversa.

1.5.3 Il sistema normativo e il fattore di incertezza

Tutti i giochi di ruolo possiedono un sistema di regole che definisce le conseguenze delle azioni intraprese dai personaggi all'interno del mondo narrativo. Senza delle regole un gioco di ruolo consisterebbe semplicemente in una serie di fantasticherie sconclusionate senza capo né coda, mentre un sistema normativo permette una simulazione verosimile e coerente di azioni, eventi, condizioni ambientali e conseguenze delle decisioni dei PG (Giuliano, 1997:35). La maniera più diffusa di determinare l'esito delle azioni di un personaggio è quello di lanciare uno o più dadi²¹ e confrontare il risultato con i valori delle caratteristiche (abilità, talenti, attributi fisici) del PG che sta agendo. Ad esempio, considerando *Brultus* un personaggio di *Dungeons & Dragons* che deve effettuare una prova di forza (come sfondare la porta citata nel paragrafo precedente) in cui è necessario ottenere 15 punti o più con un dado a venti facce, egli dovrà sommare al risultato ottenuto un eventuale bonus (o malus) definito dal valore che il personaggio ha nell'attributo fisico della forza: con il lancio del dado ottiene solo 14, ma essendo un uomo nerboruto con un bonus di +2 nella caratteristica di forza, totalizzerà 16 e sfonderà con successo la porta che gli si parava davanti. L'uso dei dadi per la simulazione di azioni introduce all'interno del gioco un fattore di incertezza:²² alcune mosse possono portare

²⁰ Dalla definizione di gioco di ruolo della Federazione francese di giochi di ruolo (*Fédération Française de Jeux de Rôle*), in Ghilardi, M. e Salerno, I. (2007). Originale consultabile sul sito web www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/

²¹ La tipologia di dadi usati può variare notevolmente: i più diffusi sono i dadi a sei o venti facce (noti rispettivamente come *d6* e *d20*), ma in alcuni GdR può essere necessario l'uso di dadi a quattro, otto, dieci e dodici facce.

²² Noto nell'ambiente GdR come fattore *alea*, dal latino "gioco di dadi".

a conseguenze nefaste e imprevedibili a causa di lancio sfortunato, obbligando quindi i giocatori a improvvisare piani d'emergenza (Ghilardi e Salerno, 2007:35). Sempre prendendo l'esempio di *Brultus*, se nel lancio per sfondare la porta avesse ottenuto il punteggio minimo (noto come *fallimento critico*), il master avrebbe potuto narrare di un *Brultus* che perde l'equilibrio mentre tenta goffamente di buttare giù la porta a calci, proprio mentre alle sue spalle sopraggiungono delle guardie intente a catturarlo. A quel punto il giocatore che interpreta *Brultus* dovrà ingegnarsi per trovare una via d'uscita, contribuendo quindi all'evoluzione della storia. Lo scopo dell'uso dei dadi è duplice: da un lato permette di risolvere tecnicamente situazioni altrimenti impossibili da dirimere (come le azioni di combattimento), mentre dall'altro introduce un elemento di incertezza e tensione che condiziona le scelte dei giocatori, rendendo più avvincente lo svolgersi dell'azione narrativo-ludica (*ibidem*).

Negli ultimi anni, tuttavia, in molti manuali di GdR si sta assistendo a una riduzione dell'incidenza del fattore di incertezza, dando un maggior grado di controllo al master e ai giocatori e snellendo le meccaniche di gioco: invece di riportare un gran numero di pagine dedicate all'illustrazione di grafici e tabelle, in questi manuali si incoraggiano i giocatori e il master a esercitare un maggior controllo narrativo durante le sessioni. Il gioco di ruolo analizzato in questo studio, come si vedrà nel capitolo II, rientra in questa seconda tipologia.

1.5.4 Storie e ambientazioni

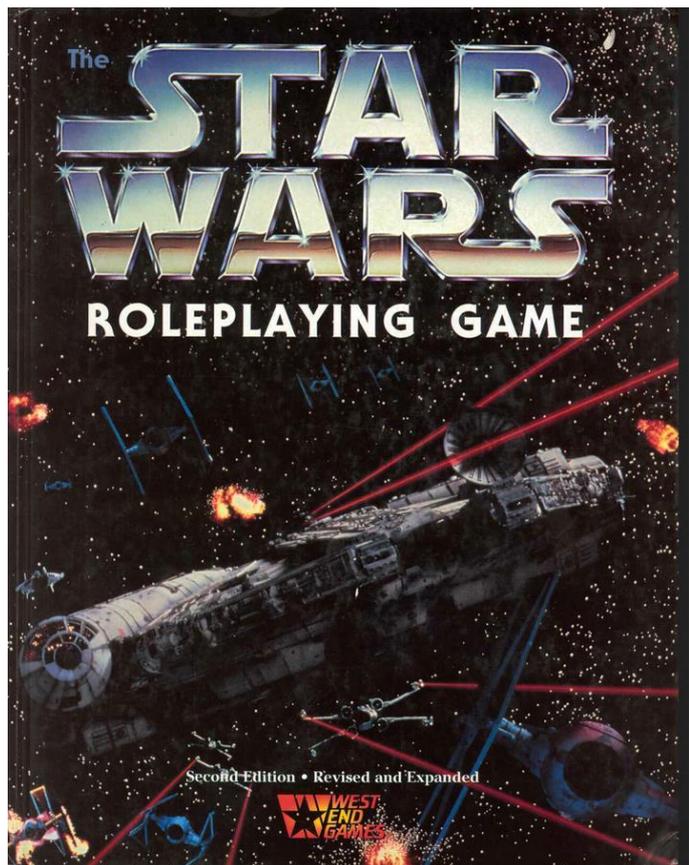
Quando si pensa a un gioco di ruolo, per molti la prima immagine che viene in mente è quella di un gruppo di avventurieri alla caccia di tesori in oscuri sotterranei popolati da creature magiche. Ciò si deve in gran parte all'ambientazione del primo GdR, *Dungeons & Dragons*, che a più di quarant'anni dalla sua prima edizione rimane tutt'ora il gioco di ruolo maggiormente conosciuto. In *D&D* i personaggi si muovono all'interno di un mondo *heroic fantasy*, un medioevo mitico con mostri, draghi, maghi e avventurieri fortemente ispirato ai libri di J.R.R. Tolkien. Il nome stesso del gioco, che si può tradurre con "Sotterranei & Draghi", sembra essere un rimando al primo libro dell'autore britannico, *Lo Hobbit*, dove il malvagio drago Smaug riposa in una sala sotterranea nel cuore della Montagna Solitaria. Anche la trama del romanzo potrebbe essere trasposta perfettamente in una campagna di *D&D*: un gruppo eterogeneo di avventurieri che, dopo mille pericoli e peripezie, affronta un mostro potentissimo per mettere le mani su un tesoro leggendario.

Nei GdR l'ambientazione consiste in un mondo definito dalle sue caratteristiche fisiche, geografiche e dalle leggi che lo governano, in base a cui verrà scelto il tipo di avventure intraprese dai PG. Sebbene nei primi anni dei GdR, per via dell'influenza di *D&D*, la maggior

parte delle ambientazioni fossero inquadrabili nel genere *heroic fantasy*, ben presto molti GdR cominciarono a variare la propria ambientazione, sia esplorando nuovi generi letterali, come il già citato *Richiamo di Cthulhu* (1981), sia attingendo al mondo del cinema: la pubblicazione di giochi ambientati nel mondo di *Indiana Jones* (1984), *Ghostbusters* (1986), *Guerre Stellari* (1987), *Man in Black* (1997) e *Star Trek* (2002) testimonia l'influenza che l'industria cinematografica ha avuto sui giochi di ruolo (Mackay, 2001:38).

Fig. 5

Copertina della seconda edizione del GdR di *Guerre Stellari* (1989)



CAPITOLO II

Tradurre un gioco di ruolo: analisi e proposta di traduzione di *Urban Shadows*

Premessa

In questo capitolo si intende analizzare il caso di studio di *Urban Shadows*, partendo da un approccio teorico alla traduzione con il quale, dopo aver presentato il manuale, si cercherà di categorizzare e «inquadrare» il genere che rappresenta, in modo da evincere le finalità del testo, individuarne gli elementi principali e i destinatari. Successivamente all'analisi traduttiva si procederà con la proposta di traduzione: data la lunghezza del testo di partenza, che conta 297 pagine di lunghezza e più di centomila parole, si è deciso di introdurre in questo studio le parti maggiormente significative individuate durante il processo traduttivo, ovvero quelle in cui è possibile riscontrare gli elementi tipici di un manuale di gioco di ruolo e le relative problematiche traduttive. Ogni paragrafo della proposta di traduzione riporterà un commento relativo alle singole problematiche affrontate, per poi essere raccolte e trattate in una panoramica conclusiva.

2.1 *Urban Shadows*

Urban Shadows, ideato da Andrew Medeiros e Mark Diaz Truman, è un gioco di ruolo pubblicato nel 2015 dalla casa editrice statunitense Magpie Games, con sede ad Albuquerque in New Mexico (USA). Il finanziamento per la sua pubblicazione è avvenuto tramite la piattaforma di crowdfunding Kickstarter, dove l'obiettivo iniziale di tremila dollari è stato superato raggiungendo una cifra dieci volte superiore.²³ Il gioco sfrutta la struttura normativa di un altro GdR, *Apocalypse World* (2010)²⁴ di Vincent Baker, la cui originalità gli valse diversi premi tra cui Migliore GdR dell'anno: in copertina appare la scritta "Powered by the Apocalypse", indicando l'uso di un sistema di regole «prestato» ad altri sedici giochi di ruolo.²⁵ Questo sistema di gioco si contraddistingue per una struttura normativa più snella rispetto ai GdR tradizionali e per un maggiore apporto dei giocatori alla narrazione: se in un gioco classico come *Dungeons & Dragons* i giocatori si muovono all'interno di una storia la cui trama è già

²³ www.kickstarter.com/projects/medeiros/urban-shadows-rpg

²⁴ Ed. Lumpley Games, pubblicato in Italia l'anno successivo da Narrativa con il titolo "*Il Mondo dell'Apocalisse*".

²⁵ Aggiornato a febbraio 2018.

stata creata a grandi linee dal master, godendo comunque di un buon grado di influenza sulla narrazione, in *Urban Shadows* (e tutti gli altri giochi che sfruttano questo sistema di gioco) i giocatori creano la storia assieme al master mano a mano che interpretano i propri personaggi; all'inizio del gioco non esiste una storia già pronta, ma solo un intreccio di relazioni tra personaggi e l'abbozzo di un set narrativo. In questo sistema lo stesso master (chiamato in *Urban Shadows* «Maestro di Cerimonie» o «MC») «gioca per scoprire cosa succederà», come viene ripetuto più volte all'interno del manuale, mantenendo al contempo il compito di far progredire la storia. Il fattore di incertezza è dato semplicemente dall'uso di due dadi a sei facce quando i PG compiono delle mosse.

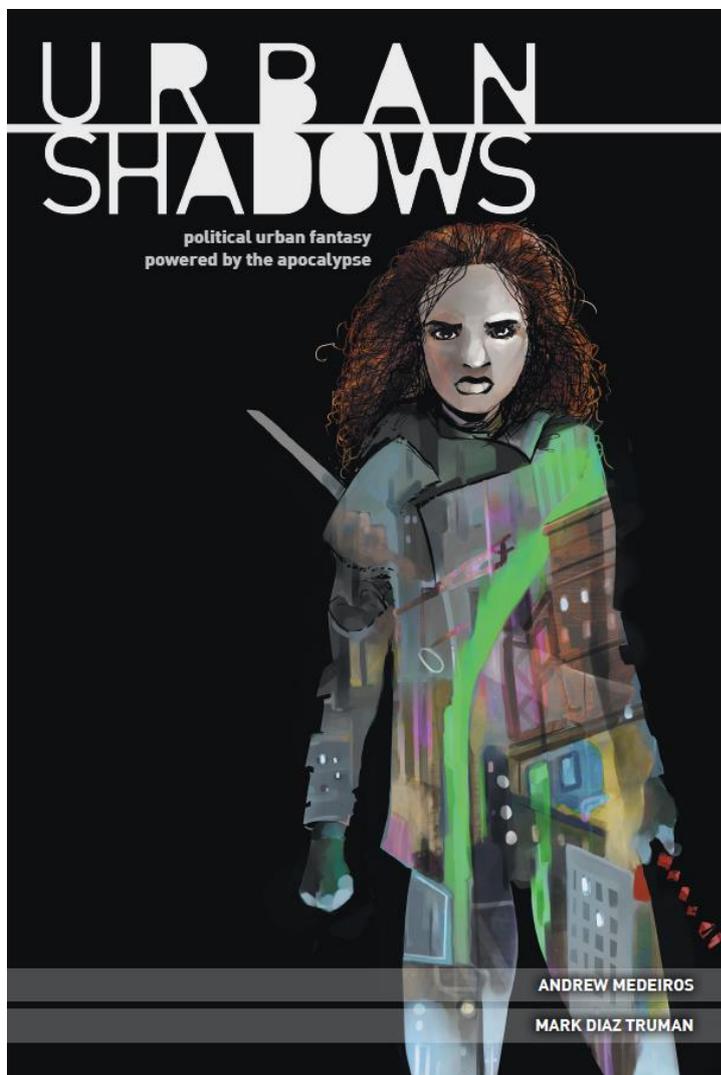


Fig. 6

La copertina di *Urban Shadows*

2.1.1 Ambientazione

L'ambientazione è *urban fantasy*, un sottogenere del fantasy inserito in un contesto urbano, popolato da creature soprannaturali come vampiri, lupi mannari e demoni.²⁶ Il manuale, all'inizio della prefazione, si presenta così:

Urban Shadows is an urban fantasy story game. When you play it, you and your friends (or acquaintances) tell a story together, a tale of supernatural drama and political intrigue set in a modern-day city. Some of the characters in this story are mortal, but they might also be touched by otherworldly forces, transformed into ghosts, vampires, werewolves, and wizards and locked into a world of supernatural debts and obligations.

Nella prefazione si evidenzia l'importanza dell'aspetto «politico» di questo GdR, parola che compare anche nella copertina. *Urban Shadows* è un gioco che, oltre a voler narrare storie di mostri, intende far esplorare ai propri giocatori le dinamiche politiche e sociali della città in cui si svolge la storia: gli autori vogliono che la città della narrazione sia un'entità viva e pulsante, dove esistono diversi rapporti di potere, emarginazione, violenza, razzismo, corruzione e tutte le problematiche tipiche delle metropoli odierne. Per poter creare una tale ambientazione, i giocatori sono esortati a giocare «con un personaggio il cui genere, razza o orientamento sessuale sia diverso dal [proprio]», in modo che durante una partita i giocatori possano vivere «sulla propria pelle» le tensioni tra comunità e gruppi di potere. Per questa ragione gli autori suggeriscono di usare delle città reali per l'ambientazione di una partita, come Chicago o Parigi, allo scopo di ottenere una maggiore immersione facilitando al contempo la collocazione spaziale dei personaggi.

Al termine della prefazione gli autori ricordano che si tratta comunque di un gioco *fantasy*, cercando quindi di allontanare dalla sfera del reale le tematiche che potrebbero urtare la sensibilità di alcuni giocatori:

But *Urban Shadows* [...] is a game about monsters — creatures of legends, folklore, and modern-day myths — and the cities they inhabit.

²⁶ In questo sottogenere fantasy l'aspetto temporale è di minore importanza rispetto a quello spaziale: una storia di questo genere può essere ambientata in una città dell'antico Egitto così come in un'ipotetica colonia su Marte, ciò che conta è la trama si sviluppi in un ambiente urbano densamente popolato.

Ciononostante, come si vedrà nel prossimo paragrafo, gli autori di *Urban Shadows* hanno aggiunto diversi strumenti affinché i giocatori possano vivere tranquillamente l'interpretazione di un gioco che, essendo tale, deve essere un'attività piacevole e divertente.

2.1.2 Tematiche sensibili

Urban Shadows è un GdR che punta molto sulla diversificazione sociale, razziale e sessuale dei propri personaggi, con l'intento di far scoprire ai giocatori, tramite l'interpretazione, realtà a loro sconosciute e/o lontane, come spiegato nella dichiarazione d'intenti della casa editrice:

Magpie Games is devoted to supporting diverse content from diverse creators, especially women and people of color. We want to bring new and different voices into the games industry whenever we can, and for all our games, we work to make them both inclusive and boundary-pushing, ensuring that players will experience something they wouldn't find anywhere else.²⁷

Un altro scopo di tale strategia è quello di portare alla creazione di storie originali. Nella preafazione di *Urban Shadows*, infatti, si specifica come spesso la rappresentazione *mainstream* del genere *fantasy* (cinema, serie TV e libri) abbia in larga parte protagonisti di etnia caucasica e trame scontate, alludendo a successi commerciali come la saga di *Twilight* o *Buffy l'Ammazzavampiri*. Esortando i giocatori a interpretare personaggi provenienti da comunità differenti, invece, consente loro di creare storie più originali.

Il consiglio di far calare appieno i giocatori all'interno di una città dominata da violenza e discriminazioni potrebbe però portare a situazioni di disagio all'interno del gruppo di gioco: durante l'interpretazione, potrebbero non gradire il turpiloquio oppure forme di denigrazioni a sfondo razziale, sessuale o sociale, mentre altri potrebbero essere sensibili a descrizioni di violenza estrema. Dal momento che *Urban Shadows* è un gioco in cui tutti i partecipanti desiderano passare una o più serate divertendosi insieme, gli autori hanno inserito all'interno del manuale due tipi di espedienti, uno interno e uno esterno alla narrazione. I primi sono espedienti narrativi «preventivi» suggeriti al Maestro di Cerimonie: innanzitutto, gli si chiede di non ricorrere a stereotipi per la creazione di PNG per sorprendere i giocatori. Un'altra strategia consiste nel rendere astratte questioni come violenza, sesso, droga e crimine, presentando elementi fantastici per allontanarle dalla sfera del reale (nel manuale si fa l'esempio di inserire un serial killer che uccide per estrarre cervelli di scienziati al fine di assimilarne

²⁷ <http://www.magpiegames.com/about/>

l'intelligenza, al posto di un killer da cronaca nera che stupra giovani donne prima di divorarle); infine, si esorta il Maestro di Cerimonie a non indugiare eccessivamente sulla descrizione di atti violenti ma di concentrarsi invece sulle conseguenze psicologiche che queste hanno sui PG. Il secondo tipo di espendiente è rappresentato da uno strumento, l'X-Card, creato appositamente per i GdR da John Stavropoulos:

The X-Card is an optional tool that allows anyone in your game [...] to edit out any content anyone is uncomfortable with as you play. Since most RPGs are improvisational and we won't know what will happen till it happens, it's possible the game will go in a direction people don't want.²⁸

Si tratta sostanzialmente di un foglietto di carta con una X disegnata sopra che ogni giocatore tiene accanto a sé, alzandolo in caso si sentisse a disagio durante la descrizione di una scena all'interno della storia. A quel punto la narrazione della scena in atto si ferma e, dopo un breve colloquio, la si rielabora in altri termini o la si cambia completamente.

Lo scopo di tali «misure di sicurezza», oltre a promuovere un tipo di comportamento positivo durante le sessioni di *Urban Shadows*, è anche quello di avvicinare al mondo dei giochi di ruolo potenziali giocatrici, le quali rimangono in netta minoranza rispetto ai giocatori maschi.

2.2 Approcci teorici funzionalisti alla traduzione

Per poter tradurre un manuale di un gioco di ruolo è innanzitutto necessario conoscere l'obiettivo, o scopo, che questo testo intende raggiungere per i propri destinatari, e di conseguenza sapere l'obiettivo che si prefigge la traduzione con la produzione di un testo d'arrivo. La prima teoria degli studi sulla traduzione a concentrarsi prevalentemente sullo scopo di una traduzione fu la *Skopos Theory* (*Skopostheorie*, dal greco *skopos*, «fine» o «scopo») del linguista tedesco Hans J. Vermeer. In questa teoria si mette in primo piano l'importanza dello scopo della traduzione, per determinare le strategie traduttive da applicare al testo in modo da ottenere un testo d'arrivo che rifletta le intenzioni di quello di partenza. Nel libro *Groundwork for a General Theory of Translation* (1984) di Vermeer e Reiss, che intende definire una teoria generale della traduzione applicabile a ogni tipo di testo, si delineano i principi della *Skopostheorie*:

- 1) A translatum (or TT) is determined by its skopos.

²⁸ <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

- 2) A TT is an offer of information in a target culture and TL concerning an offer of information in a source culture and SL.
- 3) A TT does not initiate an offer of information in a clearly reversible way.
- 4) A TT must be internally coherent.
- 5) A TT must be coherent with the ST.
- 6) The five rules above stand in hierarchical order, with the skopos rule predominating.

(Citato in Munday, 2001:79)

Da questi principi è possibile trarre delle considerazioni importanti: nel punto 2 si mettono in relazione il testo d'arrivo e il testo di partenza in funzione delle rispettive culture, e di conseguenza il traduttore assume un ruolo fondamentale per la mediazione interculturale e la produzione della traduzione (*ibidem*); con il punto 3 si afferma che un testo tradotto (o *translatum*, come lo chiama Vermeer) non ha necessariamente lo stesso scopo che il testo di partenza aveva nella lingua d'origine; i principi 4 e 5 indicano rispettivamente come il *translatum* debba essere tradotto in maniera coerente per i propri destinatari e come il *translatum* e il testo di partenza debbano essere coerenti tra loro, in termini di informazioni che il traduttore riceve dal testo e informazioni che il traduttore fornisce ai destinatari della traduzione (*ibidem*). Come è possibile evincere dal punto 6, che pone i principi sopraelencati in ordine discendente d'importanza, nella *Skopostheorie* la coerenza tra traduzione e testo di partenza è subordinata alla coerenza interna della traduzione, conferendo quindi un'importanza maggiore a quest'ultima.

Sebbene la *Skopostheorie* di Vermeer sia fondamentale per mettere in luce la natura funzionale del testo d'arrivo e del processo traduttivo (Morini 2007:88), rappresenta un'applicazione estrema di strategie traduttive *target-oriented*, che possono portare al sacrificio delle caratteristiche originali del testo di partenza sull'altare della «scorrevolezza» e della facilità di lettura della traduzione. Sono state mosse diverse critiche alla *Skopostheorie*, tra cui l'impossibilità di applicarla a testi letterari (considerati privi di uno *skopos*), la poca attenzione rivolta alla natura linguistica del testo di partenza e alle caratteristiche microtestuali del testo d'arrivo (Munday 2001:81). Un approccio più bilanciato alla traduzione funzionalista è rappresentato da Christiane Nord, che in *Translating as a Purposeful Activity. Functionalistic Approaches Explained* (1997) pone sullo stesso piano il concetto di «funzione» e quello di «lealtà»:

La mia personale versione dell'approccio funzionalistico, perciò, si regge su due colonne: funzione [*function*] più lealtà [*loyalty*] [...]. È esattamente la combinazione di

questi due principi che conta, anche se ci possono essere casi in cui sembrano cozzare l'uno con l'altro. La funzione si riferisce ai fattori che fanno funzionare [*work*] un testo d'arrivo nel modo voluto nella situazione d'arrivo. La lealtà si riferisce alla relazione interpersonale tra il traduttore, l'emittente [*sender*] del testo di partenza, i destinatari [*addressees*] del testo d'arrivo, il committente [*initiator*]. La lealtà limita il numero di funzioni giustificabili del testo d'arrivo per un particolare testo di partenza, e rende necessaria una negoziazione dell'incarico traduttivo fra traduttori e clienti.

