

ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITÀ di BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE

CORSO DI LAUREA IN
MEDIAZIONE LINGUISTA INTERCULTURALE (Classe L-12)

ELABORATO FINALE

Tradurre il gioco di ruolo oggi: riflessioni su giocabilità e inclusività a partire da una proposta di traduzione parziale di un manuale di Dungeons and Dragons

CANDIDATO

Mauro Augusto Mondo

RELATORE

Chiara Bucaria

Anno Accademico 2021/2022

Terzo Appello

ABSTRACT (Italiano)

L'elaborato presenta possibili strategie per tradurre il gioco di ruolo cartaceo. La prima parte illustra come sia possibile applicare strategie traduttive legate ad ambiti adiacenti (come la traduzione videoludica, dei giochi da tavolo e della narrativa di finzione) anche a questo ambito. L'elaborato analizza le traduzioni esistenti di manuali del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* per presentare strategie possibili per la traduzione dei nomi propri e per l'inclusione di personaggi non-binary all'interno della narrazione. In appendice presenta una proposta di traduzione parziale del manuale *Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden*, dalla quale trae esempi utili per l'illustrazione dei concetti presentati.

PAROLE CHIAVE

localizzazione, traduzione, gioco di ruolo, giochi di ruolo, Dungeons & Dragons, onomastica, inclusività

ABSTRACT (English)

In this work possible translation strategies for tabletop role-playing games are presented. In the first part, translation strategies tied to other similar fields (such as videogames, board games and fantasy literature) are applied to tabletop role-playing games. Previous Italian translations of *Dungeons & Dragons* sourcebooks are analyzed as to present possible strategies for translating proper nouns and for including non-binary characters in the narrative. Examples useful for the explanation of these concepts are also taken from the appendix, a partial translation of the *Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden* sourcebook.

KEYWORDS

Localization, translation, role-playing game, role-playing games, Dungeons and Dragons, onomastics, inclusivity

论文撮要

这个论文有一些桌上角色扮演游戏的翻译技巧。在论文的第一部分，作家使用其他领域（电子游戏、棋盘游戏、奇幻文学）的翻译技巧于这个领域。作家分析在前的《龙与地下城》的意译本。作家显示翻译专有名词和非二元性别的技巧。附录是《Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden》部分的翻译。翻译有许多有用的例。

关键词

翻译、桌上角色扮演游戏、龙与地下城、专有名词学、包容性

INDICE

INTRODUZIONE.....	5
CAPITOLO 1: La traduzione del gioco di ruolo.....	7
1.1: GdR e videogiochi.....	7
1.2: Le tipologie testuali del GdR.....	10
1.3: Il caso di D&D.....	12
CAPITOLO 2: La traduzione dei nomi propri.....	14
2.1: L'onomastica letteraria in traduzione.....	14
2.2: I nomi propri nelle traduzioni di D&D.....	15
2.3: Onomastica nella proposta di traduzione di <i>Icewind Dale: RotF</i>	19
CAPITOLO 3: Inclusività e genere <i>non-binary</i> in traduzione.....	22
3.1: Strategie possibili per evitare il genere in italiano.....	23
3.2: Genere nella proposta di traduzione.....	26
CONCLUSIONI.....	29
BIBLIOGRAFIA.....	30
SITOGRAFIA.....	32
APPENDICE: Proposta di traduzione parziale di <i>Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden</i>	34
RINGRAZIAMENTI.....	44

INTRODUZIONE

I giochi di ruolo (abbreviato in GdR) sono giochi in cui i partecipanti interpretano dei personaggi per dare insieme forma a una storia. I risultati delle azioni dei personaggi vengono determinati dal lancio dei dadi e da un sistema di regole di complessità variabile. Un manuale d'istruzioni, in formato testuale, fornisce l'ambientazione e le regole di ogni gioco. *Dungeons and Dragons* (da qui in avanti D&D), pubblicato per la prima volta nel 1974 da *Tactical Studies Rules*, è il gioco di ruolo per antonomasia. Negli anni Ottanta, D&D era il punto di riferimento per i giochi di questo tipo e da allora viene ripubblicato periodicamente sotto forma di nuovi regolamenti, ambientazioni ed espansioni (Waters, 2004). Ogni iterazione del gioco, con regole completamente riscritte viene definita "edizione". La quinta edizione del gioco (D&D 5e), pubblicata da *Wizards of the Coast* nel 2014, riscontrò un notevole successo, dando così inizio a una "nuova era" per D&D: nel 2019, il gioco raggiunse il proprio record di popolarità con più di 40 milioni di giocatori al mondo (Morics, 2020). Citazioni in serie TV di successo, *livestream* che superano il milione di spettatori, una serie TV e un film di Hollywood sono solo alcune delle prove che confermano il rinnovato interesse per il GdR nella seconda metà del decennio iniziato nel 2010.

Insieme a questa nuova era per D&D e per i GdR in generale, è arrivato il bisogno delle case editrici di adattare il prodotto al nuovo mercato. Non a caso "Diversità, equità e inclusione" sono evidenziate tra le linee guida per i prodotti di *Wizards of the Coast* (*Wizards of the Coast*). Un esempio rappresentativo di questo cambiamento è la scelta della casa editrice di non definire più i diversi popoli del mondo fantastico con il termine "razza", andando contro a decine di anni di tradizione (*DnD Beyond Staff*, 2022). Questo mutamento nella concezione del GdR, causato dal passare del tempo e dall'espansione del pubblico di arrivo, rende necessario l'utilizzo di un linguaggio più moderno e rispettoso, in originale e in traduzione. Per questo motivo ho deciso di analizzare i possibili metodi per una traduzione "moderna" del GdR. A questo proposito, ho tradotto un segmento del manuale "*Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden*" (*Icewind Dale: RotF*) scritto da Christopher Perkins e pubblicato da *Wizards of the Coast* nel 2020. Il manuale, uscito in uno degli anni di maggior successo del gioco, si presta come esempio

delle diverse problematiche che affronta il traduttore quando svolge questo tipo di lavoro.

Nel primo capitolo verranno presentati concetti chiave per la traduzione del GdR, confrontandola con la traduzione del videogioco, ad esso assimilabile per meccaniche, ambientazione e pubblico. Nel secondo capitolo, verranno discussi le diverse strategie di traduzione dei nomi di persone e luoghi in un'opera di ambientazione fantasy e verranno proposte quelle più adatte al gioco di ruolo in questione. Il terzo capitolo tratterà l'inclusività delle persone non binarie all'interno della narrazione, partendo dall'esempio di un personaggio del manuale, presentando le possibili strategie per una traduzione rispettosa.

CAPITOLO 1: La traduzione del gioco di ruolo

Nei primi anni Ottanta, i GdR arrivavano in Italia esclusivamente in lingua originale. I primi esempi di GdR in italiano sono stati ideati e pubblicati in Italia: *I Signori del Caos*, pubblicato nel 1983; e *Kata Kumbas*, nel 1984. La prima traduzione di D&D in italiano, a cura di Giovanni Ingellis e pubblicata da *Editrice Giochi*, risale al 1985. Nei decenni successivi, tutte le edizioni di D&D sono state tradotte in italiano (Angiolino, 2012). La quinta edizione del gioco, di cui fa parte il manuale qui preso in esame, è stata tradotta nel 2017 da Fiorenzo Delle Rupi e pubblicata da *Asmodee Italia* sotto forma di tre manuali: il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale dei Mostri* e la *Guida del Dungeon Master* (Asmodee, 2017). Nel 2021 la distribuzione di D&D in Italia passò direttamente a *Wizards of the Coast* (Asmodee, 2021), vennero ripubblicati i tre manuali base e si ebbe un notevole cambiamento delle strategie traduttive (v. capitolo 2).

Prima di proseguire è necessaria una breve spiegazione sulla terminologia che identifica i partecipanti in un GdR. Questi sono divisi in due categorie: Il GM (Game Master), o DM (Dungeon Master) nello specifico caso di D&D, che conosce l'ambientazione e presenta le scene; e i "giocatori", che interpretano i personaggi principali della storia. I manuali come *Icwind Dale: RotF* sono destinati a essere letti interamente soltanto dal DM, che è libero di modificare i contenuti per renderli più adatti ai giocatori.

1.1: GdR e videogiochi

Quando si parla di giochi di ruolo, di solito si usano aggettivi quali "carta e penna", "cartaceo" o "da tavolo" per differenziarli dai videogiochi di ruolo, tra i più popolari del loro genere. D&D fu la fonte d'ispirazione principale per i primi videogiochi di ruolo, che in origine altro non erano che trasposizioni virtuali delle meccaniche del gioco di ruolo cartaceo (Dyson, 2011). Nel 1974, Whisenhunt e Wood crearono *dnd* o *The Game of Dungeons*, un videogioco per il sistema PLATO, fortemente ispirato al gioco di ruolo da cui prende il nome: le schermate di testo giallo su nero imitavano le descrizioni del DM e i calcoli realizzati dal computer rimpiazzavano il lancio dei dadi. *dnd* fu uno dei primi videogiochi di ruolo e, insieme a serie quali *Ultima* e *Wizardry*, pose le basi per i videogiochi di ruolo moderni, come *World of Warcraft* e *Final Fantasy* (Barton, 2007). Data la mancanza di ricerca accademica nell'ambito della traduzione del

gioco di ruolo cartaceo, utilizzerò quella disponibile nell'ambito videoludico per descriverne le caratteristiche e le possibili sfide, illustrandone le somiglianze e le differenze.

Cartacei o virtuali, i giochi di ruolo si basano sull'interattività dell'utente con il prodotto, offrendo la possibilità ai giocatori, attraverso i propri personaggi, di interagire con il mondo e con la storia (Bernal-Merino, 2020: 299). Quindi, i giocatori partecipano attivamente alla narrazione: senza le loro decisioni e azioni non ci sarebbe una storia (Bernal-Merino, 2006: 34). La narrazione è quindi non lineare e quasi infinitamente mutevole. Ciò dev'essere preso in considerazione al momento di tradurre: l'ordine del testo non è necessariamente l'ordine in cui i consumatori riceveranno le informazioni. Un esempio in Icewind Dale: RotF è nella missione "Il Mostro del Lago", in cui viene menzionato un personaggio che appare anche in un'altra missione:

La creatura rivela che Ravisin le ha ordinato di seminare il terrore tra i pescatori della città. Il plesiosauro non sa da dove la druidessa venga o dove si trovi ora. I personaggi che ottengono la missione "L'Alce Bianco", associata a Desolbosco, possono incontrarla più avanti

Le missioni "Il Mostro del Lago" e "L'Alce Bianco" non hanno un ordine predeterminato in cui essere sperimentate dai giocatori; quindi, è fondamentale che il manuale sia coerente nonostante quale venga scelta prima.

Bernal-Merino propone la giocabilità come unità di misura della qualità della localizzazione di un videogioco (2020: 299). In questa analisi, giocabilità viene intesa come il livello di godimento che il giocatore ottiene dall'insieme di tutte le componenti del gioco. Lo scopo di un GdR è di creare le condizioni per un ambiente di gioco coinvolgente; quindi la stessa metrica può essere applicata alla sua valutazione.

