
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Gutiérrez Ferrer, Noemí; Lozano Méndez, Artur , dir. Análisis del orientalismo en el continente ficticio Kara-Tur de Dungeons & Dragons. 2022. 65 pag. (842 Grau en Estudis d'Àsia Oriental)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/264839>

under the terms of the  license

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO EN ESTUDIOS DE ASIA ORIENTAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Curso 2021-2022

Análisis del orientalismo en el continente ficticio

Kara-Tur de Dungeons & Dragons

Noemí Gutiérrez Ferrer

NIU 1530054

TUTOR

ARTUR LOZANO MÉNDEZ

Barcelona, 24 de mayo de 2022



Universitat Autònoma
de Barcelona

Datos del TFG

Título: Análisis del orientalismo en el continente ficticio Kara-Tur de Dungeons & Dragons.

Autora: Noemí Gutiérrez Ferrer

Tutor: Artur Lozano Méndez

Centro: Facultad de Traducción e Interpretación

Estudios: Estudios de Asia Oriental (Japonés)

Curso académico: 2021-2022

Palabras clave

Juego de rol, dungeons and dragons, orientalismo, binarismo, historia, cultura, análisis.

Resumen del TFG

En este trabajo se analizará el discurso orientalista presente en el continente ficticio Kara-Tur, perteneciente al juego de rol Dungeons & Dragons. Para ello, se empezará con una breve historia de los juegos de rol, y luego se pasará al análisis, donde se verán los tópicos orientalistas subyacentes en el texto de los manuales y su introducción dentro de la propia mecánica de juego. Finalmente, se establecerá una comparación con productos posteriores basados en Asia Oriental para analizar si respetan la realidad o si bien la siguen usando para aportar misterio y exotismo a la ficción cayendo en el orientalismo.

Aviso legal

Aviso legal

© Noemí Gutiérrez Ferrer, Barcelona, 2021. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Avís legal

© Noemí Gutiérrez Ferrer, Barcelona, 2021. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Legal notice

© Noemí Gutiérrez Ferrer, Barcelona, 2021. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Índice

Introducción	1
Marco teórico	3
1. Los juegos de rol	3
2. TSR Inc.: Los inicios de Dungeons & Dragons	4
3. Dungeons & Dragons	5
3.1. Puntuaciones de característica	8
3.2. Reinos Olvidados	8
4. Orientalismo	10
Análisis	12
1. Un “nuevo mundo”	12
1.1 Kara-Tur	12
1.2. Rokugan	15
2. El orientalismo subyacente en el texto	17
2.1. Androcentrismo	17
2.2. Autoridad y binarismo	19
3. Mecánicas de juego	24
3.1. Clases y razas: la imagen del bárbaro y el simio	24
3.2. Encanto y honor	29
3.3. Competencias pacíficas	33
4. El orientalismo en materiales posteriores	36
4.1. Oriental Adventures (2001)	36
4.2. Kamigawa: Neon Dynasty	41
Conclusiones	44
Bibliografía	47
Obras citadas	47
Obras consultadas	50
Anexos	52
Anexo 1: Mapa de Toril	52
Anexo 2: Mapa de Kara-Tur	53
Anexo 3: Mapa de Rokugan	54
Anexo 4: Tabla de recompensas de honor	55
Anexo 5: Tabla de habilidades comunes	56
Anexo 6: Tabla de habilidades cortesanas	56

Anexo 7: Portada de Player's Handbook (1983)	57
Anexo 8: Portada de Oriental Adventures (1985)	58
Anexo 9: Portada de Player's Handbook (2000)	59
Anexo 10: Portada de Oriental Adventures (2001)	60

Introducción

Los juegos de rol de mesa son una forma de entretenimiento de la que casi todo el mundo ha oído hablar. De hecho, probablemente todo el mundo haya jugado un juego de rol sin siquiera ser consciente de ello, como “papás y mamás” o “polis y cacos”. En esencia, un juego de rol es solo eso, uno en el que se finge ser alguien jugando con un conjunto especial de reglas, solo que con muchas más pautas y desarrollo.