(Citata in Morini 2007:90-91)

Nella teoria ideata da Nord il traduttore non ha più potere assoluto sul testo di partenza: deve essere sempre consapevole dei motivi per cui traduce e delle persone per le quali traduce, tenendo conto che esiste «un numero limitato di funzioni giustificabili del testo d'arrivo per un particolare testo di partenza» (*ibidem*). La «fedeltà» al testo d'origine, un concetto rimasto indefinito in varie teorie della traduzione, viene sostituito dalla «lealtà», ovvero una posizione etica del traduttore rispetto al testo di partenza. Per l'analisi traduttiva di *Urban Shadows* questo studio utilizzerà, parzialmente riadattate, le indicazioni contenute in Nord 1997, che prevedono una comparazione tra testo di partenza (d'ora in poi abbreviato in TP) e testo d'arrivo (TA) e le problematiche traduttive in ordine gerarchico di importanza.

2.3 Analisi traduttiva di *Urban Shadows*

2.3.1 Comparazione tra TP e TA

Secondo Christiane Nord, il traduttore è chiamato a comparare TP e TA, individuando eventuali divergenze tra i due testi nei seguenti campi:

- 1) The intended text functions;
- 2) The addressees (sender and recipient);
- 3) The time and place of text reception;
- 4) The medium (speech and writing);
- 5) The motive (why the ST was written and why it is being translated).

(Nord, 1997:59)

2.3.1.1 Intenzione funzionale del testo

Per individuare l'intenzione funzionale di *Urban Shadows* nel TP e nel TA si utilizzerà la classificazione delle tipologie di testo proposta da Katharina Reiss (linguista e co-autrice con

Vermeer di *Groundwork for a General Theory of Translation*) in *Text types, translation types and translation assessment* (1977). Reiss indica tre tipologie principali:

- 1) **Informative.** “Plain communication of fact”: information, knowledge, opinions, etc. The language dimension used to transmit the information is logical or referential, the content or “topic” is the main focus of the communication;
- 2) **Expressive.** “Creative composition”: the author uses the aesthetic dimension of language. The author or “sender” is foregrounded, as well as the form of the message;
- 3) **Operative.** “Inducing behavioural responses”: the aim of the appellative function is to appeal or persuade the reader or “receiver” of the text to act in a certain way. The form of language is dialogic, the focus is appellative.

(Citata in Munday 2001:73)

Urban Shadows, in quanto manuale di un gioco di ruolo, si colloca in una posizione intermedia tra queste tre tipologie: è un testo **informativo**, perché fornisce delle informazioni in merito al mondo immaginario del gioco di ruolo in questione; al contempo è **operativo**, dal momento che trattandosi di un manuale intende persuadere i lettori a comportarsi in un certo modo (giocare seguendo un sistema di regole); infine è anche **espressivo**, siccome al suo interno si fa largamente uso di una funzione estetica del linguaggio. Per cercare di capire meglio la «posizione funzionale» del GdR *Urban Shadows*, ci possiamo servire della piramide riassuntiva delle tipologie di testo e delle varietà testuali proposte da Reiss (Chesterman in Munday 2001:74)

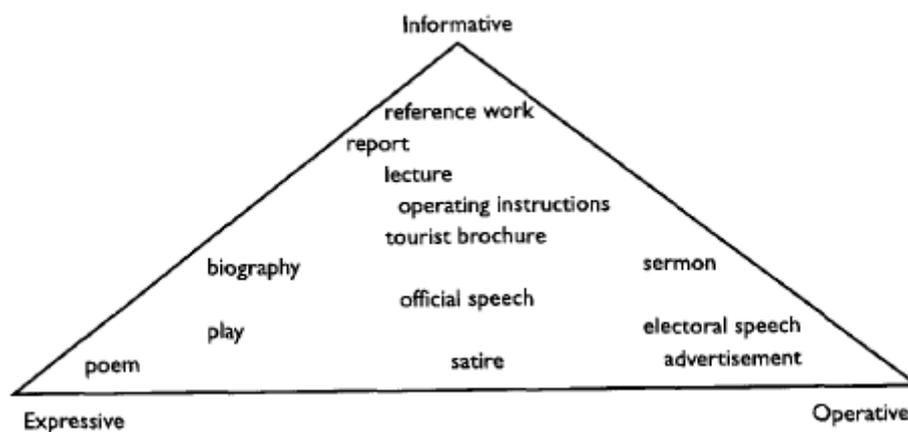


Fig. 7

Piramide delle tipologie di testo e delle varietà testuali proposte da Reiss.

Come si può vedere dalla Figura 7, i manuali di istruzioni (*operating instructions*) si collocano in una posizione centrale all'interno della piramide. A mio parere, la funzione testuale di un GdR come *Urban Shadows* si può sovrapporre a quella dei manuali di istruzioni nella piramide in alto; è necessario tuttavia aggiungere delle considerazioni, dal momento che un manuale di GdR si distingue nettamente dalle istruzioni per un macchinario o un elettrodomestico, per quanto funzionalmente simili. In *Urban Shadows* coesistono tre tipologie testuali differenti: una strettamente **operativa** (le regole che stabiliscono il funzionamento di una mossa), una **informativa-operativa** (la spiegazione della mossa e le sue variabili) e una prevalentemente **espressiva**, ma al contempo **operativa** e **informativa** (l'esempio del funzionamento della mossa durante una sessione di gioco). Sono queste le tre tipologie di testo che compongono *Urban Shadows* e i giochi di ruolo in genere: è necessario perciò adottare delle strategie traduttive che seguano la funzionalità di ogni tipologia, tenendo in mente l'ordine di importanza funzionale quando ci si imbatte in problematiche traduttive (cfr. paragrafo 2.4). L'intenzione funzionale non varia tra TP e TA.

2.3.1.2 *L'emittente e i destinatari del testo*

Nel TP l'emittente è costituito dagli autori del gioco e dalla casa editrice Magpie Games, che come già riportato nel paragrafo 2.1.2 ha nella propria dichiarazione d'intenti una maggiore inclusione di genere nel mondo dei GdR, fattore da tenere in considerazione per l'individuazione del «lettore modello». Il lettore modello, concetto postulato da Umberto Eco, è la persona che si immagina come principale fruitore dell'opera, di cui quindi è necessario prevedere età, predilezioni e conoscenze di tipo linguistico ed enciclopedico (Osimo 2004). Nel caso del TP, il lettore modello è probabilmente una persona che ha già avuto esperienze con i giochi di ruolo: rispetto ad altri GdR già affermati come *D&D*, le sue caratteristiche innovative sono spesso ricercate da giocatori esperti interessati da nuove esperienze di gioco. Inoltre, per la delicatezza dei temi trattati (violenza, crimine, droga e razzismo) *Urban Shadows* è concepito per un pubblico maturo, dai 18 anni in su. La fascia d'età dei giocatori di *Urban Shadows* si può stimare tra i 18 e 40 anni.

Nel caso del TA, l'emittente è l'editore italiano di GdR Narrativa, nata nel 2006, che ha già pubblicato in Italia il GdR da cui *Urban Shadows* prende in prestito il sistema normativo, *Il Mondo dell'Apocalisse* (2011). Proprio nel retro di copertina di questo GdR compare la scritta "Consigliato a un pubblico maturo", per cui la fascia d'età del TA si stima essere identica a quella del TP.

In ultimo luogo, bisogna indicare che all'interno di *Urban Shadows* i capitoli dall'1 al 7 sono destinati alla lettura da parte di tutti i giocatori, mentre i restanti quattro capitoli sono indirizzati esclusivamente al Maestro di Cerimonie. Questo è un tipo di divisione presente in molti altri GdR e che bisogna sempre tenere in considerazione mentre si traduce, poiché si tratta di una parte del manuale dove la funzione **operativa** ricopre un'importanza maggiore: una comprensione ottimale del testo da parte del master/Maestro di Cerimonie è indispensabile per il corretto svolgimento del gioco, che vede nella figura del narratore il «motore» della storia.

2.3.1.3 *Il tempo e il luogo in cui il testo viene pubblicato*

Urban Shadows è stato pubblicato nel 2015, mentre si stima che la traduzione italiana sarà disponibile all'acquisto per la fine del 2018. Una variazione temporale di tre anni è da considerarsi di importanza marginale in termini di strategie traduttive.

Al contrario, è da considerare molto rilevante la variazione del luogo di pubblicazione del testo. *Urban Shadows*, infatti, è un GdR con forti connotazioni statunitensi: le città prese d'esempio per l'ambientazione della storia sono quasi tutte nordamericane, come Los Angeles, Chicago o Detroit. Il testo è disseminato di riferimenti culturali a luoghi, libri, film, serie televisive e musica d'oltreoceano, e trasferirli in blocco nel TP senza nessuna mediazione rischierebbe di suscitare nei lettori italiani un effetto estraniante eccessivo: in fin dei conti si tratta di un manuale (a scopo ricreativo) che dev'essere usato proficuamente da chi lo legge. D'altro canto, tuttavia, se si procedesse all'adattamento sistematico di tutti i riferimenti culturali statunitensi si perderebbe l'atmosfera cupa e straniante delle megalopoli nordamericane e delle comunità che vivono al loro interno. Dal momento che la maggior parte dei riferimenti culturali presenti durante la lettura del TP facevano parte di opere televisive e cinematografiche tradotte e note in Italia, ci si è limitati a intervenire in caso il testo rimandasse a opere o realtà quasi sconosciute nel nostro paese e quando erano presenti battute o giochi di parole che, traposti letteralmente, avrebbero lasciato indifferenti o spaesati i lettori italiani. *Urban Shadows* rimane un testo con una funzione prevalentemente **operativa**, ma un adattamento completo al pubblico italiano avrebbe snaturato del tutto il gioco di ruolo.

2.3.1.4 *Il canale testuale utilizzato*

In questo aspetto non esistono differenze rilevanti tra TP e TA: *Urban Shadows* è stato pubblicato in due versioni, copertina flessibile e copertina rigida, mentre con tutta probabilità la traduzione italiana presenterà solamente la copertina flessibile, per via del costo minore della stampa quindi del prodotto finale. Un ulteriore aspetto degno di nota è il comparto grafico del

TP, che risulta particolarmente curato: sono presenti immagini a tutta pagina all'inizio di ogni capitolo e prima della descrizione di ogni classe di personaggi (gli Archetipi), con lo scopo di aiutare i lettori a immergersi nel mondo immaginario proposto da *Urban Shadows*. È interessante notare come la casa editrice Magpie Games persegua la sua dichiarazione d'intenti di creare un gioco che coinvolga in egual misura giocatori e giocatrici anche nell'aspetto grafico: nella presentazione dei dieci Archetipi, infatti, la metà di essi è rappresentata da personaggi di sesso femminile, che illustrano anche dei ruoli da «duro», come cacciatori di mostri o lupi mannari. Questa parità di genere si trova anche negli «esempi narrati» delle regole di gioco, dove il numero di giocatrici che interpretano i PG è pari a quello dei giocatori.

Fig. 8
Illustrazione dell'Archetipo
del "Lupo"



2.3.1.5 *Le ragioni della creazione del testo e della sua traduzione*

Sia il TP che il TA condividono un fine commerciale, tuttavia è possibile individuare altre due ragioni secondarie per la creazione del GdR analizzato. La prima è un maggior coinvolgimento del pubblico femminile e delle minoranze etniche nel mondo dei GdR, come già menzionato nei paragrafi precedenti, aspetto che racchiude un fine etico (l'abbattimento barriere di genere e etnia) che commerciale (l'allargamento del pubblico di potenziali clienti); il secondo obiettivo è quello di far esplorare ai propri giocatori le dinamiche sociali e culturali di città che riflettono

le caratteristiche e le problematiche delle metropoli moderne, possibilmente con il fine di sensibilizzarli su questioni come discriminazione e criminalità. Il TP, sebbene la casa editrice italiana non presenti una dichiarazione d'intenti, è chiamato a rispettare il più possibile i fini secondari del TA.

2.3.2 Gerarchia funzionale delle problematiche traduttive

Per continuare l'analisi del testo secondo la teoria ideata da Nord è necessario specificare quale sia la priorità funzionale quando ci si imbatte in una problematica traduttiva. La gerarchia funzionale sviluppata da Nord (e leggermente riadattata per questo studio) stabilisce quanto segue:

- 1) The intended function of the translation should be decided.
- 2) Those functional elements that will need to be adapted to the TT addressees' situation have to be determined.
- 3) The translation type decides the translation style (source-culture or target-culture oriented).

(Citata in Munday 2001:83)

Stando all'analisi comparativa del TP svolta nel paragrafo 2.3.1, si è visto come all'interno di *Urban Shadows* le tre tipologie funzionali (**operativa**, **informativa** ed **espressiva**) coesistono tra loro, rappresentando diversi tipi di testo presenti all'interno del GdR. Perciò, per poter attuare una strategia traduttiva, è necessario individuare l'elemento «dominante» del testo per la cultura ricevente, come evidenziato dal semiologo estone Peeter Torop:

[...] l'analisi traduttologica del testo non può limitarsi alla sua descrizione, per quanto dettagliata. La funzione dell'analisi traduttologica è l'individuazione della dominante, di quel livello o elemento al quale prima di tutto si consegue l'unità del testo.

(citato in Osimo: 2004)

Bisogna dunque stabilire l'elemento dominante del testo e l'ordine di importanza delle sottodominanti, al fine di determinare il grado di priorità a cui attenersi nella strategia traduttiva complessiva e nei singoli casi problematici (Osimo 2004:154).

Nel caso di *Urban Shadows*, si può affermare con relativa certezza che la funzione dominante è quella **operativa**, siccome si tratta di manuale di un gioco che prevede un sistema di regole per poter essere utilizzato correttamente. Quando ci si imbatte in una problematica traduttiva, dunque, la priorità assoluta verrà a data a quelle soluzioni che favoriscono la

comprensione da parte del lettore, in modo da permettere il funzionamento del gioco grazie all'applicazione corretta delle regole. Immediatamente dopo, seguono a braccetto le funzioni **espressiva** e **informativa**, su un livello di pari importanza: se queste due funzioni fossero trascurate del tutto, infatti, il GdR perderebbe qualsiasi attrattiva per i giocatori, diventando un mero elenco di regole contestualizzato all'interno di ambientazione *fantasy*. Il gioco di ruolo rappresenta una tipologia di testo originale da un punto di vista traduttivo proprio perché questi elementi sono inscindibili tra loro: se venisse meno l'aspetto creativo ed evocativo dei GdR i giocatori non sarebbero in grado di immergersi in mondi immaginari e immedesimarsi in personaggi fantastici.

Come si riflette in termini di strategie traduttive questo legame strettissimo tra le diverse funzioni del testo? Per tradurre un manuale di un GdR come *Urban Shadows* è necessario identificare volta per volta quale sia la funzione del testo che si ha di fronte (come si vedrà nella proposta di traduzione, cfr. paragrafo 2.4), dando quindi la priorità alla chiarezza e all'eliminazione delle ambiguità quando si traduce una parte prevalentemente **operativa**, concentrandosi invece sull'aspetto estetico della lingua e sull'immaginario che si vuole suscitare nel lettore nelle parti **espressive** e **informative**: a seconda della problematica affrontata dal traduttore, questi dovrà scegliere volta per volta se procedere con una soluzione *source-oriented* o *target-oriented*, in quella che Umberto Eco chiamerebbe negoziazione, facendo una «scommessa interpretativa» sulla sensibilità e sulla cultura del lettore. È necessario ritrovare «l'intenzione del testo, quello che il testo dice o suggerisce in rapporto alla lingua in cui è espresso o al contesto culturale in cui è nato» (Eco, 1995:123).

2.3.3 Riferimenti culturali e strategie traduttive

Nel capitolo I si era già visto come i giochi di ruolo fossero una tipologia testuale che presenta al suo interno numerosissimi riferimenti culturali, in particolar modo quando i GdR riprendono l'ambientazione di singole opere letterarie o cinematografiche, o attingono alla cultura *pop* contemporanea. Per trattare le strategie atte a risolvere questo tipo di problematica, è necessario prima specificare cosa siano i riferimenti culturali e perché rappresentano un problema traduttivo. In questo studio per la denominazione di parole specifiche di una cultura si userà il termine «realia», coniato dai traduttologi dell'Europa orientale e riportato in Osimo 2004; i traduttologi Vlahov e Florin propongono questa la seguente definizione:

[...] parole (e locuzioni composte) della lingua popolare che costituiscono denominazioni di oggetti, concetti, fenomeni tipici di un ambiente geografico di una cultura, della vita materiale o di peculiarità storico-sociali di un popolo, di una nazione, di un paese, di una tribù, e che quindi sono portatrici di un colorito nazionale, locale o storico; queste parole non hanno corrispondenze precise in altre lingue.

(Citati in Osimo, 2004:112)

In molti casi i realia si riferiscono esclusivamente alla cultura della lingua di partenza, ma possono essere anche condivisi con la cultura della lingua d'arrivo (si pensi ad esempio a un libro o a un film statunitense tradotto in italiano), mentre in altri casi i realia possono essere relativi a una cultura terza. Per questo motivo i lettori del TA potrebbero non essere in grado di riconoscerli e comprenderli, a prescindere dalla loro familiarità con la lingua d'origine.

Le strategie per tradurre i realia si dividono in *source-oriented*, in cui prevale l'aderenza al testo di partenza, e *target-oriented*, nelle quali si dà la priorità alla comprensione del lettore del TA, adattandoli alla cultura d'arrivo. Naturalmente è possibile perseguire entrambe le strategie traduttive all'interno di un testo, a patto di rispettare la funzione dominante del testo (e delle sue parti) e di mantenere una coerenza nelle scelte traduttive. In questo studio si utilizzeranno le diverse strategie di resa dei realia proposte da Bruno Osimo nel suo *Manuale del traduttore* (2004:112-113):

- 1) **Trascrizione** carattere per carattere (o translitterazione se la parola originaria proviene da un alfabeto diverso rispetto alla cultura ricevente);
- 2) **Trascrizione** secondo le regole di pronuncia della cultura ricevente (come per esempio il francese *cachemire* dall'hindi *Kašmir*);
- 3) **Creazione di un neologismo** o calco nella cultura ricevente (come la parola «grattacielo», dall'inglese *skyscraper*);
- 4) **Creazione di un traduce** appropriante nella cultura ricevente (per esempio «ciarda» per l'ungherese *csárdás*);
- 5) **Uso di un altro vocabolo della cultura emittente** spacciato per forma originaria dell'elemento di realia (come ad esempio l'inglese *latte* con il significato di «cappuccino»);

- 6) **Esplicitazione del contenuto** (che espande e fornisce una spiegazione del realia, come ad esempio «violinista ambulante proveniente dalle regioni ungheresi» per la parola ungherese *cigány*);
- 7) **Sostituzione** del realia con un omologo locale del fenomeno della cultura emittente (sebbene molti teorici la ritengono una pratica inaccettabile);
- 8) **Sostituzione con un omologo generico/internazionale** del fenomeno della cultura emittente (come «vino rosso» al posto di *Bordeaux* o «organizzazione criminale» come resa di *'ndrangheta*);
- 9) **Aggiunta di un aggettivo** per aiutare a individuare l'origine dell'elemento di realia («pampa argentina»);
- 10) **Traduzione contestuale**, in cui non si tiene conto del significato di una parola ma si considera invece il significato globale della frase nel testo in questione.

Un'ulteriore strategia di resa, assente nelle proposte di Osimo, è quella dell'**omissione**, che consiste nell'eliminazione del riferimento culturale in caso il traduttore non riesca a trovare una soluzione compatibile con la funzione del testo. Sebbene molti studiosi della traduzione siano restii ad accettare l'omissione come una soluzione legittima a un problema traduttivo (Toury citato in Nergaard, 1995:202), resta un'opzione valida per rispettare la funzione del TP, sempre che se ne faccia un uso il più possibile limitato: deve essere considerata come l'ultima spiaggia delle strategie traduttive, dal momento che un suo abuso potrebbe portare a snaturare e/o impoverire eccessivamente il TP.

Nella proposta di traduzione non sono state usate tutte le strategie sopraelencate, ma rappresentano un punto di riferimento generale su come affrontare le problematiche traduttive dei riferimenti culturali all'interno di un testo.

2.4 Proposta di traduzione e commento

Per motivi di lunghezza, in questo studio si analizzeranno gli estratti di *Urban Shadows* che rappresentano le tipologie testuali tipiche di un gioco di ruolo. Ai fini dello studio sarebbe troppo dispersivo inserire più di trecento pagine di traduzione, poiché durante il lavoro traduttivo si è notato come numerose parti del testo, sebbene diverse nei contenuti, si ripetono in termini di struttura e funzione. I passaggi scelti offrono una panoramica il più esauriente

possibile sulla dominante e le sottodominanti del testo, evidenziando al contempo le problematiche tipiche di un GdR.

Il primo esempio trattato consisterà nella descrizione completa di una delle sette mosse primarie («mosse base») che i giocatori possono eseguire mentre interpretano un personaggio in una sessione di gioco: si è scelto di iniziare con questa parte perché è la più indicativa sotto il punto funzionale del testo; successivamente si procederà con l'analisi dei personaggi (gli «Archetipi») disponibili in *Urban Shadows*, esaminando prima la descrizione rivolta ai giocatori e poi quella destinata al Maestro di Cerimonie, confrontando le differenze; infine, si analizzeranno le mosse specifiche degli Archetipi, che i giocatori usano all'interno della narrazione mentre interpretano i propri personaggi, e quelle del Maestro di Cerimonie, che invece utilizza «dietro le quinte» della storia con il fine di far proseguire la trama.