I videogiochi presentano le informazioni al ricevente attraverso molteplici canali oltre a quello testuale, ovvero quello visivo e quello acustico. I GdR condividono con i videogiochi solo le componenti testuale e visiva: i manuali presentano testo accompagnato da immagini. Di conseguenza, anche fattori come l'impaginazione del manuale e la coerenza tra immagini e testo devono essere valutati in termini di giocabilità. Alcune immagini hanno solo scopo illustrativo o decorativo, ma altre

aiutano il lettore a comprendere le regole e la loro analisi fa parte del lavoro di localizzazione.

Un'altra caratteristica di questi tipi di testo è il linguaggio particolare che presenta ogni sottogenere di GdR. Allo stesso modo:

Video games very often draw on different elements of popular culture, such as films, literature, comic books or sports. When this is the case, the text to be translated will require a proficient understanding of the jargon used and an accurate rendering of that particular terminology for the locale

(Bernal-Merino, 2007: 3).

D&D, essendo un'opera fantasy, attinge al lessico condiviso di questo genere letterario: non è necessario specificare che cosa sia un mago, un troll o una bacchetta magica. Non solo, il tono della narrazione rispecchia quello dei libri dello stesso genere, fino al punto d'includere una lista di letture consigliate come appendice del *Manuale del Giocatore*. Altri giochi di ruolo con ambientazioni diverse utilizzano lessico e toni di altri media: esistono GdR ispirati ad esempio a film fantascientifici, a fumetti giapponesi e a periodi storici reali (Angiolino, 2012). Per una traduzione adatta del GdR il traduttore deve conoscere le modalità di espressione dei materiali da cui esso prende spunto, per poterle emulare e creare un testo familiare per il lettore. In questo senso, i GdR sono ricchi di testi con funzione appellativa, applicando il modello tetrafunzionale di Christiane Nord (2006: 50). Imitando il linguaggio della letteratura e, molto spesso, della cultura pop, lo scopo dell'autore è che ci sia un riconoscimento da parte del lettore e una conseguente ricezione positiva del testo. Un esempio in *Icewind Dale: RotF* è il nome di una delle missioni: "Clever Beast" è un riferimento a una battuta del film *Jurassic Park (1993)*, in cui un personaggio pronuncia le parole "clever girl" prima di essere divorato da un dinosauro. Includendo la missione un plesiosauro, lo scopo dell'autore è di divertire il lettore che nota il riferimento. Per una traduzione riuscita, il traduttore deve cogliere la funzione appellativa e scegliere il metodo più adatto alla resa nella lingua d'arrivo.

La differenza fondamentale tra videogiochi e GdR è che i primi sono un tipo di software, quindi anche in traduzione è presente una componente legata al mondo della programmazione, mentre i secondi si presentano come libri cartacei o digitali. Concetti come la traduzione di *variables* e l'utilizzo di *tags* non possono

essere applicati ai GdR carta e penna. In questi, eventuali modifiche al testo vengono apportate dal GM.

1.2: Le tipologie testuali del GdR

In un GdR, i giocatori interpretano dei personaggi che esistono dentro a un mondo immaginario le cui azioni vengono determinate dalle regole di un gioco. Presentano quindi elementi ludici, come il tiro di dadi, elementi narrativi, come le descrizioni del mondo immaginario ed elementi interpretativi, come le interazioni improvvisate dei personaggi. Questi elementi vengono espressi nei manuali attraverso diverse tipologie testuali, la cui caratterizzazione può essere utile al momento di tradurre, per poter applicare strategie traduttive adatte. Seguono i principali tipi di testo di un manuale di D&D, categorizzati secondo il modello di Welrich (1976).

Regole: Per essere definito tale, un gioco di ruolo deve avere delle regole. Seppure i giochi di ruolo si basino sull'immaginazione, ci sono dei limiti accettati da tutti i partecipanti che li rendono giochi e non semplicemente esercizi creativi. Queste regole stabiliscono la funzione dei dadi, l'ordine e la struttura dei turni, le caratteristiche dei personaggi e dei nemici, ecc. Si possono considerare dei testi prescrittivi, assimilabili alle istruzioni presenti in un gioco da tavolo o videogiochi. Ad esempio nella proposta:

Allontanandosi dal porto, i personaggi devono virare attorno a $1d4 + 1$ banchi di ghiaccio. I personaggi che cercano di virare per evitare un banco di ghiaccio devono superare una prova di Saggezza con CD 14, aggiungendo il loro bonus di competenza se sono competenti con i veicoli marittimi. Se falliscono la prova, la barca si scontra con il ghiaccio e prende $1d6$ danni contundenti.

Come in un gioco da tavolo, le regole possono essere accompagnate da immagini e presentare diversi font al proprio interno, oltre all'uso di grassetto o corsivo, poiché il loro scopo è la giocabilità (Evans, 2013: 21). Le regole devono essere facilmente interpretabili e coerenti, dunque la loro caratteristica principale dovrà essere la chiarezza. La traduzione ne condivide lo scopo (ibid.). La comprensione delle istruzioni, specialmente se si impiegano esempi o icone, dipende dalle conoscenze preliminari dei lettori. Ad esempio, l'icona di una lampadina accesa ha in alcune culture il significato di idea, mentre in altre non

ha nessun significato oltre a quello iconico. Nord categorizza le istruzioni come unità testuali con funzione referenziale e propone due strategie traduttive nel caso esista una mancanza di informazioni presupposte nella cultura d'arrivo: fornire le informazioni aggiuntive nel metatesto, oppure mantenere la funzione referenziale, espandendo il testo o rimpiazzando il segno con uno comprensibile dalla cultura d'arrivo (2006: 53). Una caratteristica dei testi prescrittivi è l'utilizzo di tecnicismi, presenti anche nei giochi di ruolo. Nell'insieme delle pubblicazioni basate sullo stesso sistema di gioco, espressioni quali "prova" e "bonus di competenza" possiedono significati specifici, descritti nel manuale d'istruzioni principale. La corretta traduzione di questi termini è influenzata dalla possibilità di future aggiunte alle regole attraverso manuali d'espansione. Fiorenzo Delle Rupi, traduttore di molteplici manuali di D&D, ne dà un esempio: il termine "aerial" dev'essere tradotto letteralmente in "aereo" anche se "volante" potrebbe essere una traduzione più naturale, perché in futuro potrebbe uscire una regola aggiuntiva di nome "flying" (*La Tana dei Goblin*, 2020: 10:43-11:02). Quindi, è importante che il traduttore conosca le meccaniche di gioco e le rispettive terminologie, bilanciando l'aderenza al testo originale e la comprensibilità della traduzione.

Descrizioni: Per rendere coerente la narrazione, è necessario che vengano stabilite le caratteristiche dell'ambientazione. Per aiutare in questo scopo, i manuali contengono dettagliate descrizioni del mondo in cui si trovano i personaggi. Questi testi descrittivi includono informazioni su luoghi, oggetti, persone e creature. Un esempio è la descrizione di Bremen, una piccola città:

La cittadina di Bremen, fondata da nani minatori, si trova sulla sponda occidentale del Maer Dualdon, alla foce del fiume Shaengarne. Le acque attorno al porto sono congelate e costringono i pescatori a trascinare le proprie barche sul ghiaccio per arrivare al lago. Se sprovvisti di barca, l'unico modo per raggiungere Bremen è attraversare il fiume, in gran parte ghiacciato. Nelle giornate più limpide dai moli si riescono a vedere Targos, Termalaine e Desolbosco.

Se la qualità della traduzione di un gioco si misura in termini di giocabilità, ciò si applica anche alle descrizioni. Queste sono fondamentali per la creazione di un mondo immaginario, con cui i giocatori interagiscono, quindi è fondamentale che siano chiare, coerenti e in grado di generare uno spazio verosimile e coinvolgente.

Interpretazione: Infine, possiamo individuare un'ultima categoria testuale principale: i riquadri di testo destinati a essere letti ad alta voce dal DM al resto dei partecipanti. Includono al loro interno avvenimenti, brevi descrizioni e dialoghi diretti; sono quindi assimilabili a testi narrativi. Un esempio:

Il molo scricchiola sotto il peso di qualcuno che vi si avvicina. La figura, completamente ricoperta da pesanti vestiti invernali, vi raggiunge e scuote il suo dito guantato verso il nano dalla barba congelata. “Non hai onore, Berillaro!” urla, mentre si abbassa la sciarpa di lana per rivelare la sua pallida faccia mezzelfica.

“Mandi questi innocenti alle loro morti. E per cosa? Dei pesci?”

“Non date retta a queste sciocchezze” vi dice Grynsk.

“Hai detto loro del mostro?” risponde l'enigmatico personaggio.

Questi riquadri contengono la maggior parte delle informazioni ricevute dai giocatori, quindi, allo stesso modo delle descrizioni menzionate prima, devono riuscire a creare uno spazio di gioco completo. Per una traduzione accurata di questi testi, bisogna considerare anche il concetto della “performability”, applicato da Joseph Che (2011: 1-3) ai testi teatrali: la qualità del testo dipende dalla qualità della resa orale che ne deriva.

1.3: Il caso di D&D

Secondo Edwards (2001, traduzione mia), all'interno della categoria generale dei GdR ogni gioco può essere categorizzato a seconda dell'importanza che dà alle seguenti tre modalità di gioco:

Giochismo: La competizione tra i partecipanti, descrive le condizioni di sconfitta e vittoria per i personaggi da cui derivano strategie di gioco.

Simulazionismo: Lo stato dei personaggi in una determinata situazione in una determinata ambientazione.

Narrativismo: La creazione di una trama coinvolgente di cui i personaggi sono protagonisti e i partecipanti co-autori.

Tutti i GdR contengono queste modalità, ma in rapporti variabili. D&D 5e è un “game about storytelling in worlds of swords and sorcery” (Crawford, 2014: 5), in cui la creazione di una storia avvincente è l'obiettivo principale dei partecipanti;

quindi, la modalità di gioco principale è il narrativismo. In buona misura è anche presente il giocismo: i giocatori devono decidere quali azioni intraprendere per poter sconfiggere i pericoli presentati dal DM. La componente giocabile è in secondo luogo rispetto a quella narrativa, perché D&D 5e ha delle regole che non esauriscono ogni possibile decisione da parte dei giocatori. Questo lascia al DM una scelta personale al momento di applicarle (Crawford et al, 2017: 5), aspetto che rende impossibile caratterizzarlo come gioco prettamente competitivo. Anche il simulazionismo fa parte delle meccaniche di gioco di D&D, in quanto ai giocatori viene consigliato di immedesimarsi nei propri personaggi per prendere decisioni adatte alla propria personalità (Crawford, 2014: 185), ma rimane comunque subordinato al narrativismo.

Considerando quindi che la creazione di una narrazione è lo scopo principale dei giocatori di D&D, il livello di giocabilità di questo GdR dipenderà dalla sua capacità di generare un ambiente che lo permetta. L'ambientazione che propone dovrà fungere da "palcoscenico" per i personaggi, e quindi è necessario che sia immersiva, perché solo in questo modo i giocatori possono spostare il proprio punto di vista all'interno dell'universo fittizio. Il traduttore dovrà rispettare questi parametri, dando priorità alla coerenza della narrazione su tutti gli altri elementi. Così come la creatività linguistica è necessaria per la traduzione di videogiochi, opere teatrali e opere letterarie per l'infanzia (Bernal-Merino, 2020: 310), lo è anche per la traduzione dei GdR, specialmente quelli con una forte enfasi sull'aspetto narrativo come D&D. Un esempio pratico in D&D è la traduzione dei nomi di personaggi e luoghi, che dal 2021 vengono adattati per essere significativi anche in italiano. Un'analisi approfondita di questo meccanismo verrà presentata nel capitolo 2.