El interés sobre este tema concreto como trabajo de fin de grado ha resultado de la convergencia de múltiples eventos, tanto de mi vida académica como personal. Desde mi adolescencia, he sentido bastante atracción por los juegos de rol y todo el sistema de campañas y reglas alrededor de ellos, y fue cuando comencé mis estudios en la universidad que me di cuenta de que el continente Kara-Tur del suplemento *Oriental Adventures* de Dungeons & Dragons tenía muchas más cosas en común con Asia Oriental que la simple inspiración. Por otro lado, también me di cuenta de que ciertos aspectos empezaron a parecerme ofensivos: echando la vista atrás, resulta preocupante cómo en un contexto lúdico e infantil, disfrutaba reproduciendo ideologías racistas, orientalistas y sexistas sin ser consciente de ello. Estos son los motivos que me llevan a hacer este trabajo, con el que pretendo adentrarme en las figuras y elementos que vinculan los textos relacionados con Kara-Tur a la realidad histórica de Asia Oriental así como a una determinada visión orientalista del mundo.

Este trabajo consistirá principalmente en un análisis comparativo entre Asia Oriental y el continente Kara-Tur, y para ello se tomarán como textos principales *Oriental Adventures* (1985) y *Kara-Tur: the eastern realms* (1988), aunque también se tomarán en cuenta distintos suplementos de otras ediciones de Dungeons & Dragons —en especial *Oriental Adventures* (2001)—, así como aventuras y artículos de las revistas *Dragon*, *Dungeon* y *Polyhedron*. Cabe advertir que a lo largo del trabajo se cambiará en repetidas ocasiones el manual del que se extrae la información, lo cual se debe a las ambigüedades de Dungeons & Dragons respecto a su universo, más específicamente en la esfera cultural del continente Kara-Tur.

Para la transcripción de palabras y nombres japoneses se utilizará el rōmaji, en concreto el sistema ortográfico Hepburn, basado en el sistema ortográfico del inglés para transcribir los sonidos fonéticamente. En cuanto a los nombres, se empleará el orden de nombre y apellido.

Se comenzará con una descripción general de los juegos de rol, centrándonos en Dungeons & Dragons, su continente Kara-Tur y las características de este. Luego, se procederá a analizar las formas en las que estos textos recurren a tópicos orientalistas, esquematizando el orientalismo como un conjunto de reglas de juego en el que las actitudes racistas y sexistas se articulan dentro de la lógica procedimental del juego. Este estudio presentará un caso de discurso desapercibido en línea con las aportaciones de *La arqueología del saber* de Foucault y *Mitologías* de Barthes, ya que el discurso orientalista presente en *Oriental Adventures* no se adhiere a la realidad sino a un marco conformado por representaciones falsas que con el tiempo se asimilan en la sociedad.

Marco teórico

Para analizar el mundo “oriental” de Dungeons & Dragons deben tratarse los marcos teóricos que se erigen en torno de los juegos de rol y del orientalismo respectivamente. Por esta razón, a lo largo de este punto se realizará una presentación acerca de los juegos de rol, en qué consisten, cuál es la importancia de Dungeons & Dragons en este mercado y a qué nos referimos cuando hablamos de “orientalismo”.

1. Los juegos de rol

Los orígenes de los juegos de rol provienen de los juegos de guerra, que consisten en la invención o simulación de batallas históricas utilizando miniaturas y un tablero. En 1974, Gary Gygax y Dave Anderson, fans de este tipo de juegos, crearon Dungeons & Dragons (abreviado D&D), el primer juego de rol de la historia, cuya popularidad llevó al nacimiento de la industria de los juegos de rol de mesa.

Hay varias formas de juegos de rol. La original, llamada juego de rol de mesa (TTRPG o TRPG), es un juego interpretativo, narrativo y colaborativo en el que cada jugador interpreta un personaje ficticio. En los juegos de rol, los conceptos de “ganar” y “perder” no existen y hay muchas formas en las que un personaje puede conseguir lo que quiere: la historia se va creando con el transcurso de la partida, la cual está supervisada por el llamado Dungeon Master (o "DM" para abreviar), que es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta todos los demás elementos de la ambientación.

La interactividad es la diferencia crucial entre los juegos de rol y la ficción tradicional: los jugadores son todos personajes dentro de una historia, pero en lugar de tener la historia prescrita, son libres de hacer lo que deseen. Pueden elegir cómo va la historia, dirigiendo las acciones de los personajes para dar forma al mundo que los rodea. Sin embargo, ese comportamiento está dentro de ciertos límites dictados por las reglas y regulaciones a las que se atañe el DM, que describe el mundo del juego y sus habitantes, así como los resultados de las acciones descritas por los jugadores. En este

tipo de juego se suelen utilizar dados para dar aleatoriedad al juego y a las posibilidades de éxito, un patrón establecido por Dungeons & Dragons, pero que no es universal en todos los juegos de rol de mesa.