2.4.1 Descrizione di una mossa base

In *Urban Shadows*, le mosse base servono a mettere in pratica le regole all'interno della storia, portando i personaggi giocanti (PG) a effettuare delle azioni con conseguenze dirette nella narrazione. Le mosse implicano un lancio di due dadi a sei facce (*d6*) e si possono ottenere tre tipi di risultato:

- 1) se si ottiene un numero da 2 a 6, la mossa viene considerata un ***insuccesso***, e il Maestro di Cerimonie ha la possibilità di narrare le conseguenze negative di tale mossa;
- 2) se si ottiene un numero da 7 a 9, la mossa viene considerata un ***successo parziale***, in cui il giocatore riesce nei suoi intenti ma è costretto a scegliere delle opzioni negative, che solitamente espongono il personaggio a pericoli più o meno imminenti;
- 3) se si ottiene un numero da 10 a 12, la mossa viene considerata un ***successo totale***, grazie al quale il personaggio ottiene dei vantaggi insperati o non è costretto a scegliere le opzioni negative dei *successi parziali*.

Come si può vedere, solo in tre risultati su undici i personaggi non subiscono conseguenze negative, perciò è improbabile che durante una sessione di gioco tutto proceda secondo i piani dei giocatori: *Urban Shadows* è concepito in questo modo per spingere i giocatori a eseguire più mosse possibili, siccome devono correre spesso ai ripari per le conseguenze di una mossa precedente; così facendo la storia rimane in continuo movimento senza che si areni in vicoli ciechi narrativi. Lo scopo del gioco, come ripetuto più volte all'interno del manuale, è quello

di «condurre la storia verso luoghi interessanti», spingendo i giocatori ad agire «per scoprire cosa succederà». La descrizione di una mossa base è divisa in quattro parti:

- 1) la prima, indicata con il numero di riferimento **1**, svolge una funzione prettamente **operativa**: si limita a descrivere le opzioni che il giocatore deve scegliere dopo un lancio di dadi riuscito (da 7 in su);
- 2) la seconda (da **2.1** a **2.3**) svolge, in ordine di importanza, le funzioni **informativa** e **operativa**: si introduce la mossa e se ne spiega il funzionamento generale.
- 3) La terza (da **3** a **3.4**) svolge, in ordine di importanza, le funzioni **operativa** e **informativa**: si descrive il funzionamento delle singole opzioni all'interno della storia.
- 4) La quarta e ultima (da **4** a **4.3.3**) svolge, in ordine di importanza, le funzioni **operativa** ed **espressiva**: si forniscono tre diversi esempi pratici del funzionamento della mossa, in cui si descrivono delle ipotetiche sessioni di gioco al fine di aiutare i giocatori a usarla correttamente.

N°	UNLEASH AN ATTACK	SFERRARE UN ATTACCO
1	<p>When you unleash an attack on someone, roll with Blood. On a hit, you inflict harm as established and choose 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inflict terrible harm • Take something from them <p>On a 7-9, choose 1 from below as well:</p> <ul style="list-style-type: none"> • They inflict harm on you • You find yourself in a bad spot 	<p>Quando sferri un attacco contro qualcuno, tira con Sangue. Con 10+, infliggi il danno indicato e scegli un'opzione tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infliggere danni devastanti • Sottrarre qualcosa al tuo avversario <p>Con 7-9, devi scegliere anche un'opzione tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subire del danno • Ritrovarsi in una brutta posizione
2.1	<p><i>Unleash an attack</i> is for those times when violence is the answer. Or at least it's your character's answer. And we're not talking about threats or some pushing and shoving. <i>Unleash an attack</i> triggers when you get down to the business of hurting people—breaking bones, pulling triggers, and generally trying to fuck up your opposition before they do the same to you.</p>	<p><i>Sferrare un attacco</i> si usa quando è necessario ricorrere alla violenza. O almeno è così che la pensa il tuo personaggio. E non stiamo parlando di minacce, spintarelle o sberle. <i>Sferrare un attacco</i> si attiva quando vuoi fare male sul serio a qualcuno: spaccare ossa, premere grilletti e in generale cercare di stendere qualcuno prima che ti ricambi la cortesia.</p>

2.2	You usually <i>unleash</i> with a weapon, but you can also trigger this move with your own body—provided you have the right training—or magical attacks, so long as the goal is to harm another character. The latter part is key: this move is about hurting people, full stop. Note that you can't <i>unleash</i> on inanimate objects like barriers; the move doesn't trigger if your goal is to knock down or move through stuff that can't fight back.	Di solito si <i>sferra un attacco</i> con un'arma, ma potresti anche attivare la mossa semplicemente col tuo corpo (a patto di saperlo fare) o con attacchi magici, purché il fine ultimo sia far male a un altro personaggio. Questa mossa si usa per far male alla gente, punto e basta. Non puoi <i>sferrare un attacco</i> contro oggetti inanimati, come dei muri; la mossa non si attiva se te la prendi con qualcuno o qualcosa che non è in grado di reagire.
2.3	<i>Inflicting harm as established</i> means that you do as much harm to your target as makes sense given the fiction. If you're fighting with nothing but your empty fists (1-harm or 0-harm), you do a lot less damage than someone holding a shotgun (3-harm) or a grenade (4-harm). See 148 for more on harm and damage.	<i>Infliggere il danno indicato</i> significa che infliggi una quantità di danni al tuo bersaglio consona a ciò che avviene nella storia. Se stai combattendo a mani nude (1-danno o 0-danno), infliggi molti meno danni rispetto a qualcuno armato di fucile a pompa (3-danni) o di una granata (4-danni). Vai a pagina 148 per ulteriori informazioni su danni e ferite.
3	Options for Unleash an Attack	Opzioni per Sferrare un attacco
3.1	<i>Inflicting terrible harm</i> means that you escalate your attack to something really serious—adding +1 harm to whatever you would normally inflict—even if you're already using a lethal weapon. If you're punching someone out, you keep punching even when your target is curled up in a ball; if you're shooting someone, you're pulling the trigger until the clip is exhausted. <i>Inflicting terrible harm</i> is the cold crunch of broken bones in a street fight, the rattling gasp of someone sliced open with a knife at close range. Use it carefully.	<i>Infliggere danni devastanti</i> significa fare parecchio sul serio con il tuo attacco, aggiungendo +1 danno alla quantità inflitta normalmente, anche se stai già usando un'arma letale. Se stai prendendo a cazzotti qualcuno, continui a colpire finché il tuo bersaglio non è raggomitolato a terra; se stai sparando a una persona, premi il grilletto finché non finisci il caricatore. <i>Infliggere danni devastanti</i> ti fa sentire lo scricchiolio delle ossa che si rompono in una rissa o il sussulto di chi si è beccato una coltellata nel petto. Usala con attenzione.
3.2	<i>Taking something from your opponent</i> is a bit broader; it can represent literally taking an object they're holding or it can be more conceptual, such as seizing the high ground, unseating their footing on a precarious surface, or capturing their complete attention when your ally is trying to escape. In many cases, you can use this option to open an opportunity for someone else to <i>unleash an attack</i> or <i>escape a situation</i> . When you pick this option, the MC works with you to describe how the situation changes because of your dominance.	<i>Sottrarre qualcosa al tuo avversario</i> è un po' più generico: potrebbe essere qualcosa di fisico come strappare un oggetto dalla mano di qualcuno, o qualcosa di più astratto, come mettersi in una posizione favorevole, mettere gli altri in una posizione precaria o attirare l'attenzione mentre il tuo amico sta cercando di scappare. Quest'opzione si usa spesso per permettere a qualcun'altro di <i>sferrare un attacco</i> o di <i>fuggire da una situazione</i> . Quando scegli quest'opzione, l'MC ti aiuterà a descrivere come cambia la situazione grazie al tuo vantaggio.

3.3	When you select <i>They inflict harm on you</i> after rolling a 7-9, your opponent is able to perform a counterattack against you while you're unleashing your attack on them. They get their punches, shots, and stabbings in, same as you. It can also represent their allies, if present, inflicting harm on you. The MC tells you how much harm you suffer.	Quando scegli <i>Subire del danno</i> dopo aver ottenuto 7-9, il tuo avversario è in grado di effettuare un contrattacco contro di te mentre stai sferrando il tuo attacco. Può picchiare, sparare e pugnalarlo proprio come te. Potrebbero essere anche gli alleati del tuo avversario, se presenti, a infliggerti del danno. Spetta all'MC riferirti quanti danni subisci.
3.4	When you select <i>You find yourself in a bad spot</i> after rolling a 7-9, you find yourself in a worse position than you held before you made the roll. The MC ups the ante somehow and further complicates the scenario. Sometimes that means that you're physically threatened by the existing opposition or new forces, but it can also mean that you're socially or emotionally vulnerable after striking out.	Quando scegli <i>Ritrovarsi in una brutta posizione</i> dopo aver tirato 7-9, ti ritrovi in una posizione peggiore rispetto a quella che avevi quando hai lanciato i dadi. L'MC alza la posta in gioco e complica ulteriormente la situazione. A volte vuol dire che ti ritrovi fisicamente minacciato dal tuo avversario o dai rinforzi, o può anche significare che dopo aver colpito ti ritrovi socialmente o emotivamente vulnerabile.
4	Examples for Unleash an Attack	Esempi di Sferrare un attacco
4.1.1	<i>While investigating the disappearance of a close friend, Solomon comes face to face with a deadly vampire. He draws his wooden stake and charges the bloodsucker. The MC, Andrew, asks Solomon's player, Victoria, to roll unleash an attack, since Solomon is turning to violence to try to deal with the undead threat.</i>	<i>Mentre indagava sulla scomparsa di un caro amico, Solomon si trova faccia a faccia con un letale vampiro. Estrae il suo paletto di frassino e carica quel succhiasangue. L'MC, Andrew, chiede alla giocatrice di Solomon, Victoria, di tirare per sferrare un attacco, dato che Solomon ricorre alla violenza per affrontare il non morto.</i>
4.1.2	<i>Victoria rolls unleash and gets a 7. She chooses to inflict terrible harm and to put Solomon in a bad spot. Solomon's stake inflicts 2-harm normally, but since Victoria chose to inflict terrible harm, the stake inflicts 3-harm on the vampire. Andrew, as the MC, describes Solomon quickly stabbing his target in its chest, expertly avoiding the vampire's terrible fangs. The vampire falls back onto the floor shuddering in pain and slowly turning to ash. However, Andrew tells Victoria that Solomon suddenly notices two more vampires in the room, blocking both exits. Looks like <i>The Hunter's</i> night just got messy.</i>	<i>Victoria tira per sferrare un attacco e fa 7. Sceglie di infliggere danni devastanti e di mettere Solomon in una brutta posizione. Normalmente il paletto di Solomon infligge 2-danni, ma dal momento che Victoria ha scelto di infliggere danni devastanti, il paletto infligge 3-danni al vampiro. Andrew, l'MC, descrive il modo in cui Solomon pugnala nel petto il suo nemico, schivando abilmente le terribili zanne del vampiro. Il mostro crolla a terra, tremando per il dolore, e si dissolve rapidamente in cenere. Tuttavia, Andrew dice a Victoria che Solomon nota all'improvviso altri due vampiri intenti a bloccare le uscite. Sarà una lunga notte per il Cacciatore.</i>

4.2.1	<i>Gareth is battling his rival Merijke and her goons in a construction site. Andrew tells Miguel, Gareth's player, that there's a deep foundation pit filled with liquid cement at the center of the site; Merijke was planning on dumping Gareth and leaving him trapped for centuries!</i>	<i>Gareth sta combattendo in un cantiere con la sua rivale Merijke e i suoi scagnozzi. Andrew dice a Miguel, il giocatore di Gareth, che al centro del cantiere c'è un profondo scavo per le fondamenta pieno di cemento liquido. Merijke è intenzionata a gettarci dentro Gareth e intrappolarlo lì per l'eternità!</i>
4.2.2	<i>Gareth will have none of that. Miguel tells Andrew that Gareth pulls out his 9mm and unleashes on Merijke, who is standing near the gaping hole. Miguel rolls unleash and gets an 11!</i>	<i>Gareth non trova questa prospettiva particolarmente allettante. Miguel dice ad Andrew che Gareth estrae la sua 9 millimetri e sferra un attacco contro Merijke, che si trova vicino al bordo dello scavo. Miguel tira per sferrare un attacco e fa 11!</i>
4.2.3	<i>In addition to inflicting his harm as established, Miguel chooses to take something from Merijke. He wants to take her footing on the edge, causing her to fall into the foundation. Andrew describes Merijke buckling from pain as Gareth shoots her legs several times. She falls into the hole, and unable to stand, sinks slowly into the cement...</i>	<i>Oltre a infliggere il danno indicato, Miguel sceglie di sottrarre qualcosa a Merijke. Vuole sottrarle la propria posizione vicino al bordo, facendola precipitare nelle fondamenta. Andrew descrive come Merijke crolla per il dolore quando Gareth le spara più volte alle gambe. Lei precipita nello scavo e, incapace di rialzarsi, sprofonda lentamente nel cemento...</i>
4.3.1	<i>Marissa's Spectre, Father Davis, is looking for a young boy taken by Watanabe, an elder vampire lord. A tip from one of Watanabe's rivals has led Davis to a set of storage units near the docks, but he arrives to find that he's not the only one looking for the boy. Mark tells Marissa that Davis discovers one of Watanabe's guards injured and unconscious outside the facility.</i>	<i>Lo Spettro di Marissa, Padre Davis, sta cercando un ragazzo rapito da Watanabe, un antico signore dei vampiri. Una soffiata di uno dei rivali di Watanabe conduce Davis in un magazzino vicino al porto, ma quando arriva scopre che non è l'unico alla ricerca del ragazzo. Mark dice a Marissa che Davis trova una delle guardie di Watanabe, ferita e priva di sensi fuori dalla struttura.</i>
4.3.2	<i>"I kill him. I don't want him waking up and causing trouble. I guess I roll unleash?"</i>	<i>"Lo ammazzo. Non voglio che si svegli e mi crei problemi. Devo tirare per sferrare un attacco?"</i>
4.3.3	<i>Mark thinks about the situation and says, "Nah, I don't think you're really unleashing an attack here. He's just a human, so he can't fight back or stop you while he's unconscious. If he were a vampire goon, you might be unleashing an attack, but just killing a defenseless mortal isn't really an attack. You snap his neck before he can react. What do you do next?"</i>	<i>Mark riflette sulla situazione e dice "No, non credo che tu debba sferrare un attacco in questo caso. È solo un umano, non può reagire o fermarti mentre è privo di sensi. Fosse stato un vampiro avresti dovuto sferrare un attacco, ma uccidere un mortale indifeso non rientra in questi casi. Gli rompi l'osso del collo prima che possa reagire. Dopo cosa fai?"</i>

Nella prima parte, che descrive il funzionamento della norma e delle opzioni disponibili per i giocatori, la funzione **operativa** ha la priorità assoluta. La chiarezza del testo viene prima

di tutto, quindi in questo caso si è optato per soluzioni *target-oriented* cercando di eliminare ogni possibile ambiguità del TP, presente nell'espressione *On a hit*: qui ci si riferisce a un **successo totale** (*strong hit*), ovvero un risultato di 10 o più al lancio dei dadi, contrapposto al **successo parziale** (*weak hit*), che viene indicato più in basso solamente in termini numerici (*On a 7-9*); il TP avrebbe dovuto indicare *On a strong hit* per eliminare ogni possibile ambiguità, dunque si è preferito sostituire l'espressione con una più immediata indicazione numerica («Con 10+»), uniformandola all'indicazione numerica del successo parziale poco più in basso. Un altro elemento che può risultare poco chiaro è *roll with Blood*, tradotto letteralmente in «tira con Sangue»; poche pagine prima della descrizione della mossa **Sferrare un attacco**, il «Sangue» viene definito come una delle quattro caratteristiche principali che descrivono i personaggi (le altre sono Cuore, Mente e Spirito),²⁹ che nello specifico rappresenta «il valore di combattimento o di istinto combattivo» di un PG. Questo valore può variare da -3 a +3 e si applica al risultato dei dadi quando si esegue una mossa basata sulla caratteristica richiesta. Se un personaggio ha un valore positivo in una caratteristica, avrà allora maggiori probabilità di successo quando effettua delle mosse che richiedono l'uso di tale caratteristica (cfr. paragrafo 1.5.3). Dunque *roll with Blood* significa «tira i dadi e applica al risultato il valore della caratteristica Sangue» o, riducendo ulteriormente, «tira applicando il valore di Sangue». Non si è ritenuta necessaria l'**esplicitazione** della formula *roll with Blood*, preferendo una traduzione letterale, perché nel manuale il funzionamento delle caratteristiche viene spiegato nelle pagine immediatamente precedenti alla descrizione della mossa **Sferrare un attacco**; inoltre, nell'analisi traduttiva si era individuato nel «lettore modello» un giocatore già pratico di GdR, che non avrebbe difficoltà a capire che «Sangue» rappresenta il modificatore al lancio di dadi. In ultimo, tutte le mosse base e le relative opzioni sono state tradotte all'infinito, sia per motivi di consuetudine (nella maggior parte dei GdR le mosse sono riportate al tempo infinito) che di «scorrevolezza» all'interno del testo.

La seconda parte spiega il funzionamento generale della mossa, svolgendo una funzione **informativa** e **operativa**: la mossa **Sferrare un attacco** viene contestualizzata, si elencano le situazioni all'interno della storia in cui si attiva e viene fornita una breve spiegazione della meccanica di gioco dei danni inflitti. Nel TP si può notare come il nome della mossa, **Unleash an attack**, venga spesso abbreviato in **unleash**, mentre nel TA si è preferito mantenere sempre il nome completo: la motivazione di questa scelta si deve al fatto che in inglese la parola

²⁹ Nonostante il nome più astratto, le caratteristiche principali di *Urban Shadows* descrivono l'aspetto fisico e mentale dei personaggi come in ogni GdR: in *Dungeons & Dragons*, ad esempio, le caratteristiche principali dei PG sono Forza, Destrezza, Costituzione, Saggezza, Intelligenza e Carisma.

unleash non varia quando passa dall'infinito alla seconda persona singolare del *present simple*, a differenza dell'italiano; se si fosse fatto lo stesso nel TA, ad esempio traducendo la frase *Note that you can't unleash on inanimate objects* in «Non puoi **sferrare** contro oggetti inanimati», si capirebbe che ci si sta riferendo alla mossa grazie all'uso del grassetto, ma la frase in sé suonerebbe alquanto bizzarra. In tutto il TA si è preferito mantenere sempre la forma completa delle mosse per ridurre al minimo le possibili ambiguità. Per lo stesso motivo, durante la traduzione del manuale si è evitato l'uso di sinonimi quando il TP ripeteva più volte un concetto o un nome di una funzione del gioco nella stessa frase; non bisogna dimenticare che la funzione dominante di un manuale di GdR è la funzione **operativa**, perciò in caso di dubbi o incertezze sulla strategia traduttiva da attuare si dovrebbe puntare sulla chiarezza del TA.

La terza parte, in cui vengono descritte le opzioni che un giocatore può o deve scegliere quando attiva la mossa, è relativamente simile alla seconda, sebbene qui la funzione **operativa** preceda quella **informativa** in termini di priorità. L'aspetto più interessante di questa parte si trova nell'acronimo *MC*, che abbrevia il nome del master in *Urban Shadows*, *Master of Ceremonies*. Nel TA si è mantenuto l'acronimo perché nei manuali italiani di GdR si tende a seguire l'uso inglese degli acronimi, seppur con frequenza minore,³⁰ e perché nelle prime pagine di *Urban Shadows* il Maestro di Cerimonie viene subito presentato ai lettori con il suo acronimo; inoltre si è provveduto a cambiare l'articolo che precede l'acronimo MC, preferendo «l'MC» a «il MC», poiché quest'ultimo risulterebbe cacofonico durante la spiegazione delle regole.

La quarta e ultima parte, che descrive degli esempi pratici della mossa *Sferrare un attacco*, svolge le funzioni **operativa** ed **espressiva**: i tre diversi esempi servono ad aiutare i giocatori a comprendere il funzionamento della mossa (e delle varie opzioni) durante il gioco; negli esempi si presentano un Maestro di Cerimonie e dei giocatori di una sessione fittizia, nella quale i PG eseguono la mossa *Sferrare un attacco* mostrando diverse tipologie di risultati narrativi. In questo caso la funzione **espressiva** è di primaria importanza, perché ha lo scopo di illustrare ai lettori le possibili situazioni narrative di *Urban Shadows* e di farli entusiasmare al gioco, ma è sempre subordinata alla dominante **operativa** del testo. Le parti evidenziate in grassetto sono infatti i nomi della mossa e delle possibili opzioni, mentre il resto della narrazione è scritto in corsivo. È necessario prestare attenzione alla coerenza del testo, riportando correttamente nomi e funzionamento delle norme, ma anche all'aspetto espressivo della lingua per interessare i lettori al GdR. In questa quarta parte il singolo problema traduttivo

³⁰ Nella edizione italiana di *Dungeons & Dragons*, il Dungeon Master viene abbreviato in DM.

più rilevante è stato la resa di *bloodsucker* (4.1.1), che si riferisce a un «vampiro»: il Dizionario Collins propone due definizioni, «*an animal that sucks blood, esp. a leech or mosquito*» e «*a person or thing that preys upon another person, esp. by extorting money*», mentre in italiano solo il Dizionario Garzanti riporta la voce «succhiasangue», con la definizione «sfruttatore, parassita». Dal momento che i vampiri sono creature immaginarie che hanno bisogno di nutrirsi di sangue umano per sopravvivere, si è ritenuta valida la definizione proposta dal Dizionario Garzanti, applicabile in senso letterale come aggettivo di «vampiro».

2.4.2 Gli Archetipi e le fazioni

Gli Archetipi rappresentano i dieci diversi tipi di personaggio che i giocatori possono interpretare durante una partita di *Urban Shadows*, mentre le quattro fazioni indicano i raggruppamenti sociali e politici della popolazione urbana. In questo paragrafo si analizzeranno le due differenti descrizioni di questi elementi, la prima indirizzata principalmente ai giocatori che interpreteranno i personaggi durante la partita e la seconda destinata esclusivamente al Maestro di Cerimonie, confrontando le diverse funzioni testuali.

