

LUPO SOLITARIO 1

I SIGNORI DELLE TENEBRE

JOE DEVER – GARY CHALK

Errata di Francesco Mattioli (Zot)
a cura di Mauro Longo (Mornon)

*Un ringraziamento a Falco della Tempesta per gli
errata segnalati nella sua ottima Guida Strategica
e a Firefox per la revisione definitiva.*

Stampa l'errata, ritagliala e inseriscila fra le ultime pagine
del libro, così sarà consultabile ogni volta che vorrai!

Revisione: dicembre 2010

librogame's LAND

www.librogame.net

Generale

Quando si parla delle traduzioni di Lupo Solitario viene naturale pensare ai vari errori di continuity degli ultimi volumi, alla scarsa cura delle edizioni o all'increscioso affare della "suoneria della sveglia" nel Vol.1 Extended. In realtà l'avventura di Lupo Solitario in Italia inizia con una traduzione decisamente ben fatta.

Confrontando il testo inglese e quello tradotto si intuiscono le linee guida dei traduttori: sintesi e arricchimento. Non si sono preoccupati di sveltire la prosa, tagliando qualche frase di troppo se i concetti erano già chiari, né di arricchire il testo, rendendolo in un italiano molto scorrevole e vivace. Esempi notevoli di questo arricchimento sono le "morti" del personaggio, molto più varie rispetto al consueto "La tua vita e/o la tua missione finiscono qui" originale.

Grande attenzione a rendere scorrevoli anche le meccaniche di gioco, per esempio tutte le volte che si deve consumare un Pasto il testo italiano aggiunge "altrimenti perdi 3 punti di Resistenza" che altrimenti si troverebbe solo nel Registro di Guerra.

In questo primo volume gli errori sono veramente pochi, alcuni dei quali derivano dall'edizione inglese.

Sul sito www.projectaon.org, dove stanno ripubblicando online tutti i libri di Lupo Solitario, i fan hanno compilato inoltre una dettagliata lista di errata con interventi anche nella struttura del libro, cambiando alcuni numeri di paragrafo dove sono stati rilevati errori o piccole inesattezze. Non sono modifiche ufficiali e non è detto che siano corrette, comunque i cambiamenti riguardanti il primo volume sono riportati con la dicitura "PAON".

Traduzione (e qualche curiosità)

Molti nomi di luoghi, creature, pozioni eccetera sono stati cambiati durante la traduzione. L'adattamento è sempre una questione di gusti, ma in questo caso si può dire che il lavoro è molto ben fatto: i nomi suonano meglio, sono evocativi e alcuni di essi sono veramente geniali (uno fra tutti la mitica "Vigorilla").

Le scelte discutibili sono poche, e comunque si tratta di questioni di gusto. Può sembrare strano il termine "Psicolaser" visto che laser è un acronimo moderno, oppure la traduzione di "Doomwolf" con "Tigerwolf", praticamente "dall'inglese all'inglese", ma non c'è nulla di veramente fuori luogo.

Un discorso particolare merita l'adattamento di Vonotar che

in italiano è diventato Vonatar: viene citato in questo volume una sola volta (da Banedon al Paragrafo 349), ma anche nella versione inglese qui è scritto “Vonatar”. Non si tratta quindi di un adattamento, ma piuttosto si è deciso di mantenere per coerenza il refuso anche nelle traduzioni successive.

Ecco una lista dei principali adattamenti compiuti in questo volume (da cui sono esclusi i termini di gioco che rimangono invariati in tutti i libri). Creature, pozioni e luoghi della mappa non presenti in questa lista rimangono con il nome originale, salvo per i termini di banale traduzione (es. Gulf of Holm = Golfo di Holm o Crystal Star = Stella di Cristallo)

Termini generali:

- Kai = Ramas
- Feast of Fehmarn = Festa di Fendar

Creature:

- Doomwolf = Tigerwolf
- Crypt Spawn = Creature della Cripta
- Burrowcrawler = Ragno-Talpa
- Gourgaz = Gurgaz

Pozioni e oggetti:

- ‘Sommerswerd’, the sword of the sun = Spada del Sole
- Gallowbrush (comunemente chiamata ‘Sleeptoth’) = Dente del Sonno
- Graveweed = Necranto
- Laumspur = Vigorilla