Los juegos son de duración indefinida, desde una sola sesión breve (generalmente completada en unas pocas horas) hasta una serie de sesiones repetidas que pueden continuar durante años.

2. TSR Inc.: Los inicios de Dungeons & Dragons

TSR, Inc. (Tactical Studies Rules, Inc.) fue una editorial estadounidense creada por Gary Gygax y Don Kaye en el año 1973 para autopublicar Dungeons & Dragons ante la falta de interés de los editores existentes. Con la muerte de Kaye en 1975, los propietarios restantes fundaron una nueva compañía, TSR Hobbies, Inc., disolviéndose Tactical Studies Rules.

Con D&D como su producto principal, TSR Hobbies se convirtió en una fuerza importante en la industria de los juegos a fines de la década de los setenta, pero tuvo dificultades financieras en 1983, lo que llevó a la compañía a dividirse en cuatro negocios independientes, con la publicación de juegos continuando bajo el nombre TSR, Inc. Sin embargo, con el auge de los juegos de cartas coleccionables (CCG) la industria de los RPG se redujo y TSR perdió la habilidad de innovar, siendo incapaz de tener éxito en sus lanzamientos de CCG y produciendo un número excesivo de libros y suplementos de D&D (Applecline: 2011). Estos y otros factores llevaron a TSR a acumular deudas de 30 millones de dólares estadounidenses en 1996 (Ewalt: 2013) y, frente a la insolvencia, Wizards of the Coast (WotC) –una editorial estadounidense fundada en 1990 y creadora del famoso CCG Magic: the Gathering– compró TSR y su propiedad intelectual en 1997. A su vez, WotC fue comprada por Hasbro, Inc. en 1999.

3. Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons, el juego de rol de fantasía de mesa, es conocido por sus guías detalladas que presentan escenarios ficticios, así como su propio sistema de juego –d20–, disponible desde la tercera edición del juego bajo la licencia de juego abierto (OGL), lo que permite a otras empresas publicar suplementos compatibles con el juego. Desde su aparición, este juego ha sido publicado a lo largo de un gran número de ediciones y muchas de ellas fueron traducidas al castellano a partir de 1985, lo que a su vez promovió la producción de juegos de rol en España, como *Aquelarre* (1990) y *Mutantes en la sombra* (1991).

A continuación, se presenta una tabla destinada a recopilar la cronología de publicación de las distintas ediciones de D&D:

Ediciones de Dungeons & Dragons	
Edición	Publicación
Dungeons & Dragons: edición original	1974
Advanced Dungeons & Dragons: 1ª edición	1977-1983
Advanced Dungeons & Dragons: 2ª edición	1989-1991
Advanced Dungeons & Dragons 2ª edición: actualizada	1995
Dungeons & Dragons: 3ª edición	2000
Dungeons & Dragons: 3ª edición actualizada (v.3.5)	2003
Dungeons & Dragons: 4ª edición	2008-2010

Dungeons & Dragons: 5ª edición	2014-
--------------------------------	-------

El mundo de Dungeons & Dragons permite a los jugadores ingresar a un mundo medieval de fantasía donde el género, la raza, la etnia y la sexualidad son maleables, pues los jugadores eligen varios aspectos de sus personaje, incluida la raza, la ocupación, la alineación –código moral– y otras cualidades. Por esto, cabe destacar la gran cantidad de libros adicionales y materiales que aún siguen publicándose y que amplían las reglas, los mundos y las opciones culturales y raciales para los jugadores de D&D. Uno de ellos es el suplemento *Oriental Adventures*, en el que se centra este trabajo y que introduce nuevas reglas, así como la configuración del mundo de Kara-Tur. Este suplemento ha tenido mucha repercusión en los últimos años debido a las voces que se han alzado desde la comunidad de D&D y que critican la forma en la que el libro –publicado en 1985– representa Asia. Especialmente, destaca la labor de denuncia realizada por el podcast *Asians Represent* –ganador de dos Premios ENNIE¹ a mejor podcast–, cuyo equipo examina la representación de los asiáticos en distintos TTRPG y en la cultura popular con propósitos educativos e inclusivos. Su influencia fue crucial en el movimiento que se levantó hacia Wizards of the Coast –principalmente en la red social Twitter– para pedir una revisión de sus contenidos.