2.4.2.1 Descrizione destinata ai giocatori

MORTALITY	MORTALITÀ
Archetypes from Mortality live on the edge of mortal society, still connected to the rest of their Faction, the slumbering fools who don't know about the supernatural world that surrounds them. With all their connections, these Archetypes are in too deep to ever go back to a mundane, normal life.	Gli Archetipi della Mortalità vivono ai confini della società dei mortali, legati ancora alla loro fazione, composta da quegli sciocchi che non si rendono conto del mondo soprannaturale che li circonda. Nonostante i loro legami, questi Archetipi hanno ormai visto troppo per poter tornare indietro a una vita normale e ordinaria.
<p>The Aware Inquisitive, resourceful, intuitive, lucky. The Aware is a mortal investigator who has come to see the supernatural world for what it really is. They understand humanity isn't alone in the city and they're entranced by the shadows.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Heart, Mind. Low stat: Blood 	<p>Il Risvegliato Curioso, intuitivo, intraprendente, fortunato. Il Risvegliato è un investigatore mortale che ha potuto osservare la realtà del mondo soprannaturale. I Risvegliati sanno che l'umanità non è da sola e sono affascinati dalle tenebre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Cuore, Mente. Valori bassi: Sangue.
<p>The Hunter Dangerous, focused, deadly, solitary. The Hunter is a mortal who has mastered the art of</p>	<p>Il Cacciatore Pericoloso, concentrato, letale, solitario. Il Cacciatore è un mortale che ha affinato l'arte della caccia grazie a un durissimo</p>

<p>the kill through intense training. They are direct and violent, never to be taken lightly.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Blood, Mind. Low stat: Spirit. 	<p>allenamento. Sono diretti e violenti, non vanno mai presi alla leggera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Sangue, Mente. Valori bassi: Spirito.
<p>The Veteran Experienced, tenacious, knowledgeable, clever. The Veteran is a has-been who uses their hard-won talents to remain relevant in city politics. They have a workspace in which they can create all manner of things that others might need.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Heart, Mind. Low stat: Blood. 	<p>Il Veterano Esperto, tenace, ben informato, perspicace. Il Veterano è una vecchia gloria decaduta che usa i suoi talenti conquistati a fatica per rimanere rilevante negli intrighi della città. I Veterani possiedono uno spazio di lavoro dove possono creare qualsiasi genere di cosa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Cuore, Mente. Valori bassi: Sangue.
NIGHT	NOTTE
<p>Archetypes from Night operate at the level of the street, contesting for territory, drugs, money, and blood. They are the things that go bump in the night, the monsters that live in the shadows of the city.</p>	<p>Gli Archetipi della Notte operano sul campo, nelle strade, dove lottano per il controllo di territori, droga, soldi e sangue. Sono le creature in cui ci si imbatte dopo il tramonto, i mostri che vivono tra le tenebre della città.</p>
<p>The Spectre Vengeful, alienated, incorporeal, alone. The Spectre is the ghost of someone who died, their spirit trapped on this side of eternity. They are an echo of what they once were, knowing only restlessness and loneliness.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stat: Blood, Spirit. Low stat: Mind. 	<p>Lo Spettro Vendicativo, estraniato, incorporeo, solo. Lo Spettro è il fantasma di un morto, uno spirito intrappolato per l'eternità in questo mondo. Gli Spettri sono un eco di ciò che erano una volta. Conoscono solo apprensione e solitudine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Sangue, Spirito. Valori bassi: Mente.
<p>The Vamp Seductive, merciless, eternal, hungry. The Vamp is a creature that must feed on humanity to survive. Their web draws in prey, linking them to their assets, minions, and debtors in order to keep their undead hunger satiated.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stat: Blood, Heart. Low stat: Spirit. 	<p>Il Vamp Seducete, spietato, eterno, affamato. Il Vamp è una creatura che deve nutrirsi di esseri umani per sopravvivere. Prima intrappola la sua preda, avvicinandola ai propri beni, ai propri adepti e ai propri debitori per poter poi saziare il proprio macabro appetito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Sangue, Cuore. Valori bassi: Spirito.
The Wolf	Il Lupo

<p>Primal, unstoppable, brutal, unlucky. The Wolf is capable of transforming into a deadly werebeast when the moon rises into the sky. Little stands in their way, but they often find more trouble than they bargained for when they prowl the city's streets.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stat: Blood, Spirit. Low stat: Heart 	<p>Primordiale, inarrestabile, brutale, sfortunato. Il Lupo è in grado di trasformarsi in una letale bestia mannara al sorgere della luna. Solo in pochi riescono a resistergli, ma spesso, quando si aggira tra le strade della città, finisce col ritrovarsi invischiato in guai più grossi di prima.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Sangue, Spirito. Valori bassi: Cuore.
POWER	POTERE
<p>Archetypes from Power see the truth behind the lies the city tells, the push and sway of politics that drive change amidst the concrete and darkness. They have access to power—great power—and many intend to use it to control the future of the city itself.</p>	<p>Gli Archetipi del Potere riescono a vedere la verità celata dietro alle menzogne della città e rappresentano gli ingranaggi che la fanno funzionare, fra cemento e tenebre. Hanno accesso a molto potere (un potere <i>immenso</i>) e alcuni di loro sono intenzionati a usarlo per controllare il futuro della città</p>
<p>The Oracle Prophetic, blessed, cursed, intense. The Oracle is a seer, mystic, or psychic, gifted with sight beyond sight. They can see beyond the present, beyond this reality, but they cannot turn away, no matter how terrible their visions become.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Mind, Spirit. Low stat: Heart. 	<p>L'Oracolo Profetico, benedetto, maledetto, intenso. L'Oracolo è un veggente, un mistico o un sensitivo con il dono della vista su un mondo invisibile. Gli Oracoli possono vedere oltre il presente, oltre questa realtà, ma non possono mai distogliere lo sguardo, a prescindere da quanto siano terribili le visioni a cui assistono.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Mente, Spirito. Valori bassi: Cuore.
<p>The Wizard Powerful, dedicated, hermetic, strange. The Wizard relies on years of training to channel intense magics. With enough preparation, these mages can move mountains...or turn them to dust. When caught alone and unprepared, they are still painfully mortal</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Mind, Spirit. Low stat: Blood. 	<p>Il Mago Potente, scrupoloso, ermetico, bizzarro. Il Mago fa affidamento sui suoi anni di addestramento per poter focalizzare i propri poteri magici. Con la giusta preparazione, i Maghi possono muovere montagne intere... o ridurle in cenere. Se presi da soli e alla sprovvista, però, sono esseri dolorosamente mortali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Mente, Spirito. Valori bassi: Sangue.
WILD	WILD
<p>Archetypes from Wild are foreign to these lands, touched and altered by forces beyond this</p>	<p>Gli Archetipi del Wild sono estranei a questo mondo, toccati e alterati da forze al di là di</p>

<p>reality. They have contracts and arrangements that bind them and give them power, ties to ancient and epic beings from beyond.</p>	<p>questa realtà. Hanno dei contratti e degli accordi che li vincolano ad antichi e leggendari esseri ultraterreni, da cui traggono i propri poteri.</p>
<p>The Fae Fickle, enigmatic, cold, illogical. The Fae is a being from beyond this world or the offspring of a creature with ties to distant realities. They are able to draw upon the logic of their native world, tying themselves to oaths and promises in exchange for great power.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Heart, Spirit. Low stat: Blood. 	<p>L'Incantato Volubile, enigmatico, freddo, irrazionale. L'Incantato è un essere ultraterreno o un discendente di una creatura proveniente da una realtà lontana. Sono in grado di attingere ai poteri del loro mondo natio, vincolandosi a promesse e giuramenti in cambio di potenti abilità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Cuore, Spirito. Valori bassi: Sangue.
<p>The Tainted Brutal, intense, callous, manipulative. The Tainted was a mortal who sold their soul in exchange for power, wealth, or security. They are of two worlds, torn between their human compassion and demonic obligations.</p> <ul style="list-style-type: none"> • High stats: Blood, Heart. Low stat: Mind. 	<p>Il Dannato Brutale, intenso, spietato, manipolatore. Il Dannato era un mortale che si è venduto l'anima in cambio di potere, denaro o sicurezza. I Dannati si trovano tra due mondi, divisi tra la propria compassione umana e i loro vincoli demoniaci.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valori alti: Sangue, Cuore. Valori bassi: Mente.

In questa descrizione rivolta a tutti i lettori di *Urban Shadows* si può notare come la funzione testuale delle fazioni e degli Archetipi sia prevalentemente **informativa**: lo *skopos* ultimo è sempre **operativo**, ma nella presentazione dei personaggi si delineano le caratteristiche tipiche di ognuno, in modo tale che i giocatori possano scegliere l'Archetipo più adatto al proprio stile di gioco. Anche la funzione **espressiva** svolge un ruolo importante, dal momento che si usa un registro piuttosto elevato («*they are an echo of what they once were, knowing only restlessness and loneliness*») e dei termini evocativi per i nomi delle fazioni e degli Archetipi.

Nel TP le quattro fazioni si chiamano *Mortality*, *Night*, *Power* e *Wild*; le prime tre non presentano particolari difficoltà traduttive, poiché la fazione della «Mortalità» include degli Archetipi di razza umana senza abilità soprannaturali, la fazione della «Notte» comprende delle creature che si muovono prevalentemente nelle tenebre e gli Archetipi della fazione del «Potere» sono esseri umani dotati di poteri magici; la fazione del *Wild*, invece, è composta da esseri estranei al mondo degli umani (*The Fae*) o che hanno rinunciato alla propria umanità (*The Tainted*). Considerando questi elementi e la definizione della fazione in questione, si era pensato a possibili rese come «Esterno» o «Selvaggio», anche in base alle possibili traduzioni proposte dal dizionario inglese-italiano Ragazzini per la parola *wild*: «1. selvatico; selvaggio; incolto; barbaro; primitivo; feroce». Poiché le varie rese in italiano sembravano poco evocative, si è infine optato per **trascrizione** del termine nel TA, lasciando quindi invariato *Wild*. Si è scelta questa strategia traduttiva perché il termine non è isolato nel testo, ma se ne fornisce una spiegazione assieme a delle immagini che aiutano il lettore a contestualizzarlo (vedi Fig.9); oltre a ciò, mantenere una parola dal significato sfuggente come *wild* sembrava consona per descrivere dei personaggi enigmatici e misteriosi come gli Archetipi appartenenti a questa fazione.



Fig. 9

Illustrazione della fazione dei
Wild

I nomi degli Archetipi hanno rappresentato una notevole sfida traduttiva, perché costituiscono uno degli aspetti più delicati di un GdR: sono gli elementi che definiscono maggiormente l'originalità dell'ambientazione e una resa poco efficace rischierebbe di diminuire l'attrattiva di quel tipo di personaggio per i giocatori. In questo caso si è optato per una strategia *source-oriented*, cercando il più possibile di non allontanarsi dal nome originale degli Archetipi. Le problematiche maggiori sono state rappresentate dall'Archetipo del *Vamp* e dall'Archetipo del *Fae*, risolte con strategie traduttive opposte per rispettare la funzione dominante **operativa** del testo.

Nel caso dell'Archetipo del *Vamp* (i vampiri di *Urban Shadows*) si è preferito una soluzione *source-oriented*, lasciandolo inalterato nel TA: oltre a essere un'abbreviazione di *vampire*, il termine *vamp* ha anche una connotazione sessuale, sia in inglese (dall'Oxford Dictionary, «*a seductive woman who uses her sexual attractiveness to exploit men*») che in italiano (dal Dizionario Treccani «*donna fatale, dotata di grande attrattiva erotica*»), perfettamente in linea con la descrizione che se ne fa in *Urban Shadows* («*Seductive, merciless, eternal, hungry*»): il *Vamp* è un personaggio carismatico che sfrutta il fascino per avvicinarsi alle sue vittime. Sebbene il termine *vamp* abbia una connotazione femminile nei dizionari consultati, il suo significato si può estendere anche ai *vamp* di sesso maschile, dato che in *Urban Shadows* non esiste una definizione precisa di sesso; al momento della scelta di un Archetipo, infatti, i giocatori possono scegliere solamente l'aspetto del personaggio (*Ambiguous, Female, Male, Transgressing*) e non il suo genere sessuale.

Per la traduzione di *Fae*, si è ricorso a una strategia traduttiva *target-oriented*, ovvero la **sostituzione del realia con un omologo generico**. *Fae*, abbreviativo di *faerie* o *fairy*, nel Dizionario Collins viene definito con «*an imaginary being usually in human form and supposed to have magic powers, specif. one that is tiny, graceful, and delicate*», che il Dizionario Ragazzini traduce con «*fata, essere fatato, folletto o spiritello*». Esistono tuttavia delle differenze culturali tra il mondo fatato della cultura celtica e anglosassone e quello della tradizione italiana. Inserire un personaggio legato al mondo delle fate (che nell'immaginario collettivo sono creature tipicamente silvane) in un contesto estremamente urbanizzato caratterizzato da crimine e violenza risulterebbe eccessivamente fuori luogo, andando anche a scontrarsi con l'immagine del *Fae* proposta in *Urban Shadows* (vedi *Figura 10*). In più, in Italia fate e simili sono solitamente percepiti come delle creature positive, influenzando quindi lo stile di gioco di un personaggio descritto come «*volubile, enigmatico, freddo e irrazionale*», allontanandosi dall'intenzione originale del testo. Si è optato per una generalizzazione del nome

dell'Archetipo, traducendolo con «Incantato», svincolandolo direttamente dal mondo degli esseri fatati ma cercando al contempo di conservarne la natura magica.

Fig. 10
 Illustrazione dell'Archetipo
 dell'Incantato



2.4.2.2 Descrizione destinata al Maestro di Cerimonie

MORTALITY	MORTALITÀ
Mortality Archetypes stress the boundary between the supernatural and mundane; ask your players who select Mortality Archetypes lots of questions about their connection to the mortal world and look for places where their mundane obligations are going to put them (or the people they care about) in grave danger.	Gli Archetipi della Mortalità si trovano al confine tra il mondo “normale” e quello soprannaturale. Ai giocatori che scelgono gli Archetipi della Mortalità fai molte domande riguardo ai loro rapporti con il mondo dei mortali e cerca dei luoghi dove i loro obblighi mortali metteranno quei giocatori (o le persone che amano) in grave pericolo.
The Aware The Aware is a character in transition, caught between both worlds more than any other Archetype and forced to choose to which they	Il Risvegliato Il Risvegliato è un personaggio in transizione, intrappolato tra due mondi più di ogni altro Archetipo e costretto a scegliere a quale mondo

<p>truly belong. All of the other Factions in the city have a special interest in the outcome of that choice; The Aware represents untapped potential, a free agent who could eventually play for any team. Give them lots of supernatural relationships to reflect that potential, connections that offer seductive power and constant erotic tension. If The Aware takes Hard-Boiled, give them lots of actual mysteries to work on as well, cases in which the mortal world needs The Aware to intervene before the supernatural villains escape without consequence. As the game goes on, remember to push on The Aware’s mortal responsibilities—especially when it’s least convenient for The Aware’s supernatural relationships—and to introduce other mortal NPCs who can lay the groundwork for The Aware to join or lead a watcher’s society.</p>	<p>appartiene davvero. Il Risvegliato rappresenta del potenziale ancora non sfruttato, un personaggio che potrebbe “giocare” con qualsiasi squadra. Per mostrare questo potenziale, devi fare in modo che sia invischiato in vicende soprannaturali, delle relazioni che offrano la seduzione del potere e una tensione erotica costante. Se il Risvegliato sceglie Coriaceo, dagli anche molti misteri su cui indagare, in cui i mortali hanno bisogno del suo intervento prima che i nemici soprannaturali possano farla franca. Con l’avanzare del gioco, ricordati di spingere sulle responsabilità mortali del Risvegliato (facendole capitare al momento sbagliato per le relazioni che il Risvegliato ha con il soprannaturale). Introduci anche altri PNG mortali per avvicinare il Risvegliato a una congregazione di sentinelle.</p>
<p>The Hunter</p> <p>Some hunters are single-target killing machines, methodically stalking a specific type of supernatural; others are moralists, focusing on supernatural creatures that have done something immoral, which pretty much makes them vigilantes who happen to focus on supernatural monsters. Regardless, get specific with your Hunter about what they hunt, and give them a hunt <i>right away</i>; it can be tough to squeeze it in later when the other PCs get involved in the plot. While The Hunter is on a hunt, consistently put mortals in danger, but only injure them—triggering The Hunter’s corruption move—when The Hunter willfully ignores the consequences of the hunt. Avoid taking away The Hunter’s weapons and gear; it’s easy to forget that The Hunter’s cool stuff is a big part of what makes them a threat to their prey. The Hunter’s Safe House, for example, is truly safe, beyond your reach unless something crazy happens and that safety is intentionally violated.</p>	<p>Il Cacciatore</p> <p>Alcuni cacciatori sono assassini metodici che danno la caccia a un tipo specifico di creature soprannaturali; altri invece sono persone con una forte morale, nemici delle creature soprannaturali che si sono macchiate di un crimine, cosa che li rende una specie di giustizieri del soprannaturale. In ogni caso, fatti dire dal tuo Cacciatore a cosa vuole dare la caccia, e dagli qualcosa da cacciare <i>subito</i>. Più aspetti a inserire una preda e più sarà difficile inserirla nella storia. Quando il Cacciatore è sulle tracce di qualcuno, devi mettere costantemente in pericolo i mortali, ma vedi di ferirli (attivando quindi la mossa corruzione del Cacciatore) solo quando il Cacciatore ignora consapevolmente le conseguenze delle sue azioni. Evita di sottrargli le armi e l’equipaggiamento: ci vuole poco a dimenticarsi che gli oggetti del Cacciatore costituiscono buona parte della sua pericolosità. Il Rifugio sicuro del Cacciatore, ad esempio, è davvero sicuro, ed è oltre la tua portata a meno che non capiti qualcosa di pazzesco o che quella sicurezza sia violata intenzionalmente.</p>
<p>The Veteran</p>	<p>Il Veterano</p>

<p>The Veteran has a slightly more narrow character arc than most of the other Archetypes; be clear about why they retired and what being retired means, but <i>being a fan</i> of The Veteran absolutely means dragging them back into the shit. Threaten them, attack them, harass them, cash in Debts... whatever it takes to get them to risk it all and get back into the game. That said, The Veteran works best with other characters to support, mentor, and assist; use their workspace as a reason for the characters to come together by presenting challenges that require specific technology or tools and establish requirements to earn that tech that require the assistance of the other characters. When The Veteran finishes a project in their workspace, remember that it's off limits to you; your NPCs can't take it, break it, or otherwise make it useless.</p>	<p>Il Veterano è un personaggio leggermente meno duttile rispetto agli altri Archetipi: deve essere chiaro perché è “andato in pensione” e cosa significa questo per lui. Tuttavia, <i>essere un fan</i> del Veterano vuol dire rimetterlo in ballo. Minaccialo, attaccalo, tormentalo, riscuoti dei debiti... qualsiasi cosa sia necessaria per spingerlo a rischiare tutto e a tornare in gioco. Detto ciò, il Veterano dà il meglio di sé quando ci sono altri personaggi da aiutare, sostenere e a cui fare da mentore. Usa il suo spazio di lavoro come scusa per riunire i personaggi, introducendo delle sfide che richiedono dispositivi, tecnologie specifiche o l'assistenza di altri personaggi. Quando il Veterano porta a termine un progetto nel suo spazio di lavoro, ricorda che non potrai più toccarlo: i tuoi PNG non possono rubarlo, distruggerlo o renderlo inutilizzabile in altri modi.</p>
<p>NIGHT</p>	<p>NOTTE</p>
<p>The Night Archetypes—for all their supernatural fangs and fur—are fundamentally mired in the day-to-day of the street: drugs, money, sex, guns, and territory. They're the closest to the violence inherent in the system, but you have to remind them that they aren't immune to the politics of the broader city.</p>	<p>Gli Archetipi della Notte, nonostante il loro aspetto soprannaturale, sono invischiati nel tran-tran della vita criminale: droga, soldi, sesso, armi e territori. Sono i personaggi che ricorrono più spesso alla violenza, ma devi ricordargli in qualche modo che non sono immuni alle trame politiche della città.</p>
<p>The Spectre</p> <p>The Spectre can go virtually anywhere and touch nearly everything; no place is safe from their grasp except the occasional warded sanctum. Give them scenes of victimization and horror when they snoop, abusive relationships on display when the abusers think no one is watching. On occasion, confront The Spectre with dangerous spirits and ghosts. After all, they aren't the only one who haunts the night. Always clearly flag, however, when something is capable of harming them when they aren't <i>Manifest</i>; The Spectre often becomes a bit cavalier about dying by the second or third session. If The Spectre chooses <i>Link</i>, put the link in danger once every other session so they</p>	<p>Lo Spettro</p> <p>Lo Spettro può andare praticamente ovunque e mettere le mani su ogni cosa: nessun luogo è al sicuro da lui, a parte i sacrari ben sorvegliati. Quando è in giro a curiosare, fallo assistere a scene piene di orrore e vittime innocenti, delle relazioni violente dove i violenti non sanno di essere spiati. A volte, porta lo Spettro a scontrarsi con altri spiriti o fantasmi pericolosi. Dopotutto non è l'unico mostro che vaga nella notte. Indica chiaramente quando qualcuno è in grado di ferirlo quando non si è <i>manifestato</i>. Spesso, dalla seconda o dalla terza sessione, lo Spettro comincia a non preoccuparsi troppo di morire. Se lo Spettro sceglie <i>Legame</i>, metti in pericolo quel legame una sessione sì e una no in</p>

<p>get a chance to defend it without constantly worrying about it.</p> <p>Several of The Spectre's corruption moves put them at an advantage over mortals (<i>Possession, Nightmare, Siphon</i>). Never shortchange The Spectre when they use these moves; marking corruption is a high price to pay to get what they want. Make them terrifying and effective.</p>	<p>modo che possa difenderlo senza che diventi la sua unica preoccupazione.</p> <p>Diverse mosse corruzione dello Spettro lo avvantaggiano contro i mortali (<i>Possessione, Incubo, Prosciugamento</i>). Non lo fregare quando usa queste mosse: segnare la corruzione è un prezzo alto da pagare. Rendi tali mosse terrificanti ed efficaci.</p>
<p>The Vamp</p> <p>No Archetype in the game comes with as much baggage as The Vamp: make sure that any player who chooses it understands what the Archetype is designed to do, i.e., entrap people into co-dependent relationships based around their vices and dark desires. That said, be generous when the players define The Vamp within those boundaries. Ghouls attached to The Vamp's haven, for example, can be any sort of undead or thrall that suits The Vamp's aesthetic and the larger vampire culture might have the typical fealty-based, lords of the night politics.</p> <p>Since The Vamp often exploits and abuses other characters, remember to push characters together, even across boundaries. The Vamp is pure muscle, terrifying and feral when trapped, and they have connections to the vampire ecosystem that no other character can really match. Make those resources useful, such that other characters need The Vamp's skills. Don't let The Vamp get comfortable sitting in their haven while the rest of the characters chase down interesting plot threads.</p>	<p>Il Vamp</p> <p>Il Vamp è l'Archetipo che i giocatori credono di conoscere di più: assicurati che chi sceglie il Vamp capisca per cosa è stato ideato questo Archetipo, ovvero intrappolare la gente in rapporti di co-dipendenza fondati sui propri vizi e sui propri desideri oscuri. Detto ciò, lascia pure che i giocatori descrivano come vogliono il loro Vamp, sempre all'interno di quei paletti. I ghouls legati al nascondiglio del Vamp, ad esempio, possono essere dei non morti oppure degli schiavi che soddisfano i suoi desideri, mentre l'aspetto sociale dei vampiri può essere quello classica dei clan fedeli al proprio signore della notte.</p> <p>Dato che che il Vamp spesso sfrutta e maltratta gli altri personaggi, ricordati di avvicinare i personaggi, anche attraverso le barriere. Il Vamp è forza pura, terrificante e brutale quando viene intrappolato, ed è legato a una rete di vampiri che nessun altro personaggio può eguagliare. Fa' in modo che queste risorse siano utili, cosicché gli altri personaggi abbiano bisogno delle abilità del Vamp. Non lasciare che il Vamp se ne stia tranquillo nel suo covo mentre gli altri personaggi esplorano trame interessanti.</p>
<p>The Wolf</p> <p>The Vamp may be muscle, but The Wolf is a stone cold killer; little in the city is as dangerous as a transformed werewolf on a hunt. The Wolf's territory, though, is a kind of leash, focusing their energy onto a specific set of troubles and blessings they've selected</p>	<p>Il Lupo</p> <p>Il Vamp sarà anche forza pura, ma il Lupo è un assassino spietato. In città sono poche le creature a essere più pericolose di un lupo mannaro a caccia. Il territorio del Lupo, però, funge da guinzaglio, portandolo a concentrare le proprie energie sui problemi e sui bonus che</p>