Possiamo quindi definire i requisiti per la giocabilità di un GdR narrativo: un sistema di regole chiaro che permetta un adeguato svolgimento della componente giocista e un'ambientazione coerente e coinvolgente, che permetta il corretto sviluppo narrativista e simulazionista del gioco. Il traduttore dovrà quindi scegliere strategie traduttive che rispettino questi parametri.

CAPITOLO 2: La traduzione dei nomi propri

La letteratura *high fantasy* si basa sulla creazione di un mondo secondario, diverso nelle sue leggi fondamentali da quello reale del lettore. Questi due mondi sono completamente separati, tranne che per i punti di riferimento che il lettore porta con sé (Burelbach, 2014: 2). È di cruciale importanza che l'autore di *fantasy* crei un mondo coerente che mantenga intatta la sospensione dell'incredulità del lettore. Per questo motivo il *worldbuilding*, cioè la creazione e caratterizzazione del mondo secondario, è così importante per le opere di fantasia. Il *worldbuilding* si manifesta attraverso una miriade di aspetti, ad esempio la storia e la geografia, ma quello su cui si concentra questo elaborato è la nomenclatura, perché presenta importanti sfide di traduzione. La nomenclatura è uno strumento fondamentale per la creazione di un mondo secondario diverso da quello reale, ed è utile per determinare il suo livello di "otherness" (Little, 1984). Avendo a disposizione un mondo inventato con nomi inventati, questi "can correspond to whatever playfulness, symbolism, or mystery their writers wish or their readers discover" (Algeo, 2001: 249). La scelta conscia o inconscia dei nomi ha quindi un enorme peso sulla caratterizzazione del mondo secondario, che il traduttore deve rispettare.

2.1: L'onomastica letteraria in traduzione

L'onomastica letteraria è, per usare la definizione di Alvarez-Altman,

a more specialized literary criticism in which scholars are concerned with the levels of significance of names in drama, poetry, fiction and folklore. These include names of places, characters, cosmic symbols, etc. as they relate to theme, structure, and other literary considerations

(2014: 1).

Le nozioni di onomastica letteraria sono importanti anche in traduzione: per poter produrre una traduzione riuscita, il traduttore dovrà comprendere il valore semantico e stilistico dei nomi propri, per poter decidere come replicarli nella lingua d'arrivo. Nord (2003: 182-196) propone una strategia basata sulle funzioni dei nomi all'interno della narrazione. Nel mondo reale i nomi propri di persona sono mono-referenziali e non-descrittivi, anche se possono presentare informazioni come genere, età e luogo d'origine della persona alla quale si

riferiscono. Invece, tutti i nomi propri nelle opere di finzione sono informativi e possono essere divisi in due categorie: nomi in cui l'informazione è esplicita e nomi in cui è implicita. I primi possono essere tradotti, mentre i secondi richiedono un ulteriore accorgimento: se la loro funzione come marcatori culturali è più importante della loro funzione informativa, non possono essere tradotti; in questo caso l'informazione viene persa se non aggiunta nel contesto.

Hermans (2015: 11-24) divide i nomi propri in due categorie: nomi "convenzionali" e nomi "carichi". I primi sono considerati "non motivati", mentre i secondi sono "motivati" e contengono un carico semantico. Hermans propone quattro modalità principali per rendere un nome nella lingua d'arrivo:

Copiarlo, cioè riprodurlo senza alcun cambiamento.

Trascriverlo, cioè modificare la sua grafia per adattarlo all'alfabeto e alla fonologia della lingua d'arrivo.

Sostituirlo, cioè rimpiazzarlo per un nome diverso.

Tradurlo, cioè adattare sia il nome sia il suo carico semantico alla lingua d'arrivo.

Evidenzia inoltre altre modalità meno comuni: omettere il nome proprio, sostituire il nome proprio con un nome comune, e inserire un nome proprio quando in lingua originale non ce n'è uno. Bisogna costatare che, come per tutte le altre strategie traduttive, il traduttore non deve applicare lo stesso metodo a tutti i nomi propri di un testo, ma deve valutare sulla base di ogni singolo termine.

2.2: I nomi propri nelle traduzioni di D&D

D&D è un GdR che prende ispirazione dalla letteratura *sword and sorcery*, un sottogenere di *high fantasy*. In quanto tale, si basa sull'esistenza di uno o più mondi secondari. D&D ha diversi mondi secondari in cui le avventure possono prendere luogo, ciascuno di essi viene chiamato "ambientazione". L'ambientazione principale per numero di libri pubblicati di D&D 5e è *Forgotten Realms*, un mondo fantastico che presenta diverse specie di umanoidi (come umani, nani ed elfi), diverse nazioni, diverse religioni e una miriade di creature reali, inventate o riprese da diversi folklori del mondo. *Forgotten Realms* funge da ambientazione anche per romanzi, fumetti e videogiochi, quindi può essere

considerato un universo transmediatico. La traduzione di D&D 5e venne gestita da *Asmodee Italia* dal 2017 al 2021, data in cui passò nelle mani di *Wizards of the Coast*. La differenza maggiore tra le versioni italiane proposte dalle due ditte è la traduzione dei nomi propri. Per paragonare le due strategie, metterò a confronto lo *Starter Set* (Perkins et al, 2019a; 2019b) e il *Kit Essenziale* (Perkins e Crawford, 2021), due prodotti che occupano la stessa nicchia: presentare ai giocatori neofiti le basi delle regole e dell'ambientazione. Lo *Starter Set*, come i tre manuali principali di D&D 5e, è stato tradotto da Fiorenzo Delle Rupi, mentre il *Kit Essenziale* non elenca alcun traduttore tra i collaboratori. La tabella 1.0 presenta i toponimi di una ristretta zona di *Forgotten Realms* e le loro versioni nei manuali italiani. La tabella 1.1 presenta invece un antroponimo in comune tra i due testi.

Tabella 1.0: Toponimi

Originale	Starter Set italiano (2019b)	Kit Essenziale (2021)	Categoria
Neverwinter	Neverwinter	Verdinverno	Città
Baldur's Gate	Baldur's Gate	Soglia di Baldur	Città
Waterdeep	Waterdeep	Acquafonda	Città
Conyberry	Conyberry	Baccalauro	Città
Phandalin	Phandalin	Phandalin	Città
Leilon	Leilon	Leilon	Città
Luskan	Luskan	Luskan	Città
Mount Hotenow	Monte Hotenow	Monte Pietrarsa	Geografia
Neverwinter Wood	Bosco di Neverwinter	Bosco di Verdinverno	Geografia
Starmetal Hills	Colline del Metallo	Colline di Ferrastrale	Geografia
Icespire Peak	Picco Gugliaghiacciata	Picco Gugliaghiacciata	Geografia
Sword Mountains	Montagne della Spada	Montagne della Spada	Geografia
Kryptgarden Forest	Foresta Kryptgarden	Foresta Criptatetra	Geografia
Mere of Dead Men	Mare dei Morti	Mare dei Morti	Geografia
Sword Coast	Costa della Spada	Costa della Spada	Regione
Triboar Trail	Pista di Triboar	Sentiero di Triverro	Strada
The High Road	La Strada Alta	La Strada Alta	Strada
Miner's Trail	Pista dei Minatori	Sentiero dei Minatori	Strada

Tabella 1.1: Antroponimi

Originale	Starter Set italiano (2019b)	Kit Essenziale (2021)	Categoria
Toblen Stonehill	Toblen Stonehill	Toblen Collepietra	Umano

Per quanto riguarda i toponimi, i nomi di città sono quelli più diversi tra le due versioni italiane. Quando venne pubblicato lo *Starter Set*, *Wizards of the Coast*

esigeva che i nomi di città rimanessero invariati nei manuali tradotti (*La Tana dei Goblin*, 2020: 17:45-18:04). Quindi il traduttore si è visto costretto a copiare, per usare la terminologia proposta da Hermans, i termini dall'inglese. La scelta della casa editrice può essere motivata dal fatto che l'universo di *Forgotten Realms* esiste dal 1987 e da allora sono stati pubblicati molti manuali, romanzi e videogiochi che non sono stati tradotti o usano in traduzione i nomi in lingua inglese. Per mantenere la coerenza tra tutti i prodotti di questo universo transmediatico, può essere necessario lasciare i nomi invariati. Inoltre, alcuni nomi di città di D&D sono protetti dal diritto d'autore, in quanto si prestano come titoli per saghe videoludiche. È il caso delle serie di videogiochi di ruolo *Neverwinter Nights* e *Baldur's Gate*, del videogioco online *Neverwinter* e del gioco da tavolo digitale *Lords of Waterdeep*. Questo approccio però, rischia di lasciare spiazzato il lettore italiano, perché i nomi di queste città portano con sé informazioni aggiuntive che vengono perse. Il nome *Neverwinter* (never + winter = mai + Inverno) fa riferimento al fatto che i giardinieri della città riescono a mantenere verdi le piante tutto l'anno (Grubb et al, 1987: 66-67), il nome *Waterdeep* (water + deep = acqua + profondo) deriva dal soprannome che antichi marinai davano a quel porto (Kenson, 2019: 16) e il nome *Baldur's Gate* indica la presenza di un cancello reale o metaforico. La perdita di queste informazioni diventa intollerabile in alcuni passaggi privi di senso per un lettore che non conosce l'inglese, come ad esempio, nella *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*:

un piccolo insediamento commerciale sulle rive di una profonda baia all'ombra di una grande montagna fu chiamato Rifugio di Nimoar [...]. I capitani marittimi presero l'abitudine di chiamare quell'insediamento "Waterdeep", un nome che sostituì quello originale nel giro di poche generazioni.

(Kenson, traduzione di Delle Rupi, 2019: 16)

Per quanto riguarda i nomi di fenomeni geografici, è prevalente in entrambe le traduzioni la strategia di tradurre segno e significato, e la seconda traduzione mantiene la maggior parte delle scelte della prima. Fanno eccezione le traduzioni di *Mount Hotenow*, *Starmetal Hills* e *Kryptgarden Forest*. *Mount Hotenow*, un vulcano il cui nome è un gioco di parole per l'espressione "hot enough" (abbastanza caldo), viene reso nella prima traduzione copiando il nome proprio

e traducendo il nome comune che lo accompagna, mentre nella seconda il nome proprio viene sostituito con *Pietrarsa*, eliminando il gioco di parole ma mantenendo il richiamo al calore. *Starmetal Hills* viene reso nella prima versione con una sostituzione che elimina la parte semantica collegata alle stelle e nella seconda con una traduzione che usa il termine “ferro” come sineddoche per il metallo. La prima traduzione rende *Kryptgarden Forest* allo stesso modo di *Mount Hotenow*, mentre la seconda sostituisce il nome proprio, sostituendo la porzione semantica legata al giardino con un richiamo all’oscurità.