Luoghi della mappa:

- Gorn Cove = Gorn
- The Wild-Lands = Terre Desolate
- The Lastlands = Terre Libere
- Wreck Point = Capo del Diavolo
- The Kaltersee = Mare di Kalt
- Rat Creek = Torrente Rat (“Rat” non è stato tradotto)

Nella versione originale dell'introduzione “Indietro nel Tempo”, si fa già riferimento alla battaglia presso il “Maakengorge”, che in italiano compare invece solo nel Vol.4 (tradotto come “Voragine della Morte”). Probabilmente si è preferito non tradurre un luogo fuori dalla mappa, per evitare problemi nei libri successivi. Sempre in “Indietro nel Tempo” non è specificato in cosa

consista la festa di Fendar. Che si tratti di una celebrazione per i figli che hanno terminato il periodo di addestramento è un'invenzione della traduzione italiana. In un'intervista a Joe Dever viene descritta invece come una celebrazione di Sommerlund che si tiene ogni primo giorno di primavera, in cui, dal settimo anno di età in poi, si presta giuramento di servire il Re nei momenti di difficoltà.

Nella versione inglese delle "Regole del Gioco" si specifica di usare il retro della matita, non la punta, quando si consulta la Tabella del Destino. Se lo avessimo saputo, i nostri libri sarebbero in condizioni molto migliori!

Il Kraan dell'"Esempio" nelle "Regole di Combattimento" sfoggia una Combattività piuttosto alta... questo perché nell'originale si tratta invece di un "Winged Devil" (Diavolo Alato).

Nella mappa il figlio del Re è chiamato Peletar, mentre nei paragrafi interni è Pelatar. Questo è un errore anche della versione originale, dove sono rispettivamente Pelethar e Pelathar.

80: "Dense volute di fumo escono dalla bottiglia", i fumi escono invece "dalla bottega" (non risulta che ci siano particolari bottiglie nei paraggi).

108: La locanda "All'Orso Grigio" si chiamava invece "Green Slipper Inn", più o meno "La Pantofola Verde" ma con un doppio senso ironico perché "slip" è anche "scivolare" e Lupo Solitario (notoriamente vestito di verde) sta cadendo dai tetti di Holmgard.

128: "Le montagne di Durncrag" sono in realtà "i monti Durncrag".

131: Le rovine di "Tamargo" dove incontriamo Banedon, sono nell'originale le rovine di "Raumas". Nome cambiato probabilmente perché troppo simile a Ramas (viene anzi da pensare che Raumas sia stata l'ispirazione per Ramas... chissà?). Sempre in questo paragrafo, Banedon è definito "theurgist", che sembra un po' meglio della traduzione "apprendista".

136: Per chi parla il Giak, l'ultima parola è "ok" e non "tok".

212: Curioso modo di dire di Sommerlund: "the Gray One has not claimed you for his flock" sta per "la tua ora non è ancora giunta" e alla lettera suonerebbe circa "il Grigio non ti ha richiamato nel suo branco". Non mi risulta che sia un modo di dire inglese, probabilmente fa riferimento ai lupi.

255: Le "Paludi di Makenmire" verranno poi ritradotte "Lago di Maaken" nel Vol.4. Da lì provengono quindi i Gurgaz.

272: Il villaggio di “Fogwood” deve il suo nome al fumo provocato dall’ardere della legna che lo avvolge perennemente. In italiano ovviamente il patronimico si è perso.

325: Per chi parla il Giak la frase corretta è “Raneg rogag ok - orgadaka okak rogag gaj!”

349: Compagno diverse citazioni della “Fratellanza della Stella di Cristallo” che spesso in altre traduzioni viene chiamata “Confraternita della Stella di Cristallo”. Non esiste una versione “ufficiale” del termine.

Rimandi

17: Andare al 316 anziché al 331. In questo modo si riflette la scelta del Paragrafo 89 e praticamente viene aggiunto un paragrafo in cui si descrive un ruzzolone giù per la collina (PAON).