Esta respuesta de la comunidad provocó que Wizards of the Coast emitiera un comunicado el 17 de junio de 2020 sobre la diversidad en Dungeons & Dragons, en el que prometían un cambio respecto a los aspectos racistas de varios manuales.² Tras su declaración, también añadieron un descargo de responsabilidad a todos sus títulos publicados antes de la quinta edición –la actual– que se encontraban en venta en Dungeon Masters Guild y DriveThru RPG, las dos páginas web más destacadas que venden material antiguo de D&D:

We (Wizards) recognize that some of the legacy content available on this website does not reflect the values of the Dungeons & Dragons franchise today. Some older content may reflect ethnic, racial, and

¹ Los Premios ENNIE son una ceremonia existente desde 2001 y muy reconocida dentro del ámbito de los TTRPG, destinada a que los fans apoyen sus contenidos favoritos publicados durante el año.

² Wizards of the Coast, “DIVERSITY AND DUNGEONS & DRAGONS”, *Dungeons & Dragons*, 17 de junio de 2020, <https://dnd.wizards.com/articles/features/diversity-and-dnd>

gender prejudice that were commonplace in American society at that time. These depictions were wrong then and are wrong today. This content is presented as it was originally created, because to do otherwise would be the same as claiming these prejudices never existed. Dungeons & Dragons teaches that diversity is a strength, and we strive to make our D&D products as welcoming and inclusive as possible. This part of our work will never end (Wizards of the Coast, 2020).

Este descargo aparece al final de las descripciones de los productos mencionados y en una segunda ocasión –al inicio de la descripción– en los libros que incluyen contenido basado en culturas del mundo real, como por ejemplo *Oriental Adventures*, *Maztica* y *Al-Qadim: Arabian Adventures*.

Podemos ver, por tanto, que WotC ha aceptado la responsabilidad del perjuicio creado por los estereotipos de estos manuales,³ y en su declaración de diversidad ha insistido en que incorporará lectores sensibles⁴ en el futuro. En efecto, si WotC tratara de eliminar todas las copias disponibles de sus publicaciones problemáticas, se les podría acusar de tratar de disolver sus acciones pasadas, mientras que optar por revisar los pasajes que se consideran ofensivos y estereotipificadores en sus libros se acogería como un acto de coherencia. Sin embargo, las menciones de Kara-Tur siguen presentes en la quinta edición de D&D, y no ha habido ninguna revisión de los materiales antiguos.

No obstante, cabe señalar que ha habido algunos pasos en la dirección correcta: el primero de ellos, la contratación de Daniel Kwan, co-host del podcast *Asians Represent* por WotC para el diseño de una aventura basada en el kung-fu dentro del libro *Candlekeep Mysteries*.⁵ Además, la última publicación de D&D hasta la fecha, *Strixhaven: A Curriculum of Chaos*, incluye en sus créditos a la consultora cultural y de sensibilidad Tanya DePass.⁶

³ Dungeons & Dragons (@Wizards_DnD). 2020. Twitter, 8 de julio, 2020.
https://twitter.com/Wizards_DnD/status/1280973004604755968

⁴ Del inglés *sensitivity reader*, un trabajo consistente en leer un texto con el fin de hallar contenido ofensivo.

⁵ Corey Plante, "'CANDLEKEEP MYSTERIES' PREVIEW: HOW IT CAN FIX ONE OF D&D'S BIGGEST PROBLEMS", accedido el 8 de febrero, 2022.
<https://www.inverse.com/gaming/candlekeep-mysteries-book-of-inner-alchemy-daniel-kwan-interview>

⁶ Dungeons & Dragons (@Wizards_DnD). 2021. Twitter, 8 de diciembre, 2021.
https://twitter.com/Wizards_DnD/status/1468692154243588101

3.1. Puntuaciones de característica

Como ya se ha explicado anteriormente, Dungeons & Dragons se basa en una serie de acciones que los jugadores toman a medida que se abren camino a través del mundo, y las tres tiradas principales del juego –la prueba de característica, la tirada de salvación y la tirada de ataque– dependen de seis puntuaciones de característica: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma. Cada una de estas estadísticas tiene una puntuación, un número que define su magnitud y que se puede aumentar subiendo de nivel y según la combinación de clase, raza y trasfondo de los personajes.

En primer lugar, tenemos la fuerza, una medida del poder físico. Es la estadística principal para bárbaros, paladines y luchadores.