Nel *Kit Essenziale* invece, le due strategie prevalenti sono, seguendo lo schema di Hermans, la traduzione e la sostituzione. Questa versione dà priorità al significato dei nomi e al loro valore evocativo. Ad esempio, il nome *Baccalauro*, dato a un piccolo villaggio in un bosco, richiama la flora di questo ambiente. Nel contesto specifico del manuale si può considerare questa una traduzione di qualità superiore, perché rispetta il ruolo dei nomi nella struttura della narrazione e minimizza la perdita d’informazioni. Tuttavia, nel contesto di un universo transmediatico, questa traduzione può creare confusione perché i nomi sono diversi da quelli di altri prodotti con la stessa ambientazione.

Da notare è l’assenza di trascrizioni, anche se in alcuni casi potrebbero essere necessarie. *Phandalin*, il villaggio centrale alle narrazioni dei due manuali, rimane invariato in entrambe le traduzioni, nonostante il digramma PH non venga usato in italiano per rappresentare il suono /f/. Lasciare il nome invariato non rende chiaro quale sia la pronuncia corretta.

Per quanto riguarda gli antroponimi, allo stesso modo che per i nomi di città, la prima traduzione copia il nome originale, eliminando così il suo carico semantico. La seconda traduzione sceglie di tradurre i nomi, come nel caso di *Toblen Stonehill*, che diventa *Toblen Collepietra*. La frazione “convenzionale” del nome rimane inalterata e quella “carica” viene tradotta. Si può notare un’inversione dell’ordine dei due sintagmi che compongono il cognome, probabilmente per questioni legate alla pronuncia. Non c’è un tentativo di imitare le convenzioni dei cognomi della lingua italiana, distanziando così il “mondo secondario” di *Forgotten Realms* dal nostro.

Un universo come *Forgotten Realms*, distribuito attraverso canali diversi in molte parti del mondo, richiede un’ulteriore considerazione: i nomi propri lasciati

invariati in originale e in traduzione possono favorire la creazione di una comunità di giocatori internazionale. I giocatori, avendo accesso a Internet, possono condividere le proprie esperienze o chiedere consigli a persone di tutto il mondo. Se ogni lingua ha nomi di persona e di luogo diverse, questo scambio potrebbe diventare complesso, richiedendo agli utenti di “ri-tradurre” i nomi verso l’inglese, oppure impossibile.

2.3: Onomastica nella proposta di traduzione di *Icewind Dale: RotF*.

Icewind Dale è una regione di grande importanza per l’universo transmediatico di *Forgotten Realms* perché è servita da sfondo per *The Crystal Shard* (1988), *Streams of Silver* (1989) e *The Halfling’s Gem* (1990) di R.A. Salvatore, tra i primi romanzi ambientati a *Forgotten Realms*. La traduzione parziale oggetto di questo elaborato proviene da un manuale ambientato in questa regione. La parte oggetto della proposta di traduzione comprende la descrizione di *Bremen*, un insediamento delle *Ten-Towns* e un obiettivo per i personaggi che arrivano lì. Questo estratto presenta una buona varietà di nomi propri e permette di presentare strategie applicabili all’intero manuale. La tabella 2.0 presenta i toponimi presenti nell’estratto, la tabella 2.1 gli antroponimi e la tabella 2.2 i nomi di attività commerciali e imbarcazioni, con le rispettive proposte di traduzione.

Tabella 2.0

Originale	Proposta di traduzione	Categoria
Targos	Targos	Città
Termalaine	Termalaine	Città
Lonelywood	Desolbosco	Città
Caer-Konig	Caer-Konig	Città
Caer-Dineval	Caer-Dineval	Città
Bremen	Bremen	Città
Maer Dualdon	Maer Dualdon	Lago
Shaengarne River	Fiume Shaengarne	Fiume
Ten-Towns	Dieci Città	Gruppo di città
Icewind Dale	Valle del Vento Gelido	Regione

Tabella 2.1

Originale	Proposta di traduzione	Categoria
Tali	Tali	Mezz-elfo
Dorbulgruf Shalescar	Dorbulgruf Argilmasso	Nano
Grynsk Beryllore	Grynsk Berillaro	Nano

Cora Mulphoon	Cora Mulphoon	Umano
Huarwar	Huarwar	Umano
Ravisin	Ravisin	Umano

Tabella 2.2

Originale	Proposta di traduzione	Categoria
Burly Ram	Montone Tarchiato	Imbarcazione
Pronged Goat	Aguzzo Caprone	Imbarcazione
Buried Treasures	Tesori Sepolti	Taverna
Five-Tavern Center	Centro delle Cinque Taverne	Taverna
Stones	Rocce	Taverna
Even Keel	Vento in Poppa	Taverna
The River's Mouth	La Bocca del Fiume	Taverna
The Grumpy Moose	L'Alce Adirato	Taverna
The Black-Bearded Bother	Il Fratello Barbapece	Taverna

La strategia più usata è quella di copiare i termini originali, scelta per i toponimi e antroponimi “non carichi”, come *Targos* e *Cora* rispettivamente, per mantenere il loro suono fantastico e quindi la distanza tra mondo reale e secondario. L’eccezione sono i nomi di città *Caer-Dineval* e *Caer-Konig* e del lago *Maer Dualdon*, lasciati invariati per un altro motivo. Questi toponimi presentano informazione implicita: *caer* è una parola della lingua galles che significa “luogo fortificato” e si usa come prefisso per i toponimi, equivalente all’inglese *-chester* o *-caster* (welsh-dictionary.ac.uk); mentre *maer* è una parola in lingua galla che significa “mare” (www.academie-du-gallo.bzh). Può essere dedotto che la scelta di questi nomi sia stata fatta per evocare l’immagine di tempi e luoghi lontani nella mente del lettore; inoltre, le due città che contengono *caer* nel nome hanno dei castelli. Non tradurli con i loro equivalenti italiani permette di preservarne il valore evocativo.

Per i nomi esplicitamente “carichi”, invece, è stata scelta la strada della traduzione. Per i toponimi *Ten-Towns* e *Icewind Dale* sono state mantenute le versioni proposte da Valeria Galassi per la sua traduzione del 2018 di *The Crystal Shard*, per massimizzare la coerenza interna dell’universo transmediatico di *Forgotten Realms*. Lo stesso criterio non è stato applicato alla città di *Lonelywood*, perché copiarlo dall’originale comporta la perdita delle informazioni che presenta.

Così, siccome il nome originale è un accostamento dei termini “lonely” (solitario, isolato (Cambridge Dictionary)) e “wood” (legno, bosco (ibid.)), la traduzione in italiano accosta i termini “desolato” e “bosco”, troncando una parte del primo per migliorare la pronuncia.

Per quanto riguarda la strategia della sostituzione, è stata applicata ai cognomi di due nani, entrambi l'accostamento di due parole legate alla sfera semantica delle montagne, le gemme e le miniere, fortemente associata a questo popolo già dalle prime opere di Tolkien (1937). I cognomi sono *Shalescar*, da *shale* (scisto (Cambridge Dictionary)) e *scar* (“an area of a hill or cliff where there is exposed rock and no grass” (Oxford Learner’s Dictionary)), e *Berylbore*, da *beryl* (berillo (Merriam-Webster)) e *bore* (forare, perforare (Cambridge Dictionary)). Per evocare la stessa sfera semantica ma rendere il suono più naturale in italiano, *Shalescar* è stato reso con *Argilmasso*, da “argilla” + “masso”, usando l’argilla come sineddoche per lo scisto e sostituendo *scar* con un altro termine legato alla geologia. Per lo stesso motivo *Berylbore* è stato sostituito/reso con *Berillaro*, mantenendo la gemma a cui fa riferimento, ma aggiungendo il suffisso -aro, che indica il *nomen agentis* (sapere.virgilio.it). Si è preferito il suffisso -aro ad alternative quali -aio per mantenere l’allitterazione presente nel nome originale (*Berylbore*, *Berillaro*) e per richiamare il modo di pronunciare l’inglese dei nani in altri media dello stesso genere come i lungometraggi de *Il Signore degli Anelli* (2001, 2002, 2003) e il popolarissimo videogioco *World of Warcraft* (2004), caratterizzato da “r” marcate simili a quelle dell’accento scozzese.

Si può notare, invece, un’assenza totale di trascrizioni, anche se alcuni nomi potrebbero presentare difficoltà di pronuncia per gli utenti italiani, come ad esempio il cognome *Mulphoon*. Questa decisione si basa sulla necessità di mantenere una distanza tra mondo reale e immaginario, sul fatto che la pronuncia di questi nomi sia secondaria agli scopi della giocabilità e sulla scelta di mantenere la coerenza con gli altri manuali già pubblicati.

CAPITOLO 3: Inclusività e genere *non-binary* in traduzione

Per prendere parte a un GdR, per definizione i giocatori devono interpretare un ruolo. La caratteristica che contraddistingue i GdR da altri tipi di media è che tutti i personaggi esistono in uno spazio immaginario condiviso, in cui ogni giocatore può caratterizzare il proprio personaggio come preferisce, fin nei minimi dettagli. Tra le caratteristiche dei personaggi, possono essere inclusi l'identità di genere e l'orientamento sessuale. Siccome l'identità di genere costituisce una parte importante dell'identità di ciascun essere umano ed esiste un forte scambio di caratteristiche tra il giocatore e il suo personaggio, è normale che questi ultimi siano caratterizzati anche in termini di genere nonostante la narrazione si basi sull'azione e l'avventura (Pinkston, 2019: 44-50). Le prime edizioni di D&D erano indubbiamente sessiste: nel primo manuale gli eroi erano esclusivamente uomini e le donne erano iper-sessualizzate. Inoltre, erano presenti solo pronomi maschili (ibid.: 194). Con il passare degli anni, D&D cercò di aprirsi al pubblico femminile: il manuale del 1981 includeva l'illustrazione di una giovane ragazza che creava un personaggio e quello del 1983 includeva pronomi femminili, anche se erano presenti numerosi stereotipi legati a ormai superati concetti di femminilità (ibid.: 89-98). Nel 2008, con l'uscita della quarta edizione di D&D, i manuali iniziarono a usare la seconda persona per riferirsi ai giocatori, mettendo così in secondo piano la questione del genere, e a presentare personaggi femminili non iper-sessualizzati che mostrano proporzioni realistiche e abbigliamento consono all'avventura (ibid.: 166-176). Il maggior cambiamento in materia d'inclusività si ebbe con il *Player's Handbook* di D&D 5e (Crawford, 2014). Questo manuale usa la seconda persona per riferirsi al lettore e presenta un'importante sezione nel capitolo sulle caratteristiche dei personaggi:

Originale inglese (2014)	Italiano (2017)
Sex You can play a male or female character without gaining any special benefits or hindrances. Think about how your character does or does not conform to the broader culture's expectations of sex, gender, and sexual behavior. [...]	Sesso È possibile interpretare un personaggio maschile o femminile senza ottenere alcun beneficio o ostacolo speciale. Basta pensare al modo in cui il personaggio si conforma (o non si conforma) alle aspettative generali della sua cultura sui ruoli dei sessi e sui comportamenti sessuali. [...]