<p>at character creation. Make these troubles and blessings central to The Wolf's story, and move hard against them when they trigger a trouble through <i>Comes with the Territory</i> with sticky social situations and nasty opponents that let them show off their killer claws. It's important to the Archetype that the wolf not be able to transform at will—<i>Sun and Moon</i> is a useless corruption advance if The Wolf starts the game able to control their transformation—but you might be generous and let The Wolf transform in a crisis by using <i>let it out</i>.</p>	<p>ha scelto durante la creazione del personaggio. Rendi i problemi e bonus centrali nella storia del Lupo, e vacci pesante quando scatena un casino con <i>Restate fuori dal mio territorio</i>: invischiato in situazioni sociali delicate o fallo scontrare con avversari rognosi in modo che possa sfoggiare il suo istinto da killer. È importante che il Lupo non sia in grado di trasformarsi quando vuole sin dall'inizio del gioco (altrimenti l'avanzamento di corruzione <i>Sole e luna</i> diventerebbe inutile), ma se ti senti generoso puoi permettergli di trasformarsi durante una crisi usando <i>sprigionare il potere</i>.</p>
<p>POWER</p>	<p>POTERE</p>
<p>Power Archetypes believe they hold all the cards: they have the foresight to know what trouble lies ahead for the city and the mystical skills to change the course of things all on their own. The only problem, of course, is that all the other Factions always muck things up...</p>	<p>Gli Archetipi del Potere credono di essere nati pronti: possono prevedere i problemi futuri della città e hanno abilità magiche in grado di cambiare la materia a loro piacimento. Peccato che le altre fazioni incasinano sempre tutto quanto...</p>
<p>The Oracle</p> <p>The Oracle is a strange Archetype; visions that predict the future tend to interfere with playing to find out what happens. <i>Foretellings</i> avoids this problem by letting the player retroactively declare they foresaw something <i>as it's happening</i>. Play it up when The Oracle spends their <i>Foretellings</i> hold; move hard and fast against them so that their prediction feels both imminent and important. Conversely, give them specific opportunities to offer false prophecies to get out of trouble until they get in the habit of offering them without prompting, and provide plenty of objects and mysterious people about which they can divine psychic information. When you give information to The Oracle, speak boldly and incompletely; you can always figure out later how the visions fit together.</p> <p>Like The Veteran, The Oracle works best when there are other PCs to bounce off of, both for moves like <i>Conduit</i> that directly affect other PCs and because visions that place other PCs in danger are much more</p>	<p>L'Oracolo</p> <p>L'Oracolo è un Archetipo strano: le sue previsioni del futuro tendono a interferire con il concetto giocare per scoprire cosa succede dopo. <i>Profezie</i> scongiura questo problema facendo in modo che il giocatore dica (con effetto retroattivo) ciò che sta prevedendo <i>come se stesse succedendo in quel momento</i>. Fai avverare le predizioni quando l'Oracolo usa i punti accumulati con <i>Profezie</i>. Usa velocemente delle mosse pesanti contro di lui affinché la profezia sembri imminente e importante. Dagli anche delle opportunità specifiche per offrire false profezie in modo che possa tirarsi fuori da guai finché non prende l'abitudine di farlo da solo. Inserisci nella sua storia oggetti e personaggi misteriosi da usare per predire informazioni mistiche. Quando fornisci delle informazioni all'Oracolo, devono essere nitide ma incomplete, affinché tu possa decidere in seguito come si combinano tra loro quelle visioni.</p>

<p>interesting than visions that affect only NPCs. If you're playing a game with only one or two PCs, push your players toward other Archetypes.</p>	<p>Proprio come il Veterano, l'Oracolo dà il meglio di sé quando ci sono altri PG con cui interagire, sia perché mosse come <i>Medium</i> hanno effetti diretti sugli altri PG, sia perché le visioni che mettono in pericolo i PG sono molto più interessanti di profezie riguardanti i PNG. Sei stai giocando una partita con solo uno o due PG, fagli scegliere altri Archetipi.</p>
<p>The Wizard</p> <p>The Wizard has a number of powerful problem solving tools (spells, <i>let it out</i>, their sanctum), but few ways to determine which problems should take priority. Throw mysteries in front of them—murders, mystical wards, missing people—and use their blindspots to catch them in the middle of messy PC-NPC-PC triangles and complex multi-Faction politics, situations in which they will struggle to find a good way forward in a mess of bad options. Offer the information (and additional resources) they need through dark and powerful NPCs to see how far The Wizard is willing to go to save everyone. The answer might surprise you.</p> <p>On occasion, remind The Wizard how mortal they are by sending a crew from the Night or Wild faction directly at them, before The Wizard has time to prepare. The Wizard shines brightest when their back is up against the wall, improvising their way out of a dangerous situation.</p>	<p>Il Mago</p> <p>Il Mago possiede diversi modi per risolvere i suoi problemi (incantesimi, <i>sprigionare il potere</i>, il sacrario), mentre ne possiede pochi per determinare quale problema abbia la priorità. Presentagli molti misteri (omicidi, sparizioni, arie enigmatiche), usa le sue debolezze per invischiarlo in complicati triangoli PG-PNG-PG e in intrighi politici tra fazioni, situazioni dove dovrà trovare la soluzione giusta in mezzo a un'infinità di opzioni sbagliate. Offrigli le informazioni (e le risorse aggiuntive) di cui ha bisogno tramite oscuri e potenti PNG per scoprire fino a che punto è disposto a spingersi per salvare gli altri. La risposta potrebbe sorprenderti.</p> <p>Qualche volta ricorda al Mago che è pur sempre un essere mortale, inviandogli addosso una gang della Notte o del Wild prima che abbia il tempo di prepararsi. Quando è costretto a improvvisare il Mago dà il meglio di sé, usando i suoi poteri per fuggire da una situazione pericolosa.</p>
<p>WILD</p>	<p>WILD</p>
<p>Archetypes from the Wild Faction are immigrants, strangers in a strange land with deep connections to their home communities. Remind them often how different they are from everyone else, and how much power their masters still hold over them.</p>	<p>Gli Archetipi della fazione del Wild sono degli immigrati, dei forestieri in una terra lontana che mantengono legami profondi con le proprie comunità ultraterrene. Metti sempre in evidenza quanto siano diversi da tutti gli altri, e quanto salda sia la presa dei loro padroni.</p>
<p>The Fae</p> <p>Promises are central to The Fae, so give them plenty of NPCs who are willing to make promises—both foolish and calculating—to get close to The Fae or get what they want. Make the NPCs' attention occasionally fickle; NPCs</p>	<p>L'Incantato</p> <p>Le promesse svolgono un ruolo centrale per l'Incantato, quindi forniscigli tanti PNG (sia sciocchi che calcolatori) disposti a prestare dei giuramenti per avvicinarsi all'Incantato o per ottenere ciò che vogliono. A volte fai in modo</p>

<p>are enthralled by The Fae at first, but the connection grows weaker over time. If the Fae has taken <i>A Dish Best Served Now</i> or <i>Words Are Wind</i>, have the NPCs make big promises and break them often. Call out promises that PCs make too; those all can trigger moves for The Fae as well.</p> <p>Court politics are central to The Fae's relationship to their homeland. Most Fae who live in the city are exiled, but they might have free rein to go back and forth. Either way, use the Debts they give to their monarch through <i>Faerie Magic</i> to force The Fae to help consolidate the monarch's power. Courtly intrigue is about appearance and lies, glammers and illusions, much more than violence and intimidation.</p> <p>If another PC takes <i>Scales of Justice</i>, they gain access to <i>Faerie Magic</i> without switching Archetype, although the magic itself is probably reskinned to hedge magic, blood magic, or some other Archetype appropriate theme. It's got a high price—each use of magic costs a Debt—so it shouldn't step too much on The Fae's toes.</p>	<p>che questo tipo di rapporti siano incostanti: all'inizio i PNG sono affascinati dall'Incantato, ma il loro legame si indebolisce col tempo. Se l'Incantato ha scelto <i>Un piatto servito caldo</i> o <i>Parole al vento</i>, infrangi spesso la parola data con i tuoi PNG. Non dimenticarti le promesse fatte dai PG: anche queste attivano alcune mosse dell'Incantato.</p> <p>Le trame politiche sono cruciali nei rapporti tra l'Incantato e la sua terra natia. Molti degli Incantati che vivono nella città sono degli esiliati, ma potrebbero essere in grado di viaggiare tra i mondi. Ad ogni modo, usa i debiti che offre al suo monarca con <i>Magia mistica</i> per costringere l'Incantato a consolidare la presa del suo signore. Gli intrighi di corte consistono più in bugie, apparenze e illusioni che violenza e intimidazioni.</p> <p>Se un altro PG ottiene <i>Bilancia della giustizia</i>, può usare <i>Magia mistica</i> senza cambiare Archetipo, sebbene quella magia funzionerà in modo diverso adattandosi all'Archetipo che l'ha ottenuta. Il prezzo da pagare è elevato (un debito per ogni uso) perciò non dovrebbe pestare troppo i piedi all'Incantato.</p>
<p>The Tainted</p> <p>Like The Wolf, The Tainted is a walking killing machine tethered by relationships and obligations. Only thing is...they are tethered by and obligated to something far worse than they are themselves—a dark patron. Give The Tainted plenty of jobs that let them use their demonic powers before you drop the hammer and put The Tainted in direct conflict with the PCs. Let them think they can do the devil's dirty work without too many sacrifices, then put The Tainted on a crash course with the other PCs and watch the fireworks.</p> <p>If The Tainted dies without Debts on their dark patron, consider sending the dark patron to an NPC they care about—instead of another PC—with an offer to bring them back. Once the dark patron has their hooks into The Tainted's</p>	<p>Il Dannato</p> <p>Come il Lupo, il Dannato è una macchina mortale vincolata a obblighi e relazioni. L'unica differenza? I Dannati sono vincolati a qualcosa di molto, molto peggiore: un signore oscuro. Fornisci tanti incarichi al Dannato in modo che usi i suoi poteri demoniaci prima di scontrarsi con i PG. Fagli credere che può svolgere i suoi incarichi infernali senza troppi sacrifici, poi mettilo in rotta di collisione con gli altri PG e goditi lo spettacolo.</p> <p>Se il Dannato muore senza che il suo signore oscuro abbia dei debiti nei suoi confronti, potresti inviare il signore oscuro da un PNG vicino al Dannato (invece che da un altro PG) offrendogli di riportarlo in vita. Una volta che il signore oscuro è riuscito a incastrare il coniuge, parente, amico o figlio del Dannato, rendigli più</p>

<p>spouse, sibling, friend, or child, the tension between service and rebellion goes up a notch. You want The Tainted to be constantly torn, caught between the deals they've signed and the people they care about in the mortal world.</p>	<p>difficile lo svolgimento degli incarichi, portandolo al limite di sopportazione. Il Dannato deve essere sempre combattuto, schiacciato tra i patti che ha firmato e le persone a cui vuole bene nel mondo dei mortali.</p>
--	---

Come si può vedere, la descrizione di Archetipi e fazioni indirizzata al Maestro di Cerimonie è molto diversa da quella destinata ai giocatori che interpretano i personaggi. La funzione dominante è quella **operativa**, dato che lo scopo di questa parte testuale è quello di consentire al Maestro di Cerimonie di strutturare correttamente una partita di *Urban Shadows*, informandolo sui punti deboli e i punti di forza dei PG. In questa parte di testo si usa un lessico specifico dei GdR, con numerosi rimandi intertestuali a mosse e abilità degli Archetipi. Bisogna sottolineare che le due descrizioni si trovano a 136 pagine di distanza l'una dall'altra (la prima, per i giocatori, a pag. 80 e la seconda a pag. 216), perciò i riferimenti a mosse e caratteristiche di gioco menzionati in precedenza non costituiscono un problema per il Maestro di Cerimonie.

La chiarezza testuale è fondamentale nelle parti **operative**, ma in questo caso non sono state apportate modifiche rilevanti al lessico, piuttosto specifico, dal momento che il Maestro di Cerimonie è solitamente un lettore esperto di GdR e probabilmente ha già esperienza con capitoli e paragrafi destinati ai master; gli interventi più frequenti sono stati invece a livello sintattico, con il fine di «alleggerire» i periodi ritenuti eccessivamente lunghi o complessi per una comprensione ottimale del testo.

Infine, è necessaria una riflessione sulla resa dei volgarismi, come ad esempio *shit* o *fucking*, molto presenti in *Urban Shadows* (in questo paragrafo si può notare solo nella descrizione del Veterano, «*being a fan of The Veteran absolutely means dragging them back into the shit*»). Nel TP l'ampio uso di volgarismi ha lo scopo di rendere più informale il linguaggio del testo, avvicinandolo alla «lingua parlata» per facilitare la lettura da parte dei giocatori. Tuttavia, una resa sistematica e aderente all'originale dei volgarismi nel TA otterrebbe con tutta probabilità l'effetto opposto: i calchi come *fottuto* o *dannato*, oltre a essere stilisticamente sconsigliabili perché riconducibili al fenomeno del «doppiaggese», appesantiscono il testo e rallentano la lettura, ostacolando la funzione dominante **operativa** che un manuale di GdR cerca di perseguire tramite la chiarezza del testo. Per risolvere questa problematica, nel TA ci si è concentrati su una resa colloquiale di tali termini, mantenendo il volgarismo solamente nei casi in cui risultava «naturale» in italiano. Si è quindi attuato nella maggior parte dei casi una **traduzione contestuale**, tenendo in considerazione il significato

globale della frase in questione e ricorrendo all’**omissione** quando in italiano l’uso di volgarismi o colloquialismi «appesantiva» troppo la frase. Dal momento che un uso eccessivo dell’**omissione** potrebbe allontanare eccessivamente il TA dalle intenzioni testuali del TP e pregiudicare l’integrità del testo, durante la traduzione si è cercato di recuperare i volgarismi e i colloquialismi omessi (i «residui traduttivi») inserendoli nel TA laddove risultavano «naturali» in lingua italiana, operando una strategia traduttiva nota come **compensazione**.

2.4.3 Le mosse di gioco

In questo paragrafo si tratterà la traduzione dei nomi delle mosse, analizzando prima le mosse specifiche degli Archetipi e poi le mosse a disposizione del Maestro di Cerimonie. Sebbene siano simili nella forma, queste due tipologie di mosse sono molto differenti per via delle loro funzioni dominanti e dei destinatari a cui sono indirizzate. Le mosse degli Archetipi, infatti, sono dirette prevalentemente ai giocatori dei interpretano i personaggi, mentre quelle del Maestro di Cerimonie interessano esclusivamente quest’ultimo; le mosse a disposizione del master rappresentano degli strumenti per consentire il corretto svolgimento delle sessioni di *Urban Shadows*: sono «esterne» alla narrazione, perché non richiedono un lancio di dadi e il loro uso non viene esplicitato dal narratore, svolgendo nel TP e nel TA una funzione puramente **operativa**. Le mosse dei PG rappresentano il modo in cui i personaggi interagiscono tra loro e con la storia di una partita di *Urban Shadows*, e i nomi delle mosse svolgono una funzione prevalentemente **espressiva**: aiutano i giocatori ad avere un’idea del comportamento e dell’aspetto dei propri personaggi, favorendo l’immersione all’interno della storia. Come sarà possibile notare nel paragrafo 2.4.3.1, le mosse dei PG hanno dei nomi molto informali con lo scopo di dare una particolare connotazione agli Archetipi, anche ricorrendo a modi di dire o riferimenti extratestuali come citazioni di libri, film o serie televisive.

2.4.3.1 Mosse degli Archetipi

N°	Originale	Traduzione
1	A Dish Best Served Now (fae)	Un piatto servito caldo (incantato)
2	Alpha Dog (wolf)	Alpha del branco (lupo)
3	At Any Cost (oracle)	Ad ogni costo (oracolo)

4	The Best Laid Plans (veteran)	Piani ben congegnati (veterano)
5	Bloodhound (wolf)	Segugio (lupo)
6	Book Learnin' (hunter)	Conoscenze teoriche (cacciatore)
7	Channeling (wizard)	Focalizzare (mago)
8	Comes with the Territory (wolf)	Restate fuori dal mio territorio (lupo)
9	Cold-blooded (vamp)	Sangue Freddo (vamp)
10	Conduit (oracle)	Medium (oracolo)
11	Deadly (hunter)	Letale (cacciatore)
12	Debutante (faerie court)	Debuttante (corte incantata)
13	The Devil Inside (tainted)	Il Diavolo in me (dannato)
14	Did Your Homework (aware)	Studio (risvegliato)
15	Do You Feel Lucky? (hunter)	Coraggio, fatti ammazzare (cacciatore)
16	Double Life (oracle)	Doppia vita (oracolo)
17	Draw Back the Curtain (fae)	Cala il sipario (incantato)
18	Eternal Hunger (vamp)	Fame eterna (vamp)
19	Eyes Everywhere (vampire clan)	Occhi in ogni dove (clan di vampiri)
20	Faerie Magic (fae)	Magia mistica (incantato)
21	Foretellings (oracle)	Profezie (oracolo)
22	Ghost Town (spectre)	Città fantasma (spettro)

23	Gun to a Knife Fight (veteran)	Vediamo se fai ancora il duro (veterano)
24	Hard-Boiled (aware)	Tenace (risvegliato)
25	Haven (vamp)	Nascondiglio (vamp)
26	I Know a Guy (aware)	Conosco un tale (risvegliato)
27	In our Blood (fae)	Ce l'abbiamo nel sangue (incantato)
28	Invested (veteran)	Investitore (veterano)
29	Invocation (tainted)	Invocazione (dannato)
30	From the Brink	Volontà ferrea (lupo)
31	I Brought Friends	Amici al guinzaglio (risvegliato)
32	Irresistible (vamp)	Irresistibile (vamp)
33	Link (spectre)	Legame (spettro)
34	Manifest (spectre)	Manifestazione (spettro)
35	Middle Manager (tainted)	Caposquadra (dannato)
36	Old Friends, Old Favors (veteran)	Vecchi amici, vecchi favori (veterano)
37	Phantasm (spectre)	Presenza (spettro)
38	Prepared for Anything (hunter)	Un'arma per ogni occasione (cacciatore)
39	Psychometry (oracle)	Psicometria (oracolo)
40	Reckless (wolf)	Spericolato (lupo)
41	Regeneration (wolf)	Rigenerazione (lupo)
42	Safe House (hunter)	Rifugio sicuro (cacciatore)
43	Sanctum Sanctorum (wizard)	Sancta Sanctorum (mago)

44	Scales of Justice (fae)	Bilancia della giustizia (incantato)
45	Sharpshooter (aware)	Tiratore scelto (risvegliato)
46	Skim the Surface (oracle)	Sotto la superficie (oracolo)
47	Slayer (hunter)	Assassino (cacciatore)
48	Snoop (aware)	Acuto (risvegliato)
49	Tendrils in the Dark (tainted)	Funi nell'oscurità (dannato)
50	Thick as Thieves (awake)	Informazioni riservate (risvegliato)
51	Thin Walls (spectre)	Pareti sottili (spettro)
52	This Way! (hunter)	Da questa parte! (cacciatore)
53	Too Old for this Shit! (veteran)	Sono troppo vecchio per queste stronzate! (veterano)
54	Tough as Nails (tainted)	Coriaceo (dannato)
55	True Artist (veteran)	Artista provetto (veterano)
56	Wall? What Wall? (spectre)	Muro? Quale muro? (spettro)
57	Won't Be Ignored (spectre)	Non puoi ignorarmi (spettro)
58	Words Are Wind (fae)	Parole al vento (incantato)
59	Keep Your Friends Close	Tieniti stretti gli amici (vamp)
60	Adaptable Palate (vamp)	Di bocca buona (vamp)
61	Back at It (veteran)	Si ricomincia (veterano)
62	Black Magic (wizard)	Magia nera (mago)
63	Blood Magic (vamp)	Magia del sangue (vamp)
64	Catch You Fuckers at a Bad Time? (veteran)	Sono arrivato al momento sbagliato? (veterano)

65	The Dark Arts(wizard)	Arti oscure (mago)
66	Dark Experiments (veterans)	Esperimenti macabri (veterano)
67	Dark Fate (oracle)	Destino oscuro (oracolo)
68	Death Wish (hunter)	Desiderio di morte (cacciatore)
69	Divided I Stand (hunter)	La divisione fa la forza (cacciatore)
70	Empath (oracle)	Empatia (oracolo)
71	Everyone's Got One (fae)	A ognuno il suo (incantato)
72	Eyes on the Door (aware)	Più veloce (risvegliato)
73	Eyes That Burrow (oracle)	A me gli occhi (oracolo)
74	Familiar Territory (wolf)	Territorio familiare (lupo)
75	Force of Nature (wolf)	Forza della natura (lupo)
76	Free Agent (aware)	Spergiuro (risvegliato)
77	Fringe Benefits (tainted)	Beneficio accessorio (dannato)
78	From Hell (tainted)	Un diavolo in corpo (dannato)
79	Gach Cumhacht (fae)	Gach Cumhacht (incantato)
80	Hard to Kill (hunter)	Duro a morire (cacciatore)
81	I, All-Seeing (oracle)	Io, l'Onniveggente (oracolo)
82	If You Can't Beat 'Em (aware)	Se non puoi sconfiggerli... (risvegliato)
83	In Too Deep (aware)	Compromesso (risvegliato)
84	Just Below the Surface (tainted)	Sostegno infernale (dannato)

85	Nightmare (spectre)	Incubo (spettro)
86	Not to Be Denied (tainted)	Non credo proprio (dannato)
87	One with the Beast (wolf)	Tutt'uno con la bestia (lupo)
88	Pack Rat (veteran)	Accumulatore compulsivo (veterano)
89	Perfect Timing (hunter)	Tempismo perfetto (cacciatore)
90	Possession (spectre)	Possessione (spettro)
91	Pull Them Back In (vamp)	Non abbiamo finito (vamp)
92	Shrewd Negotiator (fae)	Mercante scaltro (incantato)
93	Siphon (spectre)	Prosciugamento (spettro)
94	Sun and Moon (wolf)	Sole e luna (lupo)
95	Telekinesis (spectre)	Telecinesi (spettro)
96	True Hunter (vamp)	Cacciatore eccezionale (vamp)
97	Unearthly Grace (fae)	Grazia ultraterrena (incantato)
98	Upon a Pale Horse (wizard)	Giù la maschera (mago)
99	Warding (wizard)	Aura magica (mago)
100	Don't Look at Me (tainted)	Non guardarmi (dannato)

Le mosse degli Archetipi sono caratterizzate da nomi evocativi scelti per contribuire all'immersione dei giocatori all'interno della storia e per dare loro un'idea della funzione che queste svolgono durante le sessioni di gioco. In *Urban Shadows* i nomi delle mosse non sono presentati consecutivamente, ma sono distribuiti nei paragrafi specifici di ogni Archetipo, seguiti dalla descrizione del funzionamento della mossa. La funzione principale di questa tipologia testuale è **espressiva**, come accennato prima della tabella, mentre la funzione

secondaria sottodominante è **operativa**, perché i titoli sopraelencati anticipano la spiegazione della mossa. Perciò durante la traduzione si è cercato in primo luogo di mantenere nel TA la creatività del linguaggio usato e i riferimenti extratestuali; tuttavia, quando il titolo della mossa si allontanava troppo dal suo funzionamento effettivo, si è preferito sostituirlo con un nome più vicino al significato «pratico» della mossa, attuando in buona parte dei casi una strategia di **traduzione contestuale**. Nella mossa **98**, ad esempio, *Upon a Pale Horse* si riferisce alla personificazione della Morte nell'Apocalisse dell'apostolo Giovanni, che cavalca un cavallo bianco. Inizialmente si era pensato alla soluzione «In sella a un cavallo bianco», successivamente ritenuta troppo slegata alla descrizione della mossa, in cui è scritto che l'Archetipo in questione (il Mago) «rivela il vero nome di un PNG presente nella scena per infliggergli 3-danni»; si è optato infine per la soluzione contestuale «Giù la maschera», in quanto sembrava più importante (nella trama di una partita) l'aspetto legato al colpo di scena di un PNG che viene smascherato.