Por otro lado, la destreza abarca la agilidad y reflejos de un personaje, por lo que es imprescindible para monjes, exploradores y pícaros.

La constitución mide la resistencia, salud y fuerza vital. Es la estadística principal cuando se trata de puntos de golpe (la vida del personaje).

Al hablar de inteligencia, nos referimos a las cualidades más académicas de un personaje, como el razonamiento, la lógica y la memoria, por lo que es importante para magos y artífices. La sabiduría, muchas veces confundida con la característica de inteligencia, es una medida de la percepción, el sentido común y la intuición, por lo que es esencial para druidas, exploradores, monjes y clérigos.

Finalmente, tenemos el carisma, una puntuación de característica a la que nos referiremos de nuevo más adelante. Esta podría definirse como una medida de la personalidad: la capacidad de persuasión, magnetismo y cualidades de liderazgo, por lo que para personajes como bardos y brujos es una herramienta esencial.

3.2. Reinos Olvidados

Los Reinos Olvidados (Forgotten Realms, en inglés original) es un mundo de ficción que ha sido publicado como escenario de fondo para todas las ediciones de

D&D, tanto por TSR, Inc. como por Wizards of the Coast. A diferencia del resto de ediciones, la quinta no tiene publicado un suplemento aparte para los Reinos Olvidados, sino que lo presenta como el escenario central en toda la línea de manuales y de aventuras.

Según Ed Greenwood —escritor de fantasía y creador de los Reinos Olvidados— explica en el prólogo de su historia corta *Elminster at the magefair*, este mundo fue creado en 1967 como escenario para sus historias, pero desde entonces se ha convertido en uno de los escenarios de campaña más longevos de D&D. La primera publicación de los Reinos Olvidados como escenario de juego de D&D se realizó en 1987 con *Forgotten Realms Campaign Set*, y desde entonces se han producido numerosas reediciones de este escenario, al igual que varios productos que lo usan como escenario de fondo, como las novelas de Robert Anthony Salvatore —cuya primera publicación ambientada en el mundo de D&D fue en 1988 y que aún sigue escribiendo en la actualidad—, cómics y videojuegos como *Icwind Dale* (2000) y las series *Neverwinter Nights* (2002-2018) y *Baldur's Gate* (1998-2021).

El escenario se basa en un planeta llamado Abeir-Toril, un planeta con ciertas similitudes con el mundo real. Este planeta consta de varios continentes, incluidos Faerûn, Kara-Tur, Zakhara, Maztica, Anchorome, Laerakond, Katashaka y Osse. Faerûn es el foco del escenario, siendo la parte occidental de un continente modelado según Eurasia y basado en la sociedad de los siglos XIII y XIV. Sin embargo, Kara-Tur, Zkhara y Maztica también recibieron sus propios manuales de campaña en la segunda edición de D&D.⁷

⁷ Se aporta una imagen de mayor tamaño y resolución en el anexo 1.

Imagen 1: Mapa de Toril



Fuente: Wizards of the Coast. 2001. *Forgotten Realms Campaign Setting 3rd edition*. Renton: Wizards of the Coast.

4. Orientalismo

En 1978, con la obra *Orientalism*, Edward Said vinculó el término “orientalismo” a la descripción exagerada, despreciativa e inexacta de las culturas de Oriente desde la lente de superioridad de las sociedades imperialistas.

Para Said, "orientalismo" significa muchas cosas diferentes: en primer lugar, orientalismo es una forma académica de entender Oriente (Said, 1979: 2); el orientalismo es también un modo filosófico de comparar la cultura y la sociedad occidentales con lo desconocido oriental (Said, 1979: 2-3); y finalmente, el orientalismo es un instrumento de dominación (Said, 1979: 3). Estas tres definiciones de orientalismo se interrelacionan para producir un sistema opresivo de conocimiento alrededor de Oriente, reduciendo a las personas, religiones, naciones, geografía y culturas de Oriente a un imaginario singular y estereotipado:

In a sense Orientalism was a library or archive of information commonly and, in some of its aspects, unanimously held. What bound the archive together was a family of ideas and a unifying set of values proven in various ways to be effective. These ideas explained the behavior of Orientals; they supplied Orientals with a mentality, a genealogy, an atmosphere; most important, they allowed Europeans to

deal with and even to see Orientals as a phenomenon possessing regular characteristics (Said, 1979: 42).

Por otro lado, el orientalismo está estrechamente relacionado con la figura del orientalista: un investigador occidental que adquiere conocimientos culturales del mundo oriental para producir una visión “autorizada” de lo que es Oriente.