<p>You don't need to be confined to binary notions of sex and gender. The elf god Corellon Larethian is often seen as androgynous, for example, and some elves in the multiverse are made in Corellon's image. You could also play a female character who represents herself as a man, a man who feels trapped in a female body, or a bearded female dwarf who hates being mistaken for a man. Likewise, your character's sexual orientation is for you to decide.</p>	<p>Non è necessario rispettare le nozioni binarie relative al sesso. Il dio elfico Corellon Larethian è spesso visto come androgino e alcuni elfi del multiverso sono creati a immagine e somiglianza di Corellon. È possibile interpretare un personaggio femminile che si spaccia come uomo, un uomo che si sente intrappolato in un corpo femminile o una nana barbata che odia essere scambiata per un maschio. Allo stesso modo, l'orientamento sessuale del personaggio può essere liberamente deciso dal giocatore.</p>
--	--

Questa sezione non solo invita i giocatori a riflettere su questioni legate al genere e ai ruoli dei sessi, ma mette anche in evidenza la possibilità di pensare al genere in termini non binari dentro la sfera di gioco. È notevole anche l'inclusione di esempi come quello di Corellon, che mostrano che la non-binarietà del genere non si applichi solo ai personaggi giocabili, ma faccia parte del *worldbuilding* del gioco. Questa caratteristica dell'ambientazione si manifesta anche in diversi manuali pubblicati dopo il 2014, che includono personaggi *queer*. Per quanto riguarda la traduzione in italiano di questa sezione, il traduttore del *Manuale del Giocatore* (2017) usa la locuzione "il/un giocatore" o predicati verbali impersonali al posto della seconda persona dell'originale. È importante notare come siano state omesse tutte le menzioni della parola "gender": nel manuale italiano si fa solo riferimento al sesso, ai comportamenti sessuali e a "le nozioni binarie relative al sesso". Questa mancata distinzione tra sesso e genere può essere considerata una grave omissione, giacché i due termini riguardano concetti molto diversi fra loro. Una traduzione che rispetti le idee attuali di genere è necessaria per rendere l'esperienza di gioco migliore per il maggior numero possibile di persone. Questo elaborato si concentrerà sull'inclusione di giocatori e personaggi *non-binary*, perché la traduzione verso l'italiano di questa realtà presenta notevoli sfide.

3.1: Strategie possibili per evitare il genere in italiano.

L'italiano è una lingua dotata di genere grammaticale, una categoria che si manifesta nella declinazione dei sostantivi, dei pronomi e degli aggettivi, e

nell'accordo tra essi (Treccani). Nella grammatica italiana sono previsti due generi: maschile e femminile.

Mentre per oggetti inanimati e concetti la distinzione appare convenzionale (anche se non del tutto priva di conseguenze a livello semantico [...]), per animali ed esseri umani il genere grammaticale tende a essere scelto in accordo con il sesso dell'animale o il genere della persona che si va a designare. Sebbene più fonti colleghino tradizionalmente il genere grammaticale al sesso biologico, ritengo che, quando si parla di persone, sarebbe ancora più preciso dire che il genere grammaticale viene scelto in base al genere percepito di una determinata persona

(Gheno, 2022).

Essendo, salvo alcune eccezioni, il genere grammaticale un riflesso di quello percepito, è necessario considerare le possibili strategie per esprimersi in contesti dove il genere non è rilevante, o per riferirsi a persone che non si sentono rappresentate da nessuno dei due generi binari.

Per quanto riguarda le frasi al plurale, nella lingua italiana standard è consueto usare il maschile per rappresentare tutti i generi. Questa caratteristica della lingua riflette lo storico predominio sociale dei ruoli maschili e non è priva di conseguenze a livello cognitivo (ibid.).

Un'altra opzione è l'utilizzo di circonlocuzioni che omettano il genere delle persone a cui il testo si riferisce. D'Achille, in un articolo per *l'Accademia della Crusca*, scrive:

"l'italiano [...] offre tuttavia il modo di non precisare il genere della persona con cui o di cui si sta parlando. L'unica avvertenza sarebbe quella di evitare articoli, aggettivi della I classe, participi passati, ecc. [...]. In ogni caso, tanto il pronome *io* quanto l'allocutivo *tu* (e [...] anche gli allocutivi di cortesia *lei* e *voi*) non specificano nessun genere. Analogamente, i pronomi di terza persona *lui* e *lei* in funzione di soggetto possono essere omessi [...] oppure sostituiti da nomi e cognomi [...]. Si potrebbe aggiungere che il clitico *gli*, maschile singolare nello standard, nel parlato non formale si usa anche al posto del femminile *le* e che l'opposizione è neutralizzata per combinazioni di clitici come *glielo*, *gliela*, *gliene*; anche l'elisione, nel parlato più frequente che non nello scritto, ci consente spesso di eliminare la distinzione tra *lo* e *la*. [...]. Certamente l'accordo del participio passato costituisce un problema [...]"

(2021).

Questo meccanismo è, nelle parole dello stesso autore “oneroso”, non permette di esprimersi con naturalezza e non esaurisce la totalità dei casi.

Un'altra opzione è utilizzare il pronome “loro” per riferirsi alla terza persona singolare senza far riferimento al genere. Questa scelta deriva dalla traduzione del “*singular they*” della lingua inglese, molto usato dalle persone *non-binary* anglofone. In inglese, il pronome *they* viene usato da secoli nelle frasi in cui si hanno pronomi indefiniti o il genere non è rilevante, inoltre, non esiste concordanza di genere tra pronomi, sostantivi e aggettivi. Di conseguenza, la scelta di questo pronome è più naturale in inglese rispetto all'italiano.

Viste queste limitazioni della lingua italiana, sono nate all'interno di comunità femministe ed LGBTQIA+ altre modalità per omettere il genere delle parole. La strategia più diffusa è quella di sostituire la desinenza marcata con un'altra non marcata (Ghenò, 2022). Ad oggi vengono usate diverse di queste desinenze: simboli grafici quali l'asterisco, la chiocciola, l'apostrofo o la barra; lettere dell'alfabeto italiano quali la *u*, la *x* e la *z*; e simboli presi dall'*International Phonetic Alphabet*: lo ə (schwa o scèvə) e la ɜ (la vocale centrale semiaperta non arrotondata, chiamata anche “schwa lunga”). La schwa (questo sostantivo può essere femminile se lo si considera una lettera) può essere usata singolarmente, per lemmi sia singolari sia plurali, oppure insieme alla schwa lunga come suo corrispettivo plurale. Si evitano in questo modo alcuni dei problemi legati alle altre desinenze: la schwa e la schwa lunga sono pronunciabili, hanno varianti maiuscole e permettono di differenziare tra singolare e plurale (*Italiano Inclusivo*).

I manuali di D&D in italiano finora hanno utilizzato maggiormente il maschile sovraesteso e le forme impersonali per riferirsi all'insieme dei giocatori. Così “You can play” è stato reso con “È possibile giocare”, e “is for you to decide” è diventato “può essere liberamente deciso dal giocatore”, nell'esempio presentato sopra. Per quanto riguarda i personaggi *non-binary*, la traduzione italiana usa per loro il genere grammaticale maschile e traduce letteralmente il pronome *they* con *loro*, come si può vedere in questo esempio preso dal libro *Waterdeep: Dragon Heist* (Perkins, 2018a; 2018b: 32):

Originale inglese (2018a)	Italiano (2018b)
Fala Lefaliir is an outgoing wood elf with long, braided hair. Like the elven god Corellon Larethian, Fala is neither male nor female. If referred to as "he" or "she," Fala gently requests to be addressed by name or as "they." Fala is friends with a member of the Zhentarim named Ziraj, who saved Fala's life.	Fala Lefaliir è un cordiale elfo dei boschi dalla lunga chioma a trecce. Come il dio elfico Corellon Larethian, Fala non è né maschio, né femmina. Se qualcuno gli dà del "lui" o del "lei", Fala chiede cortesemente che ci si rivolga alla sua persona per nome o con il "loro". Fala è amico di un membro degli Zhentarim di nome Ziraj, che in passato gli ha salvato la vita.

Nonostante la traduzione eviti con successo l'utilizzo dei pronomi personali lui o lei, i sostantivi "elfo" e "amico" denotano il genere maschile, ignorando i desideri del personaggio. Un'esperienza inclusiva è un'esperienza di gioco migliore per la target audience di D&D, come evidenziato dalle linee guida di *Wizards of the Coast*. Potrebbe quindi essere necessario cercare un'alternativa alle strategie traduttive esistenti in italiano.

3.2: Genere nella proposta di traduzione

La proposta di traduzione di *Icewind Dale: RotF* usa il maschile sovraesteso per i sostantivi e gli aggettivi plurali. Ad esempio, "fishers" viene reso con "i pescatori" anche se probabilmente sono incluse donne e persone *non-binary*. Questa scelta rispecchia la grammatica dell'italiano standard e le strategie dei manuali precedenti. Non è da escludere la possibilità futura di tradurre i manuali di gioco impiegando forme prive di genere, ma al momento nessuna delle strategie descritte ha raggiunto un livello di consuetudine tale da permetterlo (Gheno, 2022). Nella narrazione, tuttavia, viene presentato un personaggio *non-binary*: Tali. La proposta di traduzione si distacca nel suo caso da quelle precedenti, cercando non solo di evitare l'utilizzo di pronomi personali singolari, ma anche quello di sostantivi e aggettivi che denotano uno dei due generi binari. Inoltre, impiega l'uso dello schwa quando è imprescindibile usare sostantivi che descrivono il personaggio. Seguono alcuni degli esempi più rappresentativi delle strategie scelte.

Inglese	Italiano
Any interaction with the dwarf is interrupted by a half-elf who claims that a monster living in Maer Dualdon has been attacking and sinking fishing boats. The half-elf is a local researcher who has	Qualsiasi interazione con il nano viene interrotta da Tali, che sostiene che un mostro sta attaccando e affondando i pescherecci sul Maer Dualdon. Tali, di discendenza mezzelfica, ha raccolto le

collected accounts from witnesses of these attacks and concluded that it's some kind of unusual beast.	testimonianze di chi ha subito questi attacchi, arrivando alla conclusione che il colpevole sia un'inusuale creatura.
--	---

Mentre in inglese *half-elf* non presenta informazioni legate al genere, l'italiano "mezzelfo" denota il genere maschile data l'esistenza del termine "mezzelfa". La proposta omette il termine in questa descrizione, rimpiazzandolo la prima volta per il nome del personaggio e la seconda per una locuzione perifrastica, "di discendenza mezzelfica", che presenta le stesse informazioni senza marcare alcun genere. La questione si ripresenta poco più avanti:

Inglese	Italiano
"Did you tell them about the monster?" retorts the half-elf.	"Hai detto loro del mostro?" risponde l'enigmatico personaggio.

In questo caso, la proposta di traduzione omette il termine *half-elf* per riferirsi al personaggio con un'altra locuzione priva di genere. Un cambiamento di strategia si ha quando il manuale presenta formalmente il personaggio:

Inglese	Italiano
Tali is a neutral good half-elf researcher (scout) who is in Icewind Dale to study how changes in climate alter the nature of the animal wildlife. Tali presents as neither male nor female and requests to be referred to as "they" or by name in conversation. Tali speaks with a soft voice and tends to go on longwinded tangents about the fauna that live in Icewind Dale.	Tali è unə mezzelfə ricercatorə (usa le statistiche dell' esploratore) di allineamento neutrale buono, che si trova alla Valle del Vento Gelido per studiare l'effetto del cambiamento climatico sulla fauna locale. Tali non si presenta né come uomo né come donna e chiede che ci si riferisca a lei per nome o con pronomi neutri. Tali ha una voce delicata e spesso parte per la tangente quando parla della fauna della Valle.