Tra i nomi delle mosse sono presenti tre citazioni cinematografiche (**15**, **53** e **64**) di cui una problematica. La più semplice è stata la resa della mossa **53**, *Too Old for this Shit!*, frase pronunciata più volte nei film *Arma Letale* (1987) e *Arma Letale 2* (1989), in cui si è riportata la soluzione efficace del doppiaggio italiano «Sono troppo vecchio per queste stronzate!» perché adatta alla descrizione della mossa («quando ti ritrovi in un combattimento che hai cercato di scongiurare, ottieni armatura+1 e +1 a cercare una via di fuga per te e per gli altri durante questa scena»). Per la mossa **64**, *Catch You Fuckers at a Bad Time*, pronunciata nel film di supereroi e vampiri *Blade* (1997) è stata attuata la stessa strategia. Il nome della mossa **15**, *Do You Feel Lucky?*, ha costituito un discreto problema: si tratta di una mossa che si compie per ricevere un bonus quando si minaccia un PNG, ed è una citazione di Clint Eastwood nel film *Dirty Harry* (1971),³¹ che ripete questa frase in due distinte occasioni mentre intimidisce dei malviventi con la sua famosa pistola .44 Magnum. Nel mondo anglofono è ritenuta una delle citazioni più famose del cinema, che però nel doppiaggio italiano è stata resa in due modi diversi («Di', ne vale la pena?» e «Ti conviene rischiare?»), annullandone l'iconicità. Si è scelto quindi di utilizzare un'altra frase dello stesso Clint Eastwood ma ben nota al pubblico italiano, «Coraggio, fatti ammazzare» (*Go ahead, make my day*), pronunciata in circostanze analoghe nel film *Sudden Impact* (1983), il cui titolo italiano è proprio *Coraggio... fatti ammazzare*. In questo caso è stata attuata quindi una **sostituzione con un omologo** del fenomeno della cultura emittente.

³¹ Titolo originale *Ispettore Callaghan: il caso Scorpione è tuo*.

Tra le mosse sono presenti due citazioni letterarie, al numero **4** e **18**: entrambe sono titoli di romanzi, *The Best Laid Plans* e *Eternal Hunger*³², ma il primo è stato pubblicato in Italia con un nome troppo diverso dalla descrizione della mossa (*Una donna non dimentica*), mentre il secondo è inedito in Italia. Nel primo caso è stata attuata una **traduzione contestuale** tenendo in considerazione il contenuto della mossa («Piani ben congegnati»), mentre nel secondo si è tradotto letteralmente il nome della mossa («Fame eterna») perché perfettamente compatibile con la sua descrizione («sei costantemente affamato di sangue, carne o emozioni umane»). In un caso, al numero **78**, si trova una citazione letteraria e al tempo stesso cinematografica: *From Hell*,³³ infatti, è il titolo di un romanzo *graphic novel* da cui è stato tratto nel 2001 un omonimo film, che narra le vicende di Jack lo squartatore. Il titolo del romanzo è rimasto inalterato anche nella traduzione, diversamente dal film, intitolato *La Vera Storia di Jack lo squartatore*, che come nella mossa numero **4** si allontana troppo dall'ambientazione *urban fantasy* del GdR. Considerando la descrizione della mossa, che fornisce dei bonus alla trasformazione del Dannato nella propria forma demoniaca aiutandolo soprattutto nel combattimento, si è optato nuovamente per una **traduzione contestuale**, traducendo la mossa con un modo di dire consono a una situazione di agitazione, «avere un diavolo in corpo», come riportato dal Dizionario dei Modi di Dire del Corriere della Sera.

Come ultimo esempio di strategia traduttiva, la mossa numero **79** contiene un'espressione in una lingua esterna sia al TP che al TA, *Gach Cumhacht*. Dal momento che il nome della mossa è in gaelico irlandese,³⁴ si può presumere che l'intenzione del testo sia quella di associare l'Archetipo interessato, l'Incantato, al mondo fiabesco della mitologia irlandese, motivo per il quale si è deciso di mantenere inalterato il titolo della mossa, attuando una **trascrizione carattere per carattere**. Modificare l'espressione originale sostituendola con una meno «esotica» non rispetterebbe l'immagine enigmatica e sfuggente che *Urban Shadows* vuole dare all'Archetipo dell'Incantato.

2.4.3.2 Le mosse del Maestro di Cerimonie

BASIC MOVES	MOSSE BASE
Surface a conflict, ancient or modern	Introdurre un conflitto, passato o recente
Put someone in danger	Mettere qualcuno in pericolo

³² Scritti rispettivamente da Sidney Sheldon e Laura Wright.

³³ Scritto da Alan Moore, autore di fumetti famosi come V per Vendetta e Watchmen

³⁴ *Gach* è traducibile con «tutto, ogni cosa» e *Cumhacht* con «potere».

Inflict (or trade) harm	Infliggere (o scambiare) danni
Offer an opportunity with a cost	Offrire un'opportunità a un prezzo
Reveal a deal done in their absence	Rivelare un accordo preso in loro assenza
Turn a move back on them	Rivoltare contro una mossa
Offer or claim a Debt owed	Offrire o esigere un debito
Mobilize resources to shift the odds	Mobilizzare delle risorse per cambiare i rapporti di forza
Warn someone of impending danger	Avvertire qualcuno di un pericolo imminente
Lock down, exploit, or claim a place of power	Blocca, sfrutta o rivendica un luogo di potere
Tell the consequences and ask	Descrivere le possibili conseguenze e fare domande
Activate their stuff's downside	Sfruttare un punto debole dei giocatori
Make a Threat or Faction move	Fare una mossa di fazione o minaccia
After every move: "What do you do?"	Dopo ogni mossa: "Cosa fai?"
FACTION MOVES	MOSSE DI FAZIONE
Adapt to the changing circumstances (mortality)	Adattarsi a circostanze in mutamento (mortalità)
Gather in numbers to confront a threat (mortality)	Rinforzarsi per affrontare una minaccia (mortalità)
Discover information that puts someone in danger (mortality)	Scoprire informazioni che mettono in pericolo qualcuno (mortalità)
Remind someone of their mundane obligations (mortality)	Ricordare a qualcuno i propri obblighi terreni (mortalità)
Display an aggressive show of force (night)	Dimostrare aggressivamente la propria forza (notte)
Threaten someone's interests or holdings (night)	Minacciare i beni o gli interessi di qualcuno (notte)
Claim territory from the weak or foolish (night)	Rivendicare il territorio di un debole o di uno sciocco (notte)

Make the best of a difficult situation (night)	Ottenere il massimo da una situazione difficile (notte)
Prioritize the long-term consequences (power)	Dare la priorità alle conseguenze a lungo termine (potere)
Mystically foreshadow a coming Storm (power)	Presagire in modo mistico una Tempesta in arrivo (potere)
Act in opposition to chaos or change (power)	Agire contro il caos o il cambiamento (potere)
Snap up resources vulnerable or exposed (power)	Accaparrarsi risorse vulnerabili o esposte (potere)
Reveal the diversity of cultures alien and unique (wild)	Rivelare la diversità di culture straniere e uniche (wild)
Offer power for a promise or a pledge (wild)	Offrire poteri in cambio di impegni e promesse (wild)
Pull something from one realm into another (wild)	Spostare qualcosa da un regno a un altro (wild)
Escalate conflict for reasons mysterious or opaque (wild)	Intensificare un conflitto per ragioni oscure o misteriose (wild)
CITY MOVES	MOSSE DELLA CITTÀ
When you select a city for your game, think of a few city moves you can make that are specific to that urban environment. Use these moves whenever you want to reinforce the nature of your chosen city for your players, reminding them that they are in a specific urban environment instead of a generic set.	Quando scegli una città per la tua partita, pensa a qualche mossa della città che puoi creare per quello specifico ambiente urbano. Usa queste mosse ogniqualvolta desideri rimarcare la natura della città per i tuoi giocatori, in modo da ricordargli che si trovano in una città vera, invece di un astratto agglomerato urbano.
Baltimore: Escalate a racial tension in a marginalized community.	Marsiglia: intensifica la tensione razziale di una comunità emarginata.
Chicago: Delay a city service at the behest of a powerful union.	Chicago: ritarda un servizio cittadino su richiesta di un potente sindacato.
Denver: Disgorge a danger from the nearby wilderness.)	Denver: introduci una creatura pericolosa dalla natura selvaggia ai confini della città.
Houston: Strand someone on the wrong side of town.	New York: abbandona qualcuno in un quartiere a rischio.

Seattle: Herald an oncoming Storm with rain and shadows.	Liverpool: annuncia una Tempesta imminente con pioggia e tenebre.
---	--

Le mosse a disposizione del Maestro di Cerimonie si dividono in tre tipi: mosse base, mosse di fazione e mosse della città. Come accennato all'inizio del paragrafo 2.4.3, le mosse del narratore di *Urban Shadows* non vengono esplicitate durante una sessione di gioco, ma il Maestro di Cerimonie le usa «dietro le quinte» senza che i giocatori conoscano le sue intenzioni, con il fine di far progredire la trama della storia. Nel manuale si esorta il master a compiere delle mosse in tre casi: se si verifica un momento di inattività nella storia, se un giocatore fallisce un lancio di dadi o se un giocatore presenta al Maestro di Cerimonie un'«occasione su un piatto d'argento» (come ad esempio ignorare un pericolo imminente). Tutte le mosse vengono ampliate da descrizioni e consigli su come utilizzarle nel gioco. La loro funzione, come le altre parti del testo destinate al Maestro di Cerimonie, è prevalentemente **operativa**. È possibile notare che le mosse base e le mosse di fazione cercano di essere comprensibili e immediate, abbandonando del tutto l'aspetto evocativo e i riferimenti culturali delle mosse degli Archetipi. Le mosse di fazione si distinguono da quelle base per il fatto che il Maestro di Cerimonie le usa per «muovere» i PNG (i personaggi non giocanti della storia gestiti dal master) presenti durante la narrazione a seconda della loro appartenenza a una fazione. Quindi le mosse base costituiscono delle linee guida più generiche sul come far progredire la trama, mentre quelle di fazione sono più specifiche, utili a delineare gli obiettivi e il comportamento dei PNG. Lo scopo di queste mosse è identico (la progressione ottimale della trama), cambia solamente il modo in cui lo si raggiunge.

Le mosse della città sono differenti, perché servono a favorire l'immersione dei giocatori nell'ambientazione scelta per la partita. Le mosse indicate sotto la definizione fungono da esempi, che il Maestro di Cerimonie adatterà nel nome e nel contenuto alla città in cui si svolgono le avventure del gruppo di giocatori. Siccome con queste mosse si cerca di avvicinare i giocatori all'ambientazione, rendendola più «tangibile», lasciare inalterati tutti e cinque nomi degli esempi potrebbe influenzare i Maestri di Cerimonie ad ambientare le partite di *Urban Shadows* esclusivamente in città degli Stati Uniti, alterando l'intenzione del testo. Per tale motivo è stata modificata l'ubicazione geografica di tre degli esempi sopraelencati, facendo attenzione che rimanessero coerenti con il contenuto della mossa, lasciato inalterato. Nel primo esempio si è **sostituito** Baltimora con Marsiglia: ipotizzando che il lettore modello italiano non

conosca la difficile situazione della comunità afroamericana a Baltimora,³⁵ il contenuto della mossa (*Escalate a racial tension in a marginalized community*) sarebbe potuto sembrare vago e slegato al nome della città; si è cercato quindi di avvicinare la tematica ai confini italiani, scegliendo Marsiglia per via del difficile stato delle *banlieue* e delle comunità nordafricane nella città d'oltralpe. Nel caso di Seattle ho scelto la stessa strategia: dal momento che la mossa descrive l'arrivo di una Tempesta (una meccanica di gioco che introduce la «crisi finale» della partita) sia mistica che atmosferica, si è **sostituita** una città portuale nota negli Stati Uniti per il suo clima piovoso³⁶ con un altro porto europeo di un paese famoso in Italia per la sua umidità, Liverpool. Infine, nell'esempio di Houston si è seguito lo stesso ragionamento della resa nel TA di Baltimora, ma optando per una **sostituzione** interna alla cultura del TP: si è ipotizzato che il lettore modello italiano non conosca nel dettaglio la situazione problematica di alcuni quartieri della città texana, mentre è in grado di associare al volo le aree storicamente «a rischio» di New York, come Harlem o il Bronx, in cui sono stati ambientati decine di film e serie televisive.

2.5 Conclusioni

Per tradurre un gioco di ruolo è necessario prestare massima attenzione alle diverse funzioni sottodominanti del testo, identificandole correttamente in modo da rispettare le intenzioni originali del TP. Nei paragrafi precedenti è stato possibile vedere quanto sia importante la funzione **operativa** del manuale di *Urban Shadows*, indispensabile affinché il TA mantenga la medesima fruibilità del gioco per i propri lettori. Al contempo non è possibile sacrificare le funzioni **espressiva** e **informativa** del testo poiché concorrono ugualmente alla riuscita del manuale, quindi alla sua **operatività**. È necessaria perciò una continua negoziazione tra le tre funzioni, cercando di compensare i residui comunicativi eliminati per favorire la funzione operativa reinserendoli nel TA quando possibile, tenendo sempre presente il lettore a cui sono destinate le specifiche parti testuali: nel caso siano indirizzate al master, che ha la responsabilità di condurre il gioco in modo corretto, si può allora puntare esclusivamente sulla chiarezza. Durante la traduzione di un gioco di ruolo bisogna continuamente bilanciare strategie traduttive *source-oriented* e *target-oriented*, premiando alternativamente quella che Toury chiama l'«adeguatezza» del TA, in cui si pone come dominante l'integrità del testo, e la sua «accettabilità», ovvero la facilità di accesso (o leggibilità) per i lettori (Osimo, 2004:106-107):

³⁵ <https://www.nytimes.com/2015/05/10/opinion/sunday/how-racism-doomed-baltimore.html>

³⁶ <http://traveltips.usatoday.com/climate-seattle-103597.html>

Se viene applicato il principio o la norma dell'adeguatezza, il traduttore si concentra sui tratti distintivi dell'originale: lingua, stile ed elementi culturali. Se prevale il principio di accettabilità, scopo del traduttore è produrre un testo comprensibile in cui linguaggio e stile sono in piena armonia con le convenzioni linguistiche e letterarie della cultura ricevente. I due principi non si escludono: un traduttore può perseguire a un tempo entrambe le norme.

(Van Leuven-Zwart citato in Osimo 2004)

In ultima analisi, l'aspetto più importante per la traduzione di un gioco di ruolo è ricordarsi che in fin dei conti si tratta di un gioco, la cui funzione principale è divertire un gruppo di amici facendo passare loro una piacevole serata in compagnia.

CAPITOLO III

ANALISI TERMINOLOGICA DEI GIOCHI DI RUOLO

Premessa

Nell'introduzione si era accennato a come in Italia la traduzione di giochi di ruolo fosse affidata spesso a esperti del settore (come appassionati o gli editori stessi), che sopperiscono all'assenza di una preparazione traduttologica con una profonda conoscenza dei GdR e del pubblico target. Per questo motivo esistono poche risorse reperibili per un traduttore che si affaccia su questo ambito; quelle esistenti in italiano si trovano quasi esclusivamente online e sono spesso legate all'ambientazione di un gioco di ruolo specifico, oppure ricalcano oltremisura la forma originale in lingua inglese (nonostante sia una caratteristica della *lingua speciale* dei GdR in italiano, cfr. paragrafo 3.1.2). Nel presente elaborato si è svolta quindi un'analisi della lingua dei GdR per individuare i termini tipici di questo dominio, al fine di redigere un glossario bilingue EN-IT e un glossario monolingue IT che possano aiutare chi affronta per la prima volta la traduzione di un GdR.

Il primo paragrafo di questo capitolo sarà dedicato a una breve introduzione della terminologia e delle lingue speciali; nel secondo paragrafo si descriverà l'analisi terminologica, dalla preparazione al lavoro all'estrazione dei termini con il programma AntConc; seguirà infine una valutazione dei risultati.

3.1 La terminologia

La terminologia è la disciplina che studia l'analisi teorica della denominazione e del funzionamento dei termini tipici di una scienza, un settore tecnico o un gruppo sociale, con l'obiettivo di descriverne o prescriverne l'uso corretto (Osimo 2004, Riediger 2010). I termini si possono definire come delle unità linguistiche semplici o complesse che esprimono un concetto relativo a oggetti concreti o astratti definibili all'interno di una determinata disciplina (Riediger, 2010). Lo studio dei termini associati a un particolare settore svolge un ruolo cruciale nella traduzione specializzata, poiché in testi tecnico-scientifici si rende necessaria una comunicazione rapida ed efficace tra gli specialisti, possibile grazie alla strutturazione di conoscenze e alla denominazione univoca dei concetti mediante i termini (Adamo, 1998:76). Nel settore specialistico, infatti, il bisogno di esprimere i concetti nel modo più chiaro e preciso possibile è dettato dalla necessità di utilizzare un linguaggio omogeneo e condiviso, al fine di

facilitare la diffusione delle conoscenze tra gli esperti. Con la terminologia si cerca quindi di sistematizzare un certo lessico (cfr. paragrafo 3.1.2) e di evitare l'ambiguità dei termini, come ad esempio la polisemia. Nel mondo della traduzione specializzata, la terminologia contribuisce alla qualità della traduzione, riducendone tempi e costi (Riediger 2010), ragioni che sottolineano l'utilità di un'analisi terminologica nell'ambito dei giochi di ruolo: sebbene i GdR rappresentino una tipologia testuale variegata, sia all'interno del testo stesso che tra i diversi manuali che compongono questo genere, uno studio terminologico concentrato sulla struttura dei giochi di ruolo (le «meccaniche di gioco») può metterne in risalto gli elementi tipici, andando a creare un punto di partenza per ulteriori studi in questo ambito.

3.1.1 Vincolatività testuale

Il significato dei termini varia a seconda del contesto testuale in cui sono inseriti, e ogni testo è influenzato dalla situazione comunicativa in cui viene prodotto. Ai fini dell'analisi terminologica è quindi necessario individuare la tipologia testuale, in modo da capire il grado di precisione richiesto dall'intenzione comunicativa del testo. Sabatini (1999:147) elabora una classificazione basata sul vincolo interpretativo, in cui «il parametro fondamentale che guida il comportamento dell'emittente nella formulazione linguistica del testo è fornito dalla sua intenzione di regolare in maniera più o meno rigida l'attività interpretativa del segno». Di seguito Sabatini definisce le tre categorie di testi, o «classi fondamentali»:

- 1) **Testi fortemente vincolanti**, nei quali l'emittente avverte come imprescindibile il bisogno di regolare esplicitamente la libertà di interpretazione del testo da parte del destinatario; rientrano in questa categoria testi normativi (sentenze, contratti), testi scientifici e istruzioni per l'uso di apparecchi e sostanze o per lo svolgimento di attività (anche *giochi*).
- 2) **Testi mediamente vincolanti**, nei quali il bisogno dell'emittente di ottenere dal destinatario un'interpretazione aderente alla propria è attenuato dalla necessità di far procedere il destinatario da un suo precedente stadio di conoscenze e posizioni; fanno parte di questa categoria i manuali esplicativi, i saggi critici e articoli di giornale.
- 3) **Testi poco vincolanti**, ovvero rapporti comunicativi nei quali l'emittente non pretende dal destinatario un'interpretazione veramente aderente al proprio pensiero; appartengono a questa categoria i testi letterari.

Come si può evincere da questa divisione, i giochi di ruolo rientrano tra i **testi fortemente vincolanti**, poiché sono una tipologia testuale che si prefigge lo svolgimento di un'attività. Tuttavia Sabatini indica l'esistenza di una certa gradualità e fluidità tra le categorie, specificando la presenza di classi intermedie: nel caso dei testi fortemente vincolanti, i giochi di ruolo (testi **operativi**) si collocano nel gradino più basso in termini di vincolatività rispetto ai testi normativi (posizione intermedia di vincolatività) e ai testi scientifici, la tipologia testuale maggiormente vincolante poiché basata su asserzioni sottoposte esclusivamente al criterio di vero/falso (*ibidem*: 149-150). Oltre a ciò bisogna ricordare che i manuali di GdR non sono una tipologia testuale omogenea, ma che al loro interno è possibile trovare parti di testo con funzioni differenti (cfr. paragrafo 2.3.1.1).