Generalmente, “oriental” no es una palabra que se utilice como un insulto, sino que se dice de manera indiferente al usar generalizaciones –al igual que “occidental”–, pero debemos recordar que no tiene un significado único ni simple (Hall, 1992: 276), y para quien conozca las implicaciones del término, es insidioso, pues engloba la fetichización de culturas no europeas como exóticas, misteriosas, seductoramente peligrosas y culturalmente opuestas; religiones extrañas y artes marciales, colores brillantes y prácticas bárbaras, comidas inusuales y lenguajes incomprensibles, misticismo y magia (Said, 1979: 73). Vemos así cómo el orientalismo también se estructura a partir de diversas representaciones artísticas y culturales que no son percibidas como propaganda política: este tipo de estética capaz de suscitar interés invisibiliza el hecho de que el lector está consumiendo una representación artificial de lo que Occidente ha convertido en un símbolo para todo Oriente con el fin de explotarlo estéticamente e imaginativamente.

De esta manera, Asia se convierte en una ficción alterizada de todo lo que Occidente no es (Sakai, 2006: 76), y una que sirve principalmente para reforzar la propia concepción de Occidente, tal y como lo relata Hall: “For if the Rest was necessary for the political, economic and social formation of the West, it was also essential to the West's formation both of its own sense of itself –a “western identity”– and of western forms of knowledge” (Hall, 1995: 318).

Análisis

1. Un “nuevo mundo”

En este apartado se procederá a detallar la creación de Kara-Tur, el continente diseñado para *Oriental Adventures* y que, como ya se ha mencionado, imita al continente asiático real. Asimismo, se aportará un breve acercamiento al continente Rokugan perteneciente a la franquicia Legend of the Five Rings (L5R).

1.1 Kara-Tur

Kara-Tur, un mundo cuyas culturas y pueblos son análogos de fantasía de distintas épocas históricas de regiones del este de Asia, incluidas China, Corea, Japón y el Tíbet, entre otras, se describió por primera vez en el libro de 1985 *Oriental Adventures*, y su primer mapa apareció en el módulo de aventuras *OA1: Swords of the Daimyo* (1986). En 1988, con el lanzamiento del suplemento *Kara-Tur: The Eastern Realms*, se describió la región con mayor detalle y se incluyó como la “mitad oriental” del continente principal de los Reinos Olvidados, Faerûn.

Las diez naciones distintas descritas en *Kara-Tur: The Eastern Realms* y sus análogos del mundo real incluyen: Shou Lung (China durante los períodos de gobierno centralizado); T'u Lung (China durante épocas de desunión política); Wa (Japón, período Tokugawa); Kozakura (Japón, período Muromachi); Páramos del norte (Siberia); Tabot (Tíbet); Koryo (Corea); Los Reinos Insulares (civilizaciones precoloniales de Indonesia y Filipinas); La llanura de los caballos (Mongolia); y Las tierras selváticas de Malatra (civilizaciones precoloniales de Indochina).⁸

⁸ Se aporta una imagen de mayor tamaño y resolución en el anexo 2.

Imagen 2: Mapa de Kara-Tur



Fuente: TSR. Inc. 1989. *Kara-Tur Trail Map*. Lake Geneva: TSR. Inc.

Posteriormente, en 1989, apareció una impresión de *Trail Maps* para Kara-Tur como parte de la segunda edición de *Advanced Dungeons & Dragons*, y en 1990 los mapas se incluyeron nuevamente en *The Forgotten Realms Atlas*. Sin embargo, después de este año se dejó de publicar material nuevo relacionado con Kara-Tur, a pesar de que este continente a menudo se menciona en los suplementos actuales. De hecho, con el lanzamiento de *Dungeon Master's Guide* (2014) –libro principal de la quinta edición– y *Sword Coast Adventurer's Guide* (2015) –un suplemento del anterior– se introdujo Kara-Tur en la quinta edición de *Dungeons & Dragons*. En dichos libros hay una breve descripción del continente junto con referencias a lo largo del libro a su cultura y a cómo ciertas clases o historias podrían encajar allí.

A continuación, se presenta una tabla recopilatoria destinada a ubicar cronológicamente los materiales que tratan o mencionan el continente Kara-Tur. Cabe destacar que cuando Wizards of the Coast publicó la última edición de *Oriental Adventures* en 2001, compatibilizándola con la tercera edición del juego, descartó Kara-Tur e incluyó Rokugan como el escenario oficial.