Questo è l'unico momento in cui viene impiegato lo schwa come desinenza non marcata e come componente del pronome *gender-neutral* lei, come proposto da *Italiano Inclusivo*. Anche se è possibile cercare altre perifrasi per rendere questo paragrafo in italiano, è necessario presentare il personaggio in un modo che permetta ai giocatori di riferirsi a lei con naturalezza, perché obbligarli a usare circonlocuzioni ogni volta che si parla di un personaggio non giocabile rischierebbe di abbassare la giocabilità. Per i motivi presentati nella sezione precedente, il pronome *they* non viene reso con *loro*. Andando avanti nella narrazione, la proposta continua a impiegare circonlocuzioni, come ad esempio:

Inglese	Italiano
Being a researcher, Tali would like to better understand the monster	Vista la sua dedizione alla ricerca, Tali vorrebbe scoprire più informazioni sul mostro

Visto lo status attuale dello schwa e la mancanza di un consenso del suo utilizzo anche tra i suoi promotori (Gheno, 2022), la traduzione limita il suo utilizzo al minimo indispensabile.

CONCLUSIONI

I GdR, nati nella seconda metà degli anni '70, ebbero il loro primo boom di popolarità negli anni '80. In questo decennio venivano visti, nella migliore delle ipotesi, come un hobby per uomini e ragazzi o, nella peggiore, come un modo per convertire i giovani al satanismo (Caicoya, 2020). Ora, dopo il secondo boom degli anni 2010, i GdR vengono visti come uno spazio sociale, creativo e inclusivo, che fa parte del mainstream e viene addirittura proposto come metodo d'insegnamento (Hutchcraft, 2020). Visti questi cambiamenti nella percezione dei GdR è necessario riconsiderare anche la loro traduzione. Questo elaborato ha analizzato le fonti accademiche legate ad ambiti adiacenti alla traduzione dei GdR per presentare alcune possibili strategie traduttive. Da un'analisi comparata con la letteratura sulla traduzione di videogiochi, si propone la giocabilità come unità di misura della qualità dei testi di un GdR, in originale e in traduzione. Da questa riflessione nasce una divisione delle tipologie testuali all'interno di un GdR e un'analisi di come queste si possano paragonare ad altri tipi di testo, quali romanzi o manuali d'istruzione per giochi da tavolo. Sempre sotto un'ottica di giocabilità, vengono prese in esame le diverse strategie possibili per la traduzione di nomi propri in opere di fantasia, per determinare quelle più adatte ai GdR. Infine, viene presentato come il GdR "moderno" si sia adattato alle sensibilità attuali legate al genere e si discutono strategie per una resa rispettosa di queste in lingua italiana. Tutto l'elaborato si appoggia sulla proposta di traduzione parziale di un manuale di D&D, il GdR più popolare al mondo, dalla quale trae esempi utili per illustrare i concetti presentati. Per raggiungere il livello più alto possibile di giocabilità nella proposta, si è preferita una resa evocativa, che generi nel lettore italiano gli stessi stimoli creativi e immaginativi che nel lettore inglese. Per questo scopo, la traduzione adatta all'italiano i nomi di luoghi e persone. Le regole del gioco sono state tradotte cercando di mantenere una sintassi chiara e familiare per il lettore. Per quanto riguarda l'inclusività, il frammento usa il maschile sovraesteso per riferirsi ai lettori ma presenta un personaggio non-binary usando la lettera $\text{\textcircled{e}}$, l'utilizzo della quale è ardentemente dibattuto al momento di questa stesura. In conclusione, la giocabilità di un GdR è maggiore quando si rispettano le intenzioni del testo originale, la lingua d'arrivo della traduzione e le sensibilità dei giocatori.

BIBLIOGRAFIA

- Algeo, J. (2001). "A Fancy for the Fantastic: Reflections on Names in Fantasy Literature". *NAMES: A Journal of Onomastics* 49: 248-253.
- Alvarez-Altman, G. (2014). "Literary Onomastics Typology: Analytic Guidelines to Literary Onomastics Studies". *Literary Onomastics Studies*: 220-230.
- Angiolino, A. (2012). *Giocare di Ruolo... nel futuro*. www.rill.it/node/469
- Asmodee. (2017). *Il Re dei Giochi di Ruolo è tornato!*.
www.asmodee.it/news.php?id=461
- Asmodee. (2021). *Wizards of the Coast riprende il controllo diretto su D&D in italiano*. www.asmodee.it/news.php?id=775
- Barton, M. (2007). *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)*. www.gamedeveloper.com/design/the-history-of-computer-role-playing-games-part-1-the-early-years-1980-1983-
- Bernal-Merino, M.A. (2006). "On the Translation of Video Games". *The Journal of Specialised Translation*, 6: 22-36.
- Bernal-Merino, M.A. (2007). "Challenges in the translation of video games". *Revista Tradumàtica - Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5.
- Bernal-Merino, M.A. (2020). "Key Concepts in Game Localisation Quality". In L. Bogucki e M. Deckert (2020). 297-314.
- Burelbach, F.M. (2014). "An Introduction to Naming in the Literature of Fantasy". *Literary Onomastics Studies*: 131-148.
- Caicoya, B. (2020). *Why Dungeons and Dragons Panic Grippped the 1980s*.
<https://www.cbr.com/1980s-dungeons-dragons-satanic-panic/>
- Crawford, J. (2014). *D&D Player's Handbook*. Delémont: Hasbro SA.
- Crawford, J. (2017). *D&D Player's Handbook: Manuale del Giocatore*.
Correggio: Asmodee Italia Srl.
- Crawford, J. e M. Mearls. (2017). *D&D Xanathar's Guide to Everything*.
Delémont: Hasbro SA.

- D'Achille, P. (2021). *Un asterisco sul genere*.
accademiadellacrusca.it/it/consulenza/un-asterisco-sul-genere/4018
- DND Beyond Staff. (2022). *Moving On From 'Race' in One D&D*.
www.dndbeyond.com/posts/1393-moving-on-from-race-in-one-d-d
- Dyson, J.P. (2011). *The Influence of Dungeons and Dragons on Video Games*.
www.museumofplay.org/blog/the-influence-of-dungeons-and-dragons-on-video-games/
- Edwards, R. (2001). *GNS and Other Matters of Roleplaying Theory, Chapter 1*.
<http://www.indie-rpgs.com/articles/2/>
- Evans, J. (2013). "Translating Board Games: Multimodality and Play". *The Journal of Specialised Translation*, 20: 15-32.
- Gheno, V. (2022). *Schwa: storia, motivi e obiettivi di una proposta*.
www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Schwa/4_Gheno.html
- Grubb J. et al. (1987). *Forgotten Realms Campaign Set*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Hermans, T. (2015). "On Translating Proper Names, with Reference to De Witte and Max Havelaar". In M.J. Wintle (2015). 11-24.
- Hutchcraft, J. (2020). *Role-play games like Dungeons & Dragons in the classroom help children learn – and explore their identity*.
<https://inews.co.uk/news/education/role-play-games-dungeons-and-dragons-explained-children-learning-769134>
- Joseph Che, Suh. (2011) "The Performability and Speakability Dimensions of Translated Drama Texts: The Case of Cameroon". *inTRAlinea*, 13.
- Kenson S. et al. (2019). *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*. Correggio: Asmodee Italia Srl.
- Little, E. (1984). *The Fantasts: Studies in J.R.R. Tolkien, Lewis Carrol, Mervyn Peake, Nikolay Gogol and Kenneth Grahame*. Amersham: Avebury.
- Morics, P. (2020). *2019 Was Dungeons & Dragons' Best Year in 46 Year History*. screenrant.com/dungeons-dragons-best-year-sales-ever-wizards-coast/

- Nord, C. (2003). "Proper Names in Translations for Children: Alice in Wonderland as a Case in Point". *Meta* 48: 182-196.
- Nord, C. (2006). "Translating for Communicative Purposes across Culture Boundaries". *Journal of Translation Studies* 9: 43-60.
- Perkins, C. (2018a). *D&D Waterdeep: Dragon Heist*. Delémont: Hasbro SA.
- Perkins, C. (2018b). *D&D Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*. Correggio: Asmodee Italia Srl.
- Perkins, C. et al. (2019a). *D&D Starter Set*. Delémont: Hasbro SA.
- Perkins, C. et al. (2019b). *D&D Startet Set*. Correggio: Asmodee Italia Srl.
- Perkins, C. (2020). *D&D Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden*. Delémont: Hasbro SA.
- Perkins, C. e J. Crawford. (2021). *D&D Kit Essenziale*. Wizards of the Coast.
- Pinkston, R. (2019). *Cooperative acceptance and tabletop representation: gender and sexuality in the fantasy tabletop role-playing game Dungeons and Dragons*. Ann Harbor: ProQuest.
- Salvatore, R.A. (1988). *The Crystal Shard*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Salvatore, R.A. (1989). *Streams of Silver*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Salvatore, R.A. (1990). *The Halfling's Gem*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Salvatore, R.A. (2018). *La Reliquia di Cristallo*. Cornaredo: Armenia S.r.l.
- Waters, D. (2004). *What happened to Dungeons and Dragons?*.
[news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm](https://www.bbc.com/news/magazine-3655627)
- Werlich, E. (1976). *A text grammar of English*.
- Wizards of the Coast. (2023). *Diversity, Equity, & Inclusion*.
[company.wizards.com/es/diversity-equity-inclusion](https://www.wizards.com/es/diversity-equity-inclusion)

SITOGRAFIA

dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-italian/bore (visitato il 05 febbraio 2023)

dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-italian/lonely (visitato il 05 febbraio 2023)

dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-italian/shale (visitato il 05 febbraio 2023)

dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-italian/wood (visitato il 05 febbraio 2023)

italianoinclusivo.it/ (visitato il 17 febbraio 2023)

welsh-dictionary.ac.uk/gpc/gpc.html?caer (visitato il 23 febbraio 2023)

www.academie-du-gallo.bzh/ADG/dico-com/dico-trad-recherche.php (visitato il 23 febbraio 2023)

www.merriam-webster.com/dictionary/beryl (visitato il 05 febbraio 2023)

sapere.virgilio.it/parole/vocabolario/-aro (visitato l'11 febbraio 2023)

www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/scar_1?q=scar (visitato il 05 febbraio 2023)

www.treccani.it/vocabolario/genere/ (visitato il 17 febbraio 2023)

www.youtube.com/watch?v=Qna-XyQlpxo&t=665s (visitato il 01 febbraio 2023)

APPENDICE: Proposta di traduzione parziale di *Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden*

Bremen

La cittadina di Bremen, fondata da nani minatori, si trova sulla sponda occidentale del Maer Dualdon, alla foce del fiume Shaengarne. Le acque attorno al porto sono congelate e costringono i pescatori a trascinare le proprie barche sul ghiaccio per arrivare al lago. Se sprovvisti di barca, l'unico modo per raggiungere Bremen è attraversare il fiume, in gran parte ghiacciato. Nelle giornate più limpide dai moli si riescono a vedere Targos, Termalaine e Desolbosco.

Se per i resistenti abitanti di Bremen l'Inverno Infinito di Auril ha un lato positivo, è che non devono temere gli straripamenti che minacciavano la città all'inizio di ogni estate. Ciò non vuol dire che le lunghe notti, l'aria gelida o le terribili bufere vengano apprezzate. Tutto il contrario.