58: Scegliendo di nascondersi dai Tigerwolf bisogna andare al 251 anziché al 286. Questo è un errore piuttosto grave del testo originale, perché il 286 è un paragrafo di morte istantanea dove i Tigerwolf ci ammazzano subito, quindi rimane solo la possibilità di continuare a correre allo scoperto, cosa che rende tutto il percorso piuttosto difficile. In realtà al 251 la storia riacquista un senso, e inoltre il 251 è un paragrafo che non può essere raggiunto in nessun altro modo.

67: Andare al 252 anziché al 140. Ci troviamo a un bivio e l'Arte dell'Orientamento ci consiglia di procedere a est perché a sud c'è un orso. Se si guarda il Paragrafo precedente (222), però vediamo che il 140 porta a sud, e infatti solo in questa direzione si può incontrare un orso (PAON).

151: Il Paragrafo chiede se si vuole usare la Telecinesi, ma non offre nessun'altra scelta. Volendo si può aggiungere “Se vuoi togliere lo spillo senza usare la tua Arte della Telecinesi, vai al 337” (PAON).

Testo

137: Le gemme trovate sono solo 10, perché dalla correzione del paragrafo 169 otteniamo soltanto 10 mostri, dimezzando così anche il numero di teschi nei quali trovare una gemma.

169: Nel Cimitero degli Antichi, le Creature della Cripta non sono 20 ma solo 10, il che (per chi ama le statistiche) raddoppia i valori della singola Creatura della Cripta.

181: Perdi Armi ed Equipaggiamento solo se prima della fuga ti sei arreso, in caso contrario non si capisce perché dovresti perderli! Questa imprecisione c'è anche nel testo originale.

227: Non è “se perdi 2 punti di Resistenza” ma ovviamente “se perdi punti di Resistenza”.

247: “Se vuoi combatterlo” sembra si riferisca al mercante, invece sarebbe “se vuoi combattere la Guardia del Corpo”.

254: Non è specificato che le “tracce di Tigerwolf che si dirigono verso il sentiero di sinistra” provengono... dal sentiero di destra! Questo potrebbe indurre in errore (anche se il sentiero a destra porta ai monti Durncrag, e quindi si potrebbe intuire che non è proprio un posto sicuro).

276: Non è scontato arrivare qui con l'Ascia perchè lungo il percorso sono reperibili un Pugnale e una Lancia al paragrafo numero 346; inoltre è possibile iniziare l'avventura con 2 Armi: l'ascia + un'Arma trovata nelle rovine del monastero (vedi sezione regolamento).

297: Non è scontato arrivare qui con l'Ascia perchè lungo il percorso sono reperibili un Pugnale e una Lancia al paragrafo numero 346; inoltre è possibile iniziare l'avventura con 2 Armi: l'ascia + un'Arma trovata nelle rovine del monastero (vedi sezione regolamento).

315: È stata tagliata la piccola immagine che ritraeva il borsello con le corone d'oro, probabilmente per un problema di impaginazione (l'immagine o il paragrafo avrebbero dovuto finire nella pagina seguente). Non mi risultano altri tagli di immagini nella serie, ma questa era anche l'unica immagine a mostrare chiaramente com'è fatta una Corona d'Oro, purtroppo.



343: Non è scontato arrivare qui con l'Ascia perchè lungo il percorso sono reperibili un Pugnale e una Lancia al paragrafo numero 346; inoltre è possibile iniziare

l'avventura con 2 Armi: l'ascia + un'Arma trovata nelle rovine del monastero (vedi sezione regolamento).

347: Nell'originale sono descritte dettagliatamente come sono fatte le torce: fasci di ramoscelli legati con un grosso spago e spalmati a un'estremità con la pece.

350: Si è omissso di riportare che, quando “tutti i presenti ti lodano e ti ringraziano” tu, Lupo Solitario, arrossisci!

Regole

Nelle Regole del Gioco potrebbe lasciare qualche dubbio la descrizione della Guarigione, dove si dice che può essere usata ogni volta che superi una “tappa”. Nella versione originale si parla invece di “numbered section” (Paragrafo numerato) e non ci sono dubbi.

150: Nell'originale si specifica che il cibo mangiato non è sufficiente per un Pasto... forse per giustificare il fatto che più avanti dovrai fare un altro Pasto? In ogni caso è una frase piuttosto strana e inutile, che è stata giustamente tagliata.