Material de juego relacionado con el continente Kara-Tur		
Título	Edición	Publicación
<i>Oriental Adventures</i>	Advanced Dungeons & Dragons: 1ª edición	1985
<i>OA1-OA7 (módulos de aventuras en Kozakura)</i>	Advanced Dungeons & Dragons: 1ª edición, Advanced Dungeons & Dragons: 2ª edición	1986-1990
<i>Kara-Tur: The Eastern Realms</i>	Advanced Dungeons & Dragons: 1ª edición	1988
<i>Monstrous Compendium Kara-Tur Appendix.</i>	Advanced Dungeons & Dragons: 2ª edición	1990
<i>Kara-Tur Trail Map</i>	Advanced Dungeons & Dragons: 2ª edición	1990
<i>The Forgotten Realms Atlas</i>	Advanced Dungeons & Dragons: 2ª edición	1990
<i>Oriental Adventures</i> (cambio a Rokugan)	Dungeons & Dragons: 3ª edición actualizada (v.3.5)	2001
<i>Dungeon Master's Guide</i> (mencionado)	Dungeons & Dragons: 5ª edición	2014
<i>Sword Coast Adventurer's Guide</i> (mencionado)	Dungeons & Dragons: 5ª edición	2015

1.2. Rokugan

Rokugan es el escenario de fondo del juego de cartas coleccionables y juego de rol de mesa *Legend of the Five Rings* (L5R), publicado por Alderac Entertainment Group (AEG) hasta 1995 y por Fantasy Flight Games desde 2015. Después de que WotC adquiriese los derechos de L5R, Rokugan se convirtió en el escenario oficial del libro *Oriental Adventures* (2001) de Dungeons & Dragons, sustituyendo a Kara-Tur.

Rokugan es una tierra rodeada de montañas al norte, oeste y sur y con un océano al este. La mayoría de su geografía consiste de valles angostos, barrancos y montañas, mientras que cerca del océano se encuentran las tierras más llanas y cultivables. Respecto a su cultura, es similar a la del Japón feudal. La sociedad también está influida en aspectos de otras culturas asiáticas como China e India, así como en sus sistemas mágicos y bestias míticas. En concreto, se basa en una estructura de nueve clanes llamados "Grandes Clanes", así como una serie de clanes menores, cada uno de los cuales tiene tierras bajo su control que el emperador les ha otorgado como feudo.

Como se puede apreciar, Rokugan es un mundo fuertemente inspirado en la historia de Japón, por lo que la presencia de otras culturas que sí existían en el escenario original de Kara-Tur es eliminada: Dungeons & Dragons pasó de haber creado un mundo que pretendía reflejar la diversidad de Asia Oriental –aún y con todos sus errores– a sustituirlo por un continente basado únicamente en Japón.⁹

⁹ Se aporta una imagen de mayor tamaño y resolución en el anexo 3.

Imagen 3: Mapa de Rokugan



Fuente: Holland, Sean. 2015. *The Atlas of Rokugan*. Ontario: Alderac Entertainment Group.

Después de la publicación de *Oriental Adventures* (2001), AEG inmediatamente comenzó a complementar *Oriental Adventures* con suplementos que presentaban mecánicas basadas en d20, como *Rokugan Oriental Adventures Campaign Setting* (2001), *Creatures of Rokugan* (2002) y *Magic of Rokugan* (2002). Sin embargo, después de la publicación de estos suplementos, AEG cesó el desarrollo de material de Rokugan basado en d20, desvinculándose así de Dungeons & Dragons para crear nuevas ediciones de su propio juego de rol, por lo que esta configuración de campaña ya no es oficialmente admitida como un entorno de D&D.

2. El orientalismo subyacente en el texto

En este apartado nos disponemos a analizar los aspectos orientalistas más relevantes del libro de 1985 *Oriental Adventures* con el fin de afirmar que los textos de fantasía, como todos los textos, están integrados socialmente: en lugar de describir espacios puramente imaginarios, continúan una tradición histórica occidental de esquematizar la diferencia del “otro”, posicionando la representación del Occidente fantástico como moral y culturalmente superior al Oriente fantástico.