Il mese scorso, per ben due volte, gli abitanti di Bremen sono dovuti partire alla ricerca del loro rappresentante e cittadino più anziano, Dorbulgruf Argilmasso, ed entrambe le volte l'hanno trovato avvolto in folte pellicce vagando per le rive congelate del Shaengarne, senza che ricordasse come c'era arrivato. A Dorbulgruf, vecchio anche per un nano, non rimane molto tempo. A Bremen si teme che lo stesso valga per la città, se il brutale inverno di Auril non dovesse placarsi.



Bremen in sintesi

Gentilezza ❄️❄️❄️ Servizi ❄️ Comfort ❄️❄️

Missione Disponibile. "Il Mostro del Lago".

Abitanti. 150.

Capo. Il rappresentante Dorbulgruf Argilmasso (**popolano** nano degli scudi, legale buono) parla in nome dei cittadini. L'avanzata età gli ha annebbiato la mente, e il suo sguardo vuoto viene spesso scambiato per un segno di imperturbabile serenità.

Forze armate. Bremen può radunare fino a 25 soldati (usano le statistiche del **guerriero tribale**) e due **veterani**.

Araldica. Un cerchio dorato al centro di un campo bianco, con una striscia orizzontale blu sulla base che si estende a sinistra e un triangolo azzurro con il vertice appoggiato sul lato destro. Il cerchio dorato simboleggia i tesori scoperti dopo gli straripamenti del fiume Shaengarne, rappresentato dalla striscia blu. Il triangolo azzurro rappresenta il Maer Dualdon, mentre lo sfondo bianco ricorda la neve.

Sacrificio ad Auril. Calore (vedi pagina 21)

Rivali. Desolbosco, Targos, Termalaine.

Viaggio via terra

Il sentiero che collegava Bremen a Targos è stato coperto dalle forti neviccate. Gli avventurieri che decidono di intraprendere il percorso a piedi possono raggiungere Targos in due ore. Quelli che usano cavalcature o cani da slitta ci impiegano circa la metà del tempo.

Luoghi d'interesse a Bremen

Bremen non è una città di piaceri e comfort per i viaggiatori stanchi ma le seguenti località, segnate sulla mappa 1.1, potrebbero attirare gli avventurieri.

Tesori Sepolti

Locanda

Questa locanda attira coloro che, nei mesi più caldi, setacciano le sponde del fiume alla ricerca di tesori. In inverno, invece, ha pochissimi clienti. La locandiera, una donna di mezz'età di nome Cora Mulphoon (**popolana** umana, neutrale buona), tratta gli ospiti coi guanti per nascondere le proprie difficoltà economiche.

La Perdita di Cora. Cora, sempre ben disposta a compiacere i suoi clienti, si scusa al minimo segno di disaggio da parte dei personaggi. Racconta brevemente del suo unico figlio adulto, Huarwar, che la aiutava in locanda fino a due mesi fa. Se i personaggi fanno ulteriori domande, racconta che suo figlio ha preso parte alla spedizione per ritrovare il Rappresentante Argilmasso, che un pomeriggio si era perso durante una bufera. Il nano è stato trovato e riportato a casa sano e salvo, ma Huarwar si è perso e ha fatto ritorno solo la mattina dopo, afflitto da congelamento e a malapena in grado di camminare.

I giorni successivi, Huarwar si è mostrato stranamente ostile nei confronti di sua madre. Questo comportamento è iniziato dopo che Cora ha trovato qualcosa simile a un frammento di ghiaccio nero nella camera del figlio. Strappandoglielo dalle mani, Huarwar l'ha minacciata di farle del male se l'avesse toccato di nuovo.

Il giorno seguente, due tiefling (un uomo e una donna) sono arrivati alla locanda, e hanno offerto a Huarwar ospitalità nel loro castello. Lui se n'è andato di sua volontà, portando con sé il frammento, e ha detto a sua madre che non sarebbe mai tornato. I tiefling indossavano amuleti molto simili al frammento di Huarwar. Cora sente fortemente la mancanza di suo figlio e spera che sia ancora vivo. Ricorda che uno dei tiefling ha menzionato un castello, e sa che ce ne sono solo due alle Dieci Città: uno ancora in piedi a Caer-Dineval e uno in rovine a Caer-Konig. I personaggi possono incontrare Huarwar nella fortezza di Caer-Dineval. (vedi "Spade Nere", a pagina 38).

Centro delle Cinque Taverne

Cinque taverne non associate

Queste cinque taverne circondano, formando un semicerchio, un piccolo piazzale nel cuore di Bremen. La storia narra che cinque fratelli volevano costruire una taverna insieme, ma ognuno aveva immaginato che sarebbe stato lui a gestirla. Non disposto ad essere sottoposto agli altri, ognuno dei fratelli ha costruito la propria taverna e ora si fanno concorrenza.

Le taverne si chiamano Rocce, Vento in Poppa, la Bocca del Fiume, l'Alce Adirato, e il Fratello Barbapece. Sono tutte vecchie e in cattivo stato.

Se i personaggi passano dalle taverne è probabile che sentano qualche voce riguardante le Dieci Città. Puoi determinare quali usando la tabella "Voci delle Dieci Città", a pagina 18.

Il Mostro del Lago

I personaggi possono ottenere questa missione poco dopo il loro arrivo a Bremen, oppure subito se cominciano l'avventura da lì. La missione inizia vicino ai moli, dove i personaggi incontrano un nano degli scudi che pensa siano dei pescatori alla ricerca di lavoro. Qualsiasi interazione con il nano viene interrotta da Tali, che sostiene che un mostro sta attaccando e affondando i pescherecci sul Maer Dualdon. Tali, di discendenza mezzelfica, ha raccolto le testimonianze di chi ha subito questi attacchi, arrivando alla conclusione che il colpevole sia un'inusuale creatura.

Se i personaggi cercano il mostro scoprono che si tratta di un **plesiosauro** risvegliato. Un **druido del gelo** (vedi l'appendice C) ha di recente lanciato l'incantesimo "Risveglio" sulla creatura, dandogli un punteggio Intelligenza di 10 e la capacità di comunicare nella lingua Comune. In compenso, il druido si aspetta che il plesiosauro attacchi le barche di Bremen, per lasciare i pescatori senza mezzi di sussistenza e costringerli ad andarsene. Il plesiosauro ubbidisce perché ha paura di perdere il dono magico della coscienza, quindi attacca chiunque venga da Bremen e peschi nelle sue acque.

Ottenere la Missione

Le acque del lago che circondano gli scricchiolanti moli sono ghiacciate, quindi i pescatori sono costretti a trascinare le proprie navi fino all'acqua. In piedi tra due barche si trova un umanoide tarchiato in vesti invernali. Il suo volto è per lo più nascosto da un cappuccio grigio, ma riuscite a intravedere un naso a patata e una lunga barba con la brina sulle punte. La robusta figura sbatte i piedi per terra, vi vede e vi fa cenno di avvicinarvi.

La figura incappucciata è Grynsk Berillaro, un nano degli scudi (**popolano**), proprietario delle due barche a remi legate ai moli. La falchetta di una delle due sembra essere stata danneggiata da un morso, ma entrambe le imbarcazioni sono utilizzabili.

Grynsk aspetta da un'ora dei pescatori che aveva ingaggiato la notte precedente. Questi hanno deciso di non presentarsi, avendo preso in considerazione il rischio di imbattersi nel mostro del lago. Siccome Grynsk era ubriaco quando ci ha parlato e non ricorda i loro volti, pensa che i personaggi siano le persone che ha ingaggiato, e li mette subito al lavoro. Se i personaggi lo ignorano o se ne vanno, Grynsk li insulta ma non li insegue.

Se i personaggi si avvicinano a Grynsk, riescono a leggere i nomi delle imbarcazioni: il Montone Tarchiato e l'Aguzzo Caprone. La seconda è quella che sembra avere l'impronta di un morso. Grynsk ricorda ai personaggi il "prezzo concordato" di 5 mr per ogni trota pescata e li rimprovera per il tempo sprecato che avrebbero potuto passare a pescare.

Se i personaggi spiegano che non sono le persone che sta cercando, Grynsk aggrotta la fronte e ripete che offre 5 mr per ogni trota pescata, e aggiunge che "meglio passare il tempo a pescare che a blaterare". Poi borbotta qualcosa in nanico sulla stupidità e la maleducazione dei personaggi.

Se i personaggi chiedono informazioni sui danni subiti dall'Aguzzo Caprone, Grynsk fa cenno con la mano di non farci caso.

“Non vedete? Ghiaccio dappertutto. L'ultima ciurma a quanto pare aveva le fosse al posto degli occhi, perché sono andati a sbattere dritti contro un pezzo di ghiaccio! Non ho avuto il tempo di riparare la falchetta, ma la nave galleggia bene lo stesso.”

Un personaggio che ha successo in una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 11 si rende conto che Grynsk mente. Se i personaggi insistono sull'argomento, Grynsk si infastidisce e dice loro di andarsene dai suoi moli se vogliono solo fare stupide domande.

In realtà, il mostro del lago ha dato un morso all'Aguzzo Caprone e ha fatto cadere l'equipaggio nell'acqua gelida, dove sono annegati. La barca danneggiata e senza equipaggio è stata trovata il giorno dopo da altri pescatori.

Tali entra in scena

A prescindere da come sia andata la conversazione con Grynsk, una seconda figura raggiunge i personaggi prima che si separino dal nano.

Il molo scricchiola sotto il peso di qualcuno che vi si avvicina. La figura, completamente ricoperta da pesanti vestiti invernali, vi raggiunge e scuote il suo dito guantato verso il nano dalla barba congelata. “Non hai onore, Berillaro!” urla, mentre si abbassa la sciarpa di lana per rivelare la sua pallida faccia mezzelfica.

“Mandi questi innocenti alle loro morti. E per cosa? Dei pesci?”

“Non date retta a queste sciocchezze” vi dice Grynsk.

“Hai detto loro del mostro?” risponde l'enigmatico personaggio.

Grynsk impreca in nanico e si gira verso i personaggi, urla “Mettetevi al lavoro!”, e si allontana abbastanza da poter tenere d'occhio le navi senza dover sentire altro.

Dopo che Grynsk si allontana, la persona appena arrivata si avvicina con timidezza ai personaggi.

“Secondo me non piaccio molto a Grynsk. Beh, non gli piace nessuno che si metta tra lui e l'oro che nuota in questo lago. Mi chiamo Tali, studio la fauna della Valle. Non potevo starmene con le mani in mano mentre un altro equipaggio periva a causa del mostro del Maer Dualdon.”

Tali è una mezzelfa ricercatore (usa le statistiche dell'**esploratore**) di allineamento neutrale buono, che si trova alla Valle del Vento Gelido per studiare l'effetto del cambiamento climatico sulla fauna locale. Tali non si presenta né come uomo né come donna e chiede che ci si riferisca a lei per nome o con pronomi neutri. Tali ha una voce delicata e spesso parte per la tangente quando parla della fauna della Valle.