3.1.2 Lingue speciali

Esistono molte definizioni dei mezzi linguistici (lessicali, morfologici, fraseologici e sintattici) usati in un particolare settore per lo scambio di informazioni, *linguaggio specialistico*, *lingue speciali*, *linguaggio tecnico* o *microlingua*, per citarne alcuni. L'Accademia della Crusca utilizza l'etichetta *lingue speciali*, distinguendole in lingue tecnico-scientifiche e lingue settoriali:

- chiamiamo tecnico-scientifici queglii usi linguistici che tendono al massimo grado di univocità, realizzato sia da una nomenclatura rigida e chiusa, sia da una tessitura sintattica che esplicita chiaramente i nessi e passaggi logici;
- chiamiamo più genericamente settoriali queglii usi linguistici che appartengono a gruppi sociali e cerchie professionali riconoscibili, usi caratterizzati anche da termini ricorrenti, ma facilmente esportabili nell'uso comune, e comunque inseriti in una struttura testuale più libera.³⁷

Le *lingue speciali* sono tutti i gerghi professionali, i linguaggi delle varie discipline scientifiche e tecniche e tutti i linguaggi di una comunità che condivide un qualche sapere e una qualche attività specifica (Riediger 2010). In questo studio si è scelto di usare il termine *lingua speciale* poiché risulta maggiormente inclusivo e comprende al suo interno diversi gradi di specializzazione. Prendendo in considerazione la definizione dell'Accademia della Crusca, la

³⁷ http://www-old.accademiadellacrusca.it/lingue_speciali.shtml.html

lingua dei giochi di ruolo rientra senza dubbio nella seconda accezione: il linguaggio usato non è né rigido né chiuso, e la grande varietà di giochi presenti sul mercato (ognuno con la propria ambientazione, il proprio stile e il proprio sistema di regole) lo rende un genere linguistico piuttosto diversificato. Ciononostante, nei giochi di ruolo è possibile trovare numerosi termini tipici e di immediata comprensione per chi ha familiarità con questo lessico, ma che possono risultare difficili da comprendere per chi non ha molta dimestichezza con questa tipologia ludica. La *lingua speciale* dei GdR italiani è caratterizzata da una forte influenza dell'inglese, forse dovuta al fatto, menzionato nella premessa di questo capitolo, che la traduzione di giochi di ruolo fosse affidata a traduttori non professionisti; un altro motivo si può ricondurre al tempo impiegato per la pubblicazione italiana di un GdR in inglese: spesso possono passare diversi anni rispetto alla data di uscita dell'originale, spingendo i giocatori a usare manuali in lingua inglese, a volte con il supporto di traduzioni amatoriali.

Le caratteristiche della lingua dei GdR si riscontrano soprattutto a livello lessicale, che rappresenta l'elemento principale per distinguere una lingua speciale dalla lingua comune (Cabr  1999). Nei manuali di giochi di ruolo si fa un largo uso di acronimi (come ad esempio i gi  citati MC, DM e GdR), di abbreviazioni per riferirsi a valori di gioco o a personaggi e di fraseologismi, ovvero espressioni sintagmatiche frequenti all'interno di un certo dominio (*ibidem*). Tuttavia, l'elemento che contribuisce maggiormente alla lingua speciale di un GdR   la sua ambientazione (fantasy, horror, fantascientifica, ecc.), mentre nel presente studio ci si   concentrati sull'«ossatura» dei giochi di ruolo e sui termini utilizzati a prescindere dalle storie trattate. Come si vedr  nel prossimo paragrafo, questo approccio ha portato alla realizzazione di un glossario dalle dimensioni piuttosto ridotte, ma considerabile un valido punto di partenza per ulteriori studi in questo ambito, poich  si   cercato di mantenere i termini che definissero i criteri generali e gli elementi ricorrenti dei giochi di ruolo.

3.2 Il lavoro di analisi terminologica

Prima di iniziare qualsiasi attivit  di preparazione e raccolta terminologica,   necessario specificare il dominio e i destinatari del lavoro terminologico. Il dominio costituisce una branca specifica della conoscenza e la sua definizione contribuisce a descrivere e delimitare il concetto all'interno di un settore ben specifico (V zina et al., 2013:10). Un termine, infatti, pu  esprimere diversi concetti a seconda del dominio in cui   collocato, perci  definire con precisione il dominio del lavoro terminologico   fondamentale, cos  come   importante ricordare che termini e concetti sono due entit  ben distinte tra loro: i concetti sono costrutti

mentali, il risultato di un processo mentale a cui si assegna una designazione, mentre i termini rappresentano i simboli linguistici assegnati a uno o più concetti (Pearson, 1998). Nel presente studio il dominio descritto è quello dei giochi di ruolo: l'analisi terminologica si concentrerà sui termini che definiscono la struttura di gioco e i suoi elementi chiave, scartando invece i termini legati a una specifica ambientazione.

Allo scopo di individuare i destinatari del lavoro terminologico bisogna prima fornire una classificazione dei diversi tipi di comunicazione esistente nell'ambito delle lingue speciali. Bowker e Pearson (2002:28) definiscono tre diversi gradi di comunicazione:

- 1) **comunicazione esperto – esperto**, in cui gli utenti usano un linguaggio altamente specializzato condiviso tra loro (articoli di ricerca in una rivista scientifica);
- 2) **comunicazione esperto – semi-esperto**, in cui gli esperti utilizzano lo stesso linguaggio specializzato, ma aiutano il semi-esperto a capire i termini e i concetti dell'ambito tematico grazie a note esplicative o spiegazioni (manuali e libri di testo);
- 3) **comunicazione esperto – non-esperto**, in cui gli esperti riducono il numero di termini specializzati per fornire descrizioni semplificate dei concetti (sezioni divulgative di un quotidiano o di un settimanale). In questo caso l'esperto non si aspetta una comprensione completa da parte del non-esperto, ma si accontenta che quest'ultimo riesca a comprendere i principali concetti espressi.

I manuali di GdR rientrano spesso nella comunicazione esperto – semi-esperto, dal momento che al loro interno la comprensione di termini e concetti complessi viene facilitata tramite l'uso di spiegazioni, ma si cerca comunque una comprensione completa da parte del destinatario. Tuttavia, lo scopo primario di questa analisi terminologica è la creazione di un glossario per chi affronta per la prima volta la traduzione di un gioco di ruolo, quindi un non-esperto. Si è cercato perciò di includere nel glossario i termini potenzialmente problematici per un traduttore alle prime armi in questo ambito.

3.2.1 Documentazione e corpus

Dopo aver individuato dominio e destinatari dell'analisi terminologica, si passa alla fase di documentazione in cui è prevista la creazione di un corpus, ovvero una raccolta di testi autentici in formato elettronico selezionati al fine di rappresentare una lingua o un suo sottoinsieme (McEnery et al., 2006, Pearson, 1998). I corpora si dividono in *corpora generici*, che servono a rappresentare una lingua naturale nella sua completezza, e *corpora di specialità*, in cui si cerca di raccogliere testi con determinate caratteristiche appartenenti a un dominio specialistico

(Bowker e Pearson, 2002). Nel caso del presente studio ho creato un corpus di specialità *ad hoc*, nel quale ho provveduto alla selezione manuale dei testi poiché ho provato a individuare, oltre al caso di studio, i manuali di GdR di maggior successo che hanno contribuito maggiormente alla definizione delle caratteristiche tipiche dei giochi di ruolo. Si è deciso di scartare fin da subito l'opzione di una raccolta automatica dei testi (realizzata con programmi come BootCat³⁸) poiché ritenuta poco efficace nel caso di un genere testuale circoscritto e al contempo variegato come i giochi di ruolo. Il corpus è composto da una raccolta di testi originali in lingua inglese, andando quindi a formare un corpus *monolingue*. Tra i criteri di selezione, oltre alla diffusione e all'influenza dei GdR, ha pesato anche la data di pubblicazione del manuale, dal momento che i giochi di ruolo rappresentano un genere in continua evoluzione (cfr. paragrafo 1.2) e l'inclusione di manuali con norme e dinamiche di gioco obsolete comporterebbe una qualità minore del glossario finale. I testi selezionati per la raccolta in un corpus sono i seguenti:

- 1) *Urban Shadows* (2015), caso di studio di questa tesi, un GdR di ambientazione *urban fantasy* pubblicato da Magpie Games.
- 2) *Dungeons & Dragons* (quinta edizione, 2014), il primo GdR della storia e il gioco di ruolo di maggior successo commerciale. Presenta un'ambientazione *fantasy*. Ai fini di questo studio ho selezionato i due manuali di base che compongono questo gioco (*Dungeon Master's Guide* e *Player's Handbook*), poiché un'inclusione completa di tutti i manuali (che superano la decina) porterebbe a un'estrazione terminologica sbilanciata e meno incentrata sulle dinamiche centrali del gioco. Ho unito i due manuali in modo che durante l'estrazione terminologica contassero come un unico testo.
- 3) *Shadowrun* (quinta edizione, 2013), un GdR che combina due generi come il *cyberpunk* e l'*urban fantasy*, pubblicato da Catalyst Game Labs.
- 4) *Call of Cthulhu* (settima edizione, 2014), un GdR *horror* ambientato nel mondo ideato dallo scrittore H.P. Lovecraft, pubblicato da Chaosium.
- 5) *Vampire: The Masquerade* (quarta edizione, 2011), GdR ambientato in una versione *gothic-punk* del mondo odierno, in cui i giocatori interpretano dei vampiri. Pubblicato da White Wolf Publishing.

³⁸ Un programma che raccoglie automaticamente dei testi di riferimento di un dominio in un singolo corpus, dopo l'inserimento di vari parametri di ricerca. <http://bootcat.dipintra.it/>

Il corpus è in formato .txt per permettere l'estrazione terminologica con il programma di analisi di corpora AntConc, e comprende al suo interno 997.000 parole, una dimensione ottimale per lo studio specifico di una variante linguistica:

for an investigation into the text of a restricted and relatively clearly defined subject area, a corpus of around a million words, but consisting of a small number of large samples would be appropriate.

(Roe citato in Pearson, 1998:56)

3.2.2 Estrazione terminologica

Per procedere all'estrazione dei termini è stato usato il programma di analisi di corpora sviluppato nel 2002 da Laurence Anthony, AntConc, un software scaricabile liberamente.³⁹ Nella prima fase di estrazione terminologica vengono selezionati i cosiddetti candidati termini (i primi risultati emersi dall'analisi automatica di AntConc), che verranno successivamente vagliati ed eventualmente approvati per l'inserimento nel glossario. Ai fini del presente studio sono state utilizzate tre delle sette funzioni disponibili in AntConc:

- 1) *Keyword List*
- 2) *Clusters/N-Grams*
- 3) *Concordance*

La funzione *Keyword List* confronta i termini semplici (unità linguistiche singole) presenti nel corpus di specialità con i termini contenuti in un corpus di riferimento, per generare una lista di *keyword* che risultano particolarmente frequenti (o rare) nei file del corpus di specialità.⁴⁰ Una volta eseguito questo confronto, ordina i termini semplici ottenuti a seconda del grado di *keyness*, ossia la significatività dei termini nel corpus analizzato.

³⁹ <http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>

⁴⁰ Descrizione riadattata dal file Leggimi di AntConc.

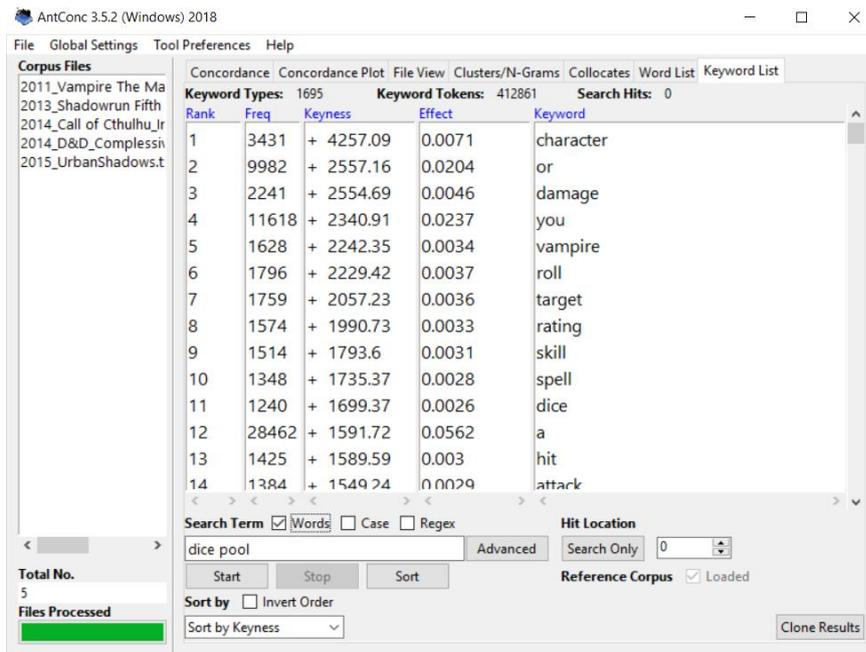


Fig. 11
Immagine della
funzione *Keyword List*

Dopo aver ottenuto la lista di termini singoli chiave, è stata utilizzata la funzione *Clusters*, che permette l'estrazione di gruppi di parole (*cluster*) legati al termine ricercato (a sinistra e a destra), per l'individuazione dei termini complessi (unità linguistiche multiple). I parametri inseriti per questa ricerca sono i seguenti.

- Cluster size: min. 2 max. 4
- Min. Frequency: 3
- Min. Range: 2

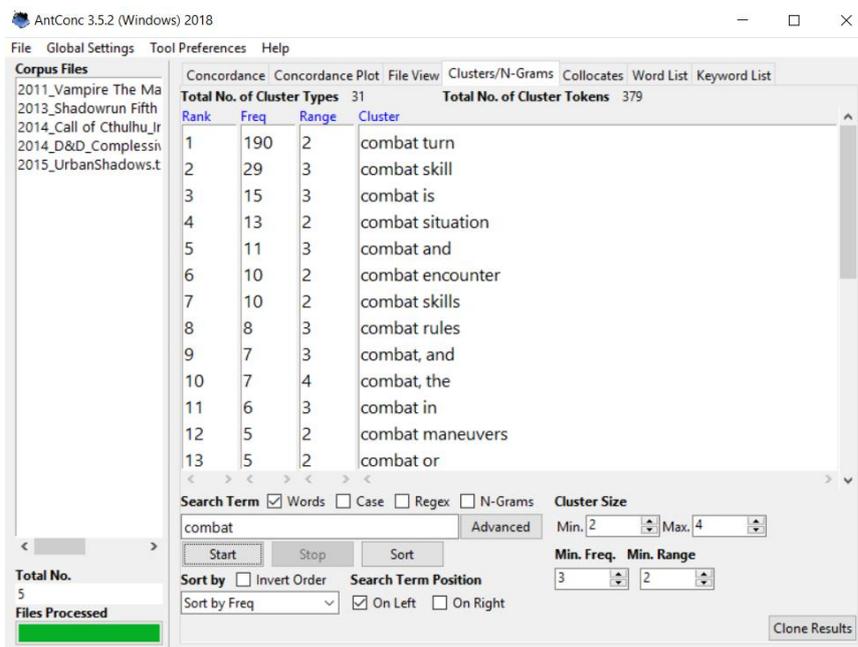


Fig. 12
Immagine della funzione
Clusters/N-Grams di
AntConc

Ho cercato quindi gruppi dalle due alle quattro parole, presenti almeno tre volte nel corpus e provenienti da almeno due testi differenti. La funzione *N-Grams* opera in modo simile alla funzione *Clusters*, ma estrae combinazioni di parole adiacenti senza bisogno di specificare dei termini precisi.

Infine, si è rivelata di grande utilità la funzione *Concordance*, che permette di visualizzare i termini semplici o complessi all'interno del contesto testuale, mostrando il file di provenienza delle occorrenze e facilitandone l'individuazione grazie a una colorazione *user-friendly* (impostabile sia a destra sia a sinistra del termine o dell'espressione cercati).

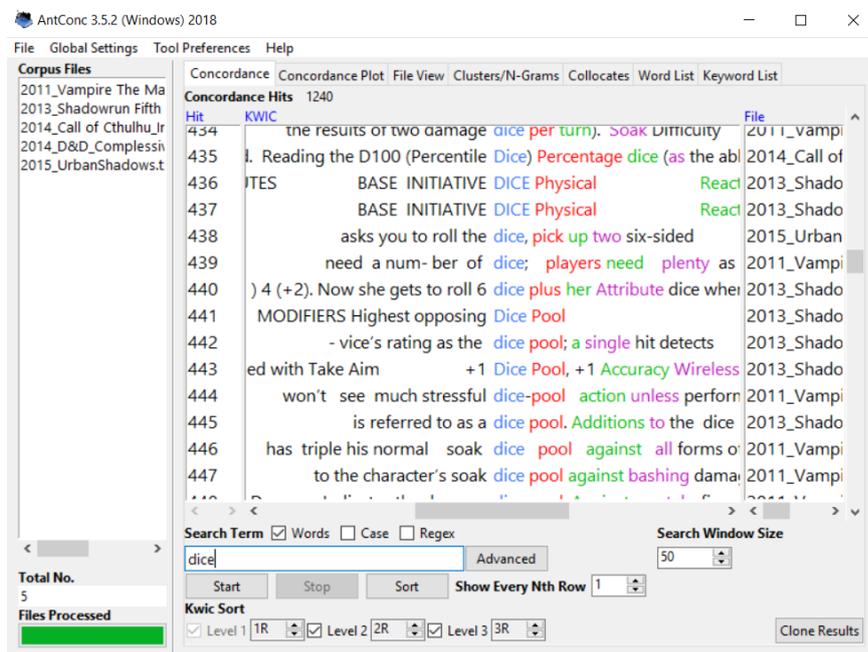


Fig. 13
Immagine della funzione *Concordance* di AntConc

3.2.3 Risultati dell'analisi terminologica

Nell'analisi terminologica dei giochi di ruolo si è deciso di estrarre le prime 200 *keyword* e di elaborare i termini rilevanti estratti con la funzione *Concordance*, al fine di individuare termini complessi e fraseologismi ricorrenti da inserire nel glossario (vedi Appendice A). Delle prime 200 *keyword* ne sono state scartate inizialmente 118, eliminate principalmente perché troppo legate a un'ambientazione particolare (come *vampire* o *astral*), per il testo diviso in modo erroneo (*-ing* o *aren*) o perché elementi della lingua comune di uso frequente nella descrizione di regole (*her/his* o *each*). Dopodiché sono stati esclusi altri 43 candidati termini ritenuti superflui per l'inserimento in un glossario destinato a traduttori che padroneggiano la lingua inglese (come ad esempio *attack* o *mortal*), il cui uso all'interno di un gioco di ruolo non richiede una particolare conoscenza di questo ambito; i suddetti 43 termini, tuttavia, sono stati mantenuti per la ricerca di termini complessi e fraseologia. Infine sono stati esclusi i 16 duplicati

delle *keyword* (varianti al plurale o singolare) selezionate per il glossario. Al termine delle tre selezioni sono rimaste 20 *keyword* da inserire nel glossario finale, il 10% del totale, escludendo altre 59 unità linguistiche utili per la ricerca di termini complessi e fraseologia.

Passando alla funzione *Clusters*, le suddette 79 *keyword* ritenute valide per la ricerca terminologica sono state inserite manualmente con i criteri indicati nel paragrafo precedente, ottenendo 110 *cluster* candidati all'inserimento nel glossario (vedi Appendice B). Di questa selezione sono stati esclusi 54 candidati per le stesse ragioni della funzione *Keyword List*, ovvero termini legati a un'ambientazione specifica (come ad esempio *blood magic*) o di scarsa rilevanza per giustificare l'inserimento nel glossario finale (come *weapon type*). Escludendo i 12 *cluster* duplicati, sono risultati «vincitori» 45 termini sui 113 selezionati inizialmente, circa il 40%.

Infine, la funzione *N-Grams* ha deluso le aspettative di trovare un buon numero di candidati termini: sui primi 1000 *n-gram* analizzati, soltanto 10 hanno raggiunto lo status di candidati, di cui 7 scartati poiché duplicati di termini individuati con la funzione *Clusters*. Perciò soltanto 3 *n-gram* su 1000 analizzati (lo 0,3% del totale) sono stati inseriti nel glossario finale. Una possibile spiegazione dello scarso risultato della funzione *N-Grams* si può trovare nella presenza di lunghe parti narrative (che fungono da esempi o da ispirazione per la storia) in cui viene utilizzato un registro colloquiale e simile alla lingua comune, «diluendo» quindi il risultato ottenuto dagli *n-gram* (vedi Appendice B).

In totale, il glossario finale conta 67 voci tra termini semplici, complessi e fraseologia (vedi Appendice C). Le voci in inglese sono affiancate dalla proposta di traduzione in italiano, espansa con la stesura di un glossario italiano di giochi di ruolo (vedi Appendice D): il numero di voci è stato ridotto a 40, dal momento che diversi termini, come *mossa* o *danno*, sono di immediata comprensione; la definizione delle suddette voci è stata redatta dall'autore di questa tesi.

3.3 Considerazioni sullo studio terminologico

L'analisi terminologica dei giochi di ruolo ha portato alla definizione di un buon numero di termini che ricorrono frequentemente nei manuali di GdR, a prescindere dall'ambientazione. Questo rimane tuttavia uno studio limitato, in cui sono stati analizzati solo una piccola parte, seppur rilevante, dei giochi di ruolo tradotti presenti oggi sul mercato, senza contare poi i GdR italiani le cui caratteristiche linguistiche si allontanano ulteriormente dall'influenza dell'inglese. Altri studi terminologici potrebbero analizzare le differenze linguistiche tra i GdR scritti in

italiano e i GdR tradotti dall'inglese o da altre lingue. Ad ogni modo, lo scopo di questo studio era un'analisi sistematica dei giochi di ruolo incentrata sull'individuazione dei termini tipici che ne definiscono la struttura. Nonostante la natura creativa dei GdR ne impedisca una «standardizzazione», si è voluto creare un glossario che possa fungere da spunto di riflessione per altri studi linguistici su questo genere testuale e da supporto per un traduttore alle prese con la sua prima traduzione di un gioco di ruolo.