Quando Tali ha sentito che una creatura nel Maer Dualdon stava attaccando i pescherecci di Bremen, ha deciso di fare ricerche e ha scoperto che solo le navi provenienti da Bremen venivano colpite. Dopo aver raggiunto questa conclusione, Tali ha iniziato a frequentare i moli per avvertire del pericolo chiunque volesse avventurarsi sul lago.

Le descrizioni del mostro sono diversissime le une dalle altre: alcuni testimoni dicono che sia grande quanto un bue, altri quanto una casa. Alcuni pensano che il mostro sia una balena o un pesce enorme, ma altri dicono che somigli a un rettile dalla pelle squamata e dal lungo collo. Se i personaggi chiedono della barca danneggiata di Grynsk, Tali racconta che è stata trovata alla deriva e che il suo equipaggio è stato probabilmente preda del mostro del lago.

Vista la sua dedizione alla ricerca, Tali vorrebbe scoprire più informazioni sul mostro, il quale si è dimostrato una minaccia solo di recente. "Forse quest'inverno perpetuo ha avuto qualche effetto sul suo comportamento o sulla sua dieta" ipotizza.

Tali vi passa un quaderno. "Non posso offrirvi molto oltre alla mia gratitudine, ma se andrete sul lago, per favore annotate qualunque informazione sul mostro. Se capiamo di che cosa si tratta, la gente di Bremen sarà più al sicuro. E, beh, potrebbe anche trattarsi di qualcosa di molto interessante."

Tali chiede ai personaggi di segnare tutti i dettagli che riescono a ottenere sulla creatura, compresi la sua dimensione, caratteristiche fisiche e comportamento. Tali ribadisce che in pochi sono sopravvissuti all'incontro con il mostro ed esorta i personaggi alla massima prudenza.

Acque Pericolose

I personaggi hanno a disposizione le due barche a remi di Grynsk (vedi il riquadro "Statistiche delle barche a remi"). La nave danneggiata ha 36 pf anziché 50. Ogni barca contiene al centro tre set di attrezzi da pesca.

Il lago è pieno di banchi di ghiaccio che rendono pericolosa la navigazione.

Allontanandosi dal porto, i personaggi devono virare attorno a 1d4 + 1 banchi di

ghiaccio. I personaggi che cercano di virare per evitare un banco di ghiaccio devono superare una prova di Saggezza con CD 14, aggiungendo il loro bonus di competenza se sono competenti con i veicoli marittimi. Se falliscono la prova, la barca si scontra con il ghiaccio e prende 1d6 danni contundenti.

Statistiche delle barche a remi

Una barca a remi ha una velocità di 2,5 chilometri all'ora, e può trasportare fino a quattro creature di taglia Media e il loro equipaggiamento. Una barca intatta ha una CA di 11 e 50 Punti Ferita. Se viene ridotta a 0 Punti Ferita la nave affonda nel corso di 1d4 round.

Cadere in Acqua

Un personaggio che cade nel lago viene sottoposto agli effetti dell'acqua gelida (vedi "Acqua Gelida", pag. 11). Anche dopo essere uscito dall'acqua, rimane soggetto a questi effetti finché i suoi vestiti non si asciugano o vengono sostituiti con altri caldi e asciutti.

Profondità dell'Acqua

Una volta che i personaggi si sono allontanati dalla riva, puoi determinare in maniera casuale la profondità del lago in un punto qualsiasi tirando un d20 e moltiplicando il risultato per 3 metri. Altrimenti puoi dare per scontato che il lago sia profondo 30 metri dovunque si trovino i personaggi.

Esplorare il Lago

I personaggi possono pescare usando gli attrezzi da pesca mentre cercano il mostro del lago. (vedi "Pescare la Trota Testona", a pagina 11).

Se i personaggi si trovano sul lago in barca, tira dalla tabella "Eventi nel Lago" alla fine di ogni ora per stabilire cosa succederà.

Eventi nel Lago

d20	Evento nel Lago
1-10	Le acque sono tranquille per l'ora successiva. Un momento perfetto per mettersi a pescare.
11-12	I personaggi vedono una barca proveniente da Desolbosco o Termalaine. A bordo si trovano 1d4 pescatori (popolani) che mantengono le distanze. I pescatori sono asociali ma innocui. Pescano nei dintorni per quasi un'ora, per poi tornare verso Desolbosco con il loro pescato.
13	I personaggi incontrano una nave a chiglia con la bandiera di Targos. A bordo si trovano 1d6 pescatori (popolani) e un capitano (esploratore).

	Non credono che il mostro del lago sia reale e assillano i personaggi cercando di mandarli via. Pescano con le reti a strascico per quasi un'ora, per poi tornare a Targos con il loro pescato.
14	Un vento gelido soffia sul lago per un'ora. Le acque tipicamente calme del lago diventano mosse. Finché il vento non si ferma, le prove di abilità per virare la barca o per pescare sono fatte con svantaggio, così come le prove per resistere agli effetti del freddo estremo.
15	Una trota testona (vedi l'appendice C) salta fuori dall'acqua e sferra un attacco di coda contro un personaggio a caso prima di rituffarsi in acqua. Un personaggio con una Saggezza (Percezione) passiva di almeno 13 non viene sorpreso dal pesce e può usare la propria reazione per fare un attacco di opportunità contro di esso o per cercare di afferrarlo prima che ricada in acqua.
16-20	Il plesiosauro risvegliato si fa vivo. Dai inizio all'incontro "Una Bestia Furba".



Degli avventurieri incontrano il mostro del Maer Dualdon

Una Bestia Furba

Quando un tiro sulla tabella "Eventi nel Lago" indica che l'attenzione del mostro viene richiamata dai personaggi, leggi:

Delle increspature sulla superficie del lago fanno oscillare la vostra barca. Una grande massa nuota nelle acque scure sotto di voi.

Se un personaggio ha successo in una prova d'Intelligenza (Natura) con CD 13, riesce a capire che la creatura è un **plesiosauro**. La bestia riconosce le navi provenienti da Bremen ma non attacca senza criterio: prima cerca di capire la forza e la risolutezza dell'equipaggio. Tira sulla tabella "Comportamento del Plesiosauro" per decidere le sue azioni. Dopo aver agito come descritto dalla tabella, il mostro si allontana se i personaggi non riescono a mantenere la sua attenzione.

Una volta allontanatosi, non ritorna finché non indicato dalla tabella “Eventi del Lago”.

Le prede preferite del plesiosauro sono i pesci, non le persone. Se i personaggi cadono nel lago, è più probabile che muoiano annegati o congelati anziché mangiati. Il plesiosauro reagisce violentemente se un personaggio cerca di ferirlo.

Comportamento del Plesiosauro

d6	Comportamento
1	Il plesiosauro schizza acqua sulle navi vicine usando le pinne. Se viene attaccato, nuota verso il fondale.
2	Il plesiosauro colpisce una barca dal basso. (Se i personaggi si trovano su più di una barca, decidi a caso quale viene colpita). La nave prende 3d6 + 4 danni contundenti e i personaggi in piedi devono superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 12 per evitare di cadere proni. Se un personaggio fallisce per 5 o più punti, viene scaraventato fuori dalla barca cadendo così nell'acqua gelida.
3	Il plesiosauro emerge a 3 metri di distanza da una barca e la morde, sfruttando la sua portata di 3 metri. (Se i personaggi si trovano su più di una barca, decidi a caso quale viene colpita). La nave prende 3d6 + 4 danni perforanti.
4	Il plesiosauro cerca di capovolgere una barca. (Se i personaggi si trovano su più di una barca, decidi a caso quale viene colpita). I personaggi sull'imbarcazione devono fare una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 12. Se hanno successo, la nave non si ribalta. Se falliscono, la barca si capovolge, facendo così cadere tutte le creature nell'acqua gelida.
5-6	Il plesiosauro se ne va senza disturbare.

Parlare con il Plesiosauro

Nonostante il plesiosauro non dia mai prova del suo intelletto e della sua capacità di parlare, i personaggi potrebbero cercare comunque di parlargli. Quando il mostro è sott'acqua, riesce a sentire i personaggi solo se è vicino e loro urlano a squarciagola. Può essere anche raggiunto da un trucchetto “Messaggio” o simili. Una volta attirata la sua attenzione, la creatura è curiosa di sentire cosa i personaggi hanno da dire.

Una testa rettiliana, alla fine di un collo lungo e snello, emerge dalle gelide acque nere. La creatura vi fissa intensamente e dice, in comune, “Vi ascolto.”

Un personaggio che ha una conversazione con il plesiosauro e ha successo in una prova d'Intelligenza (Arcano) con CD 15 riesce a capire che l'animale è stato oggetto dell'incantesimo “Risveglio”, i cui effetti sono permanenti.

Il plesiosauro risponde alle domande dirette e conosce le seguenti informazioni:

- “Prima non facevo altro che nuotare in questo lago e mangiare pesci”
- “L'umana che mi ha dato questo dono si chiama Ravisin e ha detto di servire la Donzella del Ghiaccio. Mi ha ordinato di fare la mia parte per aiutare la sua dea, che vuole che la gente di Bremen soffra.”

- “Non voglio tornare a essere una stupida bestia.” (Il plesiosauro non conosce abbastanza la magia druidica per capire che il suo risveglio è permanente.)

Se un personaggio ha successo in una prova di Carisma (Persuasione) con CD 14, riesce a convincere il plesiosauro a spiegare meglio il motivo dei suoi attacchi. La creatura rivela che Ravisin le ha ordinato di seminare il terrore tra i pescatori della città. Il plesiosauro non sa da dove la druidessa venga o dove si trovi ora. I personaggi che ottengono la missione “L’Alce Bianco”, associata a Desolbosco, possono incontrarla più avanti. Se uno o più personaggi lo deridono, il plesiosauro si arrabbia e cerca di capovolgere la loro nave.

Il plesiosauro continua ad attaccare le navi perché teme che la druidessa possa rimuovere il dono che gli ha concesso. Per convincerlo che l’incantesimo è permanente, un personaggio deve fare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 18. Se ha successo, il plesiosauro promette di non attaccare più i pescatori delle città.

Attaccare il Plesiosauro

Se i personaggi lo attaccano, il plesiosauro si sommerge per attaccare le navi dal basso. Se perde metà dei suoi punti ferita, il dinosauro si disimpegna e scende ancora più in profondità, abbandonando il combattimento.

Torniamo a Bremen!

Poco dopo l’arrivo dei personaggi al porto di Bremen, Grynsk compare, ansioso di vedere quante trote testone hanno pescato. Rispetta quanto pattuito e paga 5 mr a pesce.

Anche Tali non vede l’ora di incontrare i personaggi. Se qualcuno ha preso appunti sul mostro del lago e li consegna, Tali dà al gruppo una pergamena di “Amicizia con gli animali” e una borsetta contenente 5 mo, per poi andare alla Tesori Sepolti a leggerli. Mentre si allontana, i personaggi sentono le parole “interessante”, “affascinante”, e “notevole” mormorate in elfico.

Se nessuno ha preso appunti, le speranze di Tali sono infrante e il gruppo non riceve alcuna ricompensa.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio la Professoressa Bucaria, per le sue coinvolgenti lezioni e le sue preziosissime correzioni.

Ringrazio tutti coloro che danno al gioco e all'immaginazione l'importanza che si meritano. Grazie ai bardi che mi hanno ispirato, ai chierici che mi hanno curato e ai guerrieri che hanno combattuto con me, da *melee* e da *range*.