CONCLUSIONI

La finalità del presente elaborato è stata l'analisi delle caratteristiche di un singolare genere testuale, rappresentato dai giochi di ruolo. Dopo aver esposto la nascita e l'evoluzione dei giochi di ruolo e i loro elementi definitori nel primo capitolo, nella seconda parte della tesi si è visto come la tipologia testuale dei manuali di GdR appartenga a quel genere di testi che svolgono una funzione operativa. Pur condividendo lo stesso fine di testi funzionalmente simili come i manuali di istruzioni, ideati per permettere lo svolgimento di un'attività, i manuali di GdR, prendendo come esempio il caso di studio analizzato, si distinguono per la varietà d'uso delle tre tipologie testuali presenti al loro interno, ognuna di essa caratterizzata da problematiche traduttive notevolmente differenti tra loro:

- le parti strettamente operative, in cui vengono definite le norme essenziali per il funzionamento del gioco, utilizzano un linguaggio asciutto e conciso, inteso a evitare ambiguità di interpretazione;

- le parti prevalentemente informative, nelle quali si spiega più nel dettaglio il funzionamento delle norme di gioco e delle relative variabili, occupano una porzione quantitativamente prevalente all'interno del manuale, e impiegano un linguaggio piuttosto informale e immediato;

- le parti prevalentemente espressive, con le quali si cerca di consolidare l'apprendimento delle norme di gioco attraverso lunghi esempi narrativi, presentano problematiche traduttive simili a quelle riscontrabili nei testi letterari, tra cui un uso creativo della lingua e numerosi riferimenti culturali. Sebbene tutte e tre le parti concorrano alla funzione dominante operativa del testo, la varietà delle tipologie testuali rende necessario l'uso di strategie traduttive differenti, attente a rispettare l'intenzione originale del testo. Un ulteriore aspetto da tenere in considerazione è la presenza di destinatari del testo che si distinguono per il loro ruolo all'interno del gioco: i manuali di GdR prevedono spesso una divisione tra parti destinate alla consultazione dei giocatori e altre indirizzate esclusivamente al master. La suddetta divisione è solitamente ben marcata, con capitoli o persino manuali interi riservati al narratore, ma è tuttavia necessario prestare attenzione alla funzione operativa di tali parti testuali, dal momento che una comprensione completa delle norme da parte del master risulta cruciale per il corretto funzionamento del gioco di ruolo. Nell'ultimo capitolo, infine, è stata effettuata un'analisi terminologica di un corpus composto da cinque GdR in lingua inglese, al fine di individuarne i termini tipici a prescindere dall'ambientazione. La raccolta sistematica di termini ha portato alla creazione di un glossario italiano dei GdR che, seppur limitato per dimensioni e per origine

dei testi analizzati, può fungere da spunto di riflessione per ulteriori studi linguistici sul genere testuale dei giochi di ruolo.

Bibliografia

Adamo G. (1999). «Terminologia vs. lessicologia». In *Hieronymus complutensis. El mundo de la traducción*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Angiolino A. (2014). «Storia del gioco di ruolo in Italia». In Cangini C., Gelli M., Ghibaud M. e Luchini L. (a cura di), *Passato Leggendaro - Legendary Past*. Forlì: Narrativa.

Bowker L. e Pearson J. (2002). *Working with Specialized Language: A Practical Guide to Using Corpora*. Londra: Routledge

Bowman S. (2013). «Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study». In *International Journal of Role-Playing*, Issue 4.

Cabré M. T. (1999). *Terminology. Theory, Methods and Applications*. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins.

Cabré M. T. (data assente). *Terminología y normalización lingüística*. Disponibile su internet all'indirizzo <https://www.ehu.es/documents/2430735/2877801/cabret.pdf>, consultato nel febbraio 2018

Dancey, R. (2000), *Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs) V1.0*, disponibile su internet all'indirizzo <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/WotCMarketResearchSummary.html>, consultato nel febbraio 2018.

Eco U. (1995). «Riflessioni teorico-pratiche sulla traduzione». In Nergaard S. (a cura di). *Teorie contemporanee sulla traduzione*. Milano: Bompiani.

Eco U. (2003). *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*. Milano: Bompiani.

Fantini L. (2012). «Girlfriends & Dragons». In Cangini C., Gelli M., Ghibaud M. e Luchini L. (a cura di), *Gioco e Società*. Forlì: Narrativa.

Ghilardi M. e Salerno I. (2007). *Giochi di ruolo, estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*. Latina: Tunué.

Giuliano L. (1997). *I padroni della menzogna*. Milano: Booklet Milano.

Giuliano L. e Areni A. (1992). *La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo*. Roma: Proxima.

Grouling J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina: MacFarland & Company.

Kelly J. (2007). *Play Time: An Overview of the MMORPG Genre*. Disponibile su internet all'indirizzo http://www.anthemion.org/file/playtime_over.pdf, consultato nel febbraio 2018.

Lankoski P. (2004). «Character Design Fundamentals for Role-Playing Games». In Montola M. e Stenros J. (a cura di), *Beyond Role and Play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

Locatelli M. (2009). *Localizzare un videogame: proposta di traduzione del gioco online World of Warcraft*. Tesi di laurea magistrale discussa alla Scuola Superiore di Lingue Moderne per Interpreti e Traduttori, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, A.A. 2008/2009.

Mackay D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*. Jefferson, North Carolina: MacFarland & Company.

McEnery, T., Xiao, R., and Tono, Y. (2006). *Corpus-based language studies. An advanced resource book*. Londra e New York: Routledge.

Monferrante N. (2015). «Per una storia del larp». In Giovannucci A. e Trenti L. (a cura di), *Larp attack! Esperienze e riflessioni del mondo dei giochi di ruolo dal vivo*. Roma: Larp Symposium.

Montola M. (2009). «The Invisible Rules of Role-Playing. The Social Framework of Role-Playing Process». In *International Journal of Role-Playing*, Issue 1.

Morini M. (2007). *La traduzione: teorie, strumenti, pratiche*. Milano: Sironi.

Munday J. (2001). *Introducing Translation Studies. Theories and applications*. Londra: Routledge.

Osimo B. (2011). *Manuale del traduttore. Guida pratica con glossario*. Milano: Hoepli.

Pearson, J. (1998). *Terms in context*. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Riediger H. (2010). *Cos'è la terminologia e come si fa un glossario*. Disponibile su internet all'indirizzo <http://www.fondazionemilano.eu/blogpress/weaver/2014/03/22/come-si-fa-un-glossario>, consultato nel febbraio 2018.

Ripamonti M. (2001). *San Giorgio e il drago - Il gioco di ruolo come metodologia e metafora della formazione*. Tesi di laurea discussa alla Facoltà di Scienze della Formazione, Università degli Studi di Milano - Bicocca, A.A. 2000/2001.

Thibault M. (2012). *Trasmissione, innovazione e recupero dei ruoli: un'analisi comparatistica di gioco di ruolo, videogiochi e letteratura*. Tesi di laurea discussa alla Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Torino, A.A. 2011/2012.

Thibault M. (2017). *Giocare al male – I giochi di ruolo come esplorazione dell'antietica*. Disponibile su internet all'indirizzo www.ec-aiiss.it/monografici/20_rough_hero/Thibault_16_11_17.pdf, consultato nel febbraio 2018.

Vézina R. (a cura di) (2013). *La redazione di definizioni terminologiche*. Montréal: Office québécois de la langue française.

Vincent Baker D. (2011). *Il Mondo dell'Apocalisse*. Forlì: Narrativa

Sitografia

Accademia della Crusca – *Lingue speciali. Linguaggi tecnico-scientifici e settoriali*
[http://www-old.accademiadellacrusca.it/lingue_speciali.shtml.html]

Activision-Blizzard 2015 Annual Report
[<http://investor.activision.com/annual-reports.cfm>]

BootCat
[<http://bootcat.dipintra.it/>]

La Repubblica - *Paura a Marsiglia: colpi di kalashnikov, è guerra fra bande*
[www.repubblica.it/esteri/2015/02/09/news/francia_colpi_di_kalashnikov_bloccato_quartiere_a_marsiglia-106874455/]

Laurence Anthony – AntConc
[<http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>]

Le Monde - *Quartiers nord, une banlieue dans la ville*
[www.lemonde.fr/societe/article/2012/09/21/quartiers-nord-une-banlieue-dans-la-ville_1763051_3224.html]

Magpie Games
[<http://www.magpiegames.com>]

New York Times – *How Racism Doomed Baltimore*
[www.nytimes.com/2015/05/10/opinion/sunday/how-racism-doomed-baltimore.html]

Overmental – *The 25 Biggest Geek Culture Conventions in the World*
[<https://overmental.com/content/22-biggest-geek-culture-conventions-in-the-world-170>]

The Hollywood Reporter - *Comic-Con Abroad? 5 International Comic Conventions and Festivals to Know*
[<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/comic-con-5-international-comic-912726>]

USA Today – *The Climate of Seattle*
[<http://traveltips.usatoday.com/climate-seattle-103597.html>]

Variety - *Italy's Lucca Comics and Games Festival Celebrates 50 Years*
[<http://variety.com/2016/biz/festivals/italys-lucca-comics-and-games-festival-celebrates-15-years-1201900452/>]

Fonti consultate per la traduzione

Collins English Dictionary Online

[<https://www.collinsdictionary.com/>]

Dizionari Garzanti linguistica

[<https://www.garzantilinguistica.it/>]

Il Ragazzini, Dizionario Zanichelli inglese-italiano

[<https://u-ubidictionary-com.ezproxy.unibo.it/viewer/#/dictionary/zanichelli.ilragazzini16>]

New English-Irish Dictionary

[<https://www.focloir.ie/en/>]

Oxford Dictionaries Online

[<https://en.oxforddictionaries.com/>]

Treccani, Vocabolario della lingua italiana online

[<http://www.treccani.it>]

Treccani, Vocabolario dei sinonimi e contrari

[<http://www.treccani.it>]

Urban Dictionary

[<https://www.urbandictionary.com/>]

Appendice A – Selezione di Keyword estratte

	Keyword - termini semplici	Keyword escluse ma ritenute utili per la fraseologia e termini complessi	Keyword escluse	Duplicati delle keyword (singolare /plurale) ma ritenuti utili per la fraseologia e termini complessi
1	archetype	ability	a	actions
2	bonus	action	against	archetype
3	caster	armor	an	attacks
4	character	attack	ap	attributes
5	damage	attacker	aren	characters
6	gamemaster	attribute	astral	creatures
7	gear	body	bb	hits
8	initiative	cast	beast	modifiers
9	level	charisma	blood	mortals
10	melee	combat	camarilla	moves
11	modifier	creature	can	npcs
12	move	defense	casting	players
13	npc	device	cha	point
14	player	dexterity	chapter	powers
15	skill	dice	choose	rolls
16	storyteller	difficulty	clan	skills
17	success	effect	con	
18	target	force	corruption	
19	undead	game	critter	
20	xp	harm	d	
21		hit	dex	
22		magic	die	
23		magical	disciplines	
24		magician	doesn	
25		mortal	don	
26		occult	drain	
27		perception	drone	
28		physical	duration	
29		points	dv	
30		power	each	
31		ranged	edu	
32		rating	equal	
33		roll	er	
34		rules	even	
35		speed	faction	
36		spells	feet	
37		stealth	fire	
38		strength	firearms	
39		supernatural	frenzy	
40		test	ft	
41		traits	gun	
42		turn	her	
43		weapon	his	
44			humanity	
45			ic	

46			if	
47			ing	
48			int	
49			intuition	
50			investigator	
51			isn	
52			karma	
53			keeper	
54			kindred	
55			make	
56			matrix	
57			may	
58			mc	
59			meters	
60			might	
61			monster	
62			monsters	
63			must	
64			object	
65			one	
66			or	
67			p	
68			path	
69			photocopy	
70			piercing	
71			pool	
72			proficiency	
73			ratings	
74			re	
75			reach	
76			resale	
77			resonance	
78			ritual	
79			s	
80			sabbat	
81			saving	
82			scene	
83			score	
84			see	
85			senses	
86			shadowrun	
87			shadows	
88			she	
89			someone	
90			spellcasting	
91			spend	
92			spends	
93			spirit	
94			spirits	
95			sprite	
96			stamina	
97			str	

98			stun	
99			t	
100			table	
101			takes	
102			ter	
103			their	
104			them	
105			they	
106			though	
107			throw	
108			tion	
109			vampire	
110			vampires	
111			vehicle	
112			victim	
113			when	
114			while	
115			willpower	
116			wis	
117			you	
118			your	

Appendice B – Termini complessi e fraseologia individuati con la funzione Cluster e N-Gram

	Cluster di termini e fraseologia - 1^ selezione manuale	Cluster scartati - 2^ selezione manuale	Cluster duplicati
1	area of effect	action in combat	armor bonus
2	armor bonus	action scene	combat turn
3	armor piercing	arcane magic	dice pool
4	bonus action	armor rating	dice roll
5	cast a spell	armor value	hit points
6	character creation	attack action	melee attack
7	character sheet	attack roll	melee combat
8	close combat	black magic	melee weapon
9	combat encounter	blood magic	physical harm
10	combat turn	body armor	ranged attacks
11	critical hit	character archetypes	ranged weapon
12	damage bonus	combat rules	skill points
13	damage resistance	combat situation	
14	dice modifier	combat skill	
15	dice pool	healing magic	
16	dice roll	living creature	
17	experience points	magic powers	
18	fire damage	magic spell	
19	game mechanics	magical ability	
20	game session	magical effects	
21	hand-to-hand combat	magical energy	
22	heavy armor	magical force	
23	heavy weapon	magical healing	
24	hit points	magical power	
25	house rules	magical skills	
26	improvised weapon	melee combat	
27	initiative rating	melee damage	
28	light armor	melee weapon	
29	magic item	mortal world	
30	magic resistance	multiple action	
31	magic weapon	non-magical	
32	melee attack	occult roll	
33	natural weapon	physical abilities	
34	non-player character	physical attacks	
35	occult roll	physical attribute	
36	physical combat	physical attributes	
37	physical damage	physical combat	
38	player character	physical condition	
39	ranged attack	physical contact	
40	ranged combat	physical force	

41	ranged weapon	physical harm	
42	skill level	protective gear	
43	skill points	roleplaying game	
44	unarmed attack	simple action	
45	unarmed combat	specific skill	
46		stealth skill	
47		successful attack	
48		supernatural creature	
49		supernatural creatures	
50		supernatural power	
51		supernatural powers	
52		undead creature	
53		weapon attacks	
54		weapon type	

	N-Gram selezionati	N-Gram duplicati della funzione Cluster
1	casting time	character creation
2	lethal damage	combat turn
3	natural armor	dice pool
4		hit points
5		player character
6		physical damage
7		skill points

Appendice C – Glossario EN-IT

	Inglese	Italiano
1	area of effect	area d'effetto
2	archetype	archetipo
3	armor bonus	bonus all'armatura
4	armor piercing	perforante
5	bonus	bonus
6	bonus action	azione bonus
7	cast a spell	lanciare un incantesimo
8	caster	caster
9	casting time	tempo di lancio
10	character	personaggio
11	character creation	creazione del personaggio
12	character sheet	scheda del personaggio
13	close combat	combattimento ravvicinato
14	combat encounter	scontro
15	combat turn	turno di combattimento
16	critical hit	colpo critico
17	damage	danno
18	damage bonus	bonus ai danni
19	damage resistance	resistenza ai danni
20	dice modifier	modificatore al lancio
21	dice pool	riserva di dadi
22	dice roll	lancio di dadi
23	experience points	punti esperienza
24	fire damage	danno da fuoco
25	game mechanics	meccaniche di gioco
26	game session	sessione di gioco
27	gamemaster	master
28	gear	equipaggiamento
29	hand-to-hand combat	combattimento corpo a corpo
30	heavy armor	armatura pesante
31	heavy weapon	arma pesante
32	hit points	punti vita
33	house rules	regole casalinghe
34	improvised weapon	arma improvvisata
35	initiative	iniziativa
36	initiative rating	valore di iniziativa
37	lethal damage	danni letali
38	level	livello
39	light armor	armatura leggera
40	magic item	oggetto magico
41	magic resistance	resistenza alla magia
42	magic weapon	arma magica
43	melee	corpo a corpo

44	melee attack	attacco corpo a corpo
45	modifier	modificatore
46	move	mossa
47	natural armor	armatura naturale
48	natural weapon	arma naturale
49	non-player character	personaggio non giocante
50	npc	PNG
51	physical combat	combattimento fisico
52	physical damage	danno fisico
53	player	giocatore
54	player character	personaggio giocante (PG)
55	ranged attack	attacco a distanza
56	ranged combat	combattimento a distanza
57	ranged weapon	arma a distanza
58	skill	abilità
59	skill level	livello dell'abilità
60	skill points	punti abilità
61	storyteller	narratore
62	success	successo
63	target	bersaglio
64	unarmed attack	attacco a mani nude
65	unarmed combat	combattimento a mani nude
66	undead	non morto
67	xp	PE

Appendice D – Glossario italiano dei giochi di ruolo

Archetipo

Vedi Personaggio.

Area d'effetto

Zona circoscritta nella quale vengono applicati bonus o malus ai personaggi che si trovano al suo interno, come risultato di un attacco o di una magia.

Arma a distanza

Tipo di arma specializzata per colpire bersagli lontani dall'attaccante. Può ricevere delle penalità se usata in combattimenti ravvicinati.

Arma improvvisata

Oggetto tagliente o contundente, come una bottiglia di vetro o un candelabro, utilizzato solitamente dai personaggi per infliggere danni quando disarmati.

Arma magica

Tipo di arma dotata di poteri magici, permette di infliggere danni maggiorati e/o di applicare penalità fisiche o mentali al bersaglio.

Arma naturale

Parte del corpo di personaggi o creature capace di infliggere danni letali a un bersaglio, come zanne o artigli.

Arma pesante

Classe di arma in grado di infliggere gravi danni a un bersaglio. Solitamente chi brandisce un'arma di questa tipologia deve impugnarla con entrambe le mani o possedere abilità specifiche.

Armatura leggera

Classe di armatura in grado di assorbire una piccola quantità di danni, ma che consente una notevole libertà di movimento.

Armatura naturale

Parte del corpo di personaggi o creature in grado di assorbire dei danni, come pellicce o pelli coriacee.

Armatura pesante

Classe di armatura in grado di assorbire quantità elevate di danni, ma che riduce la libertà di movimento dei personaggi per via del suo peso o delle sue dimensioni.

Bonus ai danni

Condizione temporanea o permanente in cui un personaggio riceve un aumento delle proprie capacità offensive, portando di conseguenza a un aumento dei danni inflitti.

Bonus all'armatura

Condizione temporanea o permanente in cui un personaggio riceve un aumento delle proprie capacità difensive, portando di conseguenza a una riduzione dei danni subiti.

Caster

Abbreviazione inglese di *spell caster*, ovvero un personaggio in grado di lanciare incantesimi.

Colpo critico

Attacco portato a segno con un risultato dei dadi (o altri sistemi di risoluzione del fattore di incertezza) notevolmente superiore alla media che infligge danni straordinari a un bersaglio.

Creazione del personaggio

Fase preparatoria antecedente l'inizio di una partita nella quale i giocatori definiscono il proprio personaggio, indicandone aspetto, abilità, origini ed equipaggiamento iniziale.

Danni letali

Tipologia di danno potenzialmente in grado di uccidere un personaggio o una creatura all'interno della storia. Si distinguono dai danni non letali, solitamente intesi a stordire o immobilizzare un avversario.

Danno da fuoco

Tipologia di danno inflitto da armi o magie incendiarie che applica delle penalità al bersaglio colpito.

Equipaggiamento

Insieme di armi, armature e altri oggetti trasportati da un personaggio.

Giocatore

Componente del gruppo di gioco di un GdR che concorre alla creazione della storia interpretando un personaggio giocante, controllandone le azioni all'interno della narrazione.

Iniziativa

Parametro che determina l'ordine nel quale i personaggi eseguono le proprie mosse durante un turno di combattimento.

Master

Componente cruciale di un gruppo di gioco responsabile dello svolgimento della narrazione e della corretta applicazione delle regole. Gestisce la trama del gioco e interpreta tutti i personaggi non giocanti (vedi relativa voce).

Meccaniche di gioco

Insieme di regole che costituiscono il sistema normativo di un GdR e ne definiscono il funzionamento all'interno della narrazione.

Modificatore

Valore positivo, negativo o neutro delle caratteristiche di un personaggio che si somma ai lanci di dadi per il superamento di una prova.

Narratore

Vedi Master.

Non morto

Creatura rianimata dopo il decesso, solitamente di indole malvagia e aggressiva nei confronti degli esseri viventi.

Oggetto magico

Tipologia di oggetti permeati di poteri magici, in grado di offrire protezione o bonus di vario tipo al loro portatore. In altri casi invece possono essere maledetti e infliggere danni o penalità a chi ne entra in possesso o semplicemente al contatto.

Perforante

Caratteristica di armi o magie offensive che comporta il superamento parziale o totale dell'equipaggiamento difensivo di un personaggio, aumentando la quantità di danni inflitti.

Personaggio giocante (PG)

Alter-ego del giocatore all'interno della storia.

Personaggio non giocante (PNG)

Tutti i personaggi presenti nella storia che non vengono interpretati dai giocatori. La loro gestione è affidata al master, che li utilizza per far avanzare la narrazione, ostacolando o aiutando i personaggi giocanti.

Punti abilità

Valore assegnato alle singole abilità dei personaggi. Maggiori sono i punti abilità assegnati a un'abilità specifica e maggiori sono le probabilità di successo per il superamento di una prova associata all'abilità richiesta.

Punti esperienza

Quantificazione numerica dell'esperienza maturata da un personaggio in seguito a combattimenti, sfide o missioni completate. In molti giochi di ruolo l'accumulo di un certo numero di punti esperienza (spesso abbreviati in PE) comporta l'aumento del livello di un personaggio, potenziando le abilità esistenti e/o consentendo l'acquisizione di nuove.

Punti vita

Quantificazione numerica dello stato di salute di un personaggio. Solitamente un personaggio con punti vita azzerati o negativi muore o perde conoscenza. Noti anche con il nome di "punti ferita", abbreviati in "PV" o "PF".

Regole casalinghe

Variante personalizzata delle regole ufficiali di un gioco di ruolo stabilita da un master di un gruppo di gioco.

Resistenza ai danni

Condizione temporanea o permanente in cui un personaggio subisce una quantità minore di danni dagli attacchi nemici.

Resistenza alla magia

Condizione temporanea o permanente in cui un personaggio manifesta un certo grado di resistenza ai danni inflitti da incantesimi e/o alle penalità a essi relative.

Riserva di dadi

Meccanica di gioco in cui per superare una prova è necessario lanciare un certo numero di dadi (proporzionali al grado di abilità del personaggio associato alla prova) e contare il numero di dadi che superano un determinato valore richiesto per ottenere un successo.

Scheda del personaggio

Foglio riassuntivo nel quale i giocatori appuntano aspetto, abilità, equipaggiamento e origine dei propri personaggi.

Sessione di gioco

Appuntamento in cui i giocatori e il master si incontrano per giocare a un gioco di ruolo. Le sessioni di gioco autoconclusive (chiamate in gergo *one-shot*) prevedono l'inizio e la fine di una partita nell'arco dello stesso appuntamento, mentre le partite distribuite su più sessioni vengono spesso chiamate "campagne".

Tempo di lancio

Quantità (di tempo) necessaria a un personaggio dotato di poteri magici per lanciare un incantesimo.

Turno di combattimento

Divisione temporale di uno scontro tra personaggi all'interno della storia, in cui un personaggio può eseguire una o più mosse offensive o difensive.