2.1. Androcentrismo

Llama la atención que *Oriental Adventures*, un libro destinado a representar Asia, no cuente con un equipo multicultural detrás, sino que está escrito en su integridad por tres hombres blancos. Gary Gygax y David Cook compartían origen estadounidense y tenían la misma franja de edad, mientras que François Marcela-Froideval era de origen francés y veinte años más joven. Según la historia del producto, este fue escrito prácticamente en su totalidad por David Cook, quien al igual que el resto de autores no tenía orígenes asiáticos ni ningún contacto aparente con esta comunidad lejos de su admiración por los contenidos de entretenimiento ambientados en Asia Oriental, basados en representaciones orientalistas.

Es un equipo potencialmente androcentrista –dado que no incorpora miradas femeninas– dentro de una tradición de producción de fantasía inclinada hacia la “mirada masculina” (Mulvey, 1975). De hecho, el androcentrismo subyace en la integridad de la obra, pues se habla continuamente en clave masculina y la primera –y única– aparición de la mujer dentro del manual es al hablar del matrimonio, donde nos indica que en casi un 85% de los casos las mujeres están casadas porque estar soltera es algo indeseado: “Female members of a family clan will be married on a die roll of 1-5 on 1d6 (spinsterhood was uncommon and undesired).” (Gygax, 1985: 32)

Asimismo, veremos al hablar de las mecánicas del juego como los hombres orientales están feminizados, lo que implica que las mujeres están doblemente feminizadas por ello (Ueno, 1997: 4). De este modo, ambos géneros son representados

en esta obra como objetos pasivos de la fantasía y el deseo del hombre blanco heterosexual, quien tiene el poder de controlar esta representación errónea.

Por lo tanto, aunque Mulvey habla del cine, realmente podemos extender su teoría a la producción fantástica, pues la fantasía está sujeta a la sociedad que la produce –cargada de patrones preexistentes de fascinación– y cae en el marco binarista de definir una categoría a partir de su alteridad: “In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its fantasy onto the female figure, which is styled accordingly.” (Mulvey, 1975: 10)

Además, no podemos obviar que en el manual se percibe al propio Oriente como algo feminizado (*her gates*), pues tiene el siguiente texto en la contraportada: “...The mysterious and exotic Orient, land of spices and warlords, has at last opened her gates to the West” (Gygax, 1985: 144).

La feminización de Oriente es un concepto mencionado por la pensadora japonesa Chizuko Ueno: “Women, of course, are no more creatures of a male power-fantasy than the Orient is that of a European power-fantasy. Both of them were created by Western male discourse as “the other.” Women are to men as the Orient is to the Occident; (...)” (Ueno, 1997: 3)

Según Ueno, para reforzar la identidad de Occidente se necesita de su contrario, la subjetividad Oriental, y data ese proceso en el momento de ascenso de la hegemonía imperialista de los países europeos, con el que se produce la “feminización” de Oriente, subordinado a las naciones, la cultura y la gobernanza occidentales. Además, Ueno indica en su texto que, en Japón y tras la Restauración Meiji, el centro cultural-universal que hasta entonces había ocupado China fue reemplazado por el de Occidente mediante un movimiento aperturista “forzado”. A este proceso forzado la autora lo somete a una metáfora de la violación (Ueno, 1997: 8-10), algo que sin duda podemos ver también en la frase de la contraportada de *Oriental Adventures*, pues además de feminizar el concepto de Oriente lo sexualiza de tal manera que parece que su única finalidad sea ser invadido –violado– por Occidente.

En 2001, con el lanzamiento de la segunda versión de *Oriental Adventures*, esta frase de la contraportada es referenciada y criticada de la siguiente manera: “(...)Since then, the world has changed—we rarely refer to the countries of Asia as “the mysterious Orient,” for one thing—and the DUNGEONS & DRAGONS game has changed” (Wyatt, 2001: 5).

2.2. Autoridad y binarismo

Oriental Adventures, tal y como se describe en la introducción de la versión de 2001, surge del interés en la cultura asiática popularizada en América gracias las películas de samuráis de Akira Kurosawa en la década de los cincuenta y las películas de kung-fu de principios de la década de los setenta. En el artículo “Loyal Readers” de 1982, Gary Gygax ya anunció su intento de trabajar en el libro:

It is hoped that sometime soon we can begin on another version of the AD&D game system which is based on Sino-Japanese culture. While such a work will be principally for sale in the Far East, you may rest assured that an English-language version will be available to all interested players, so that a complete and meaningful campaign based on Oriental tradition and myth can be run (Gygax, 1982: 67).

En este anuncio vemos como, en un principio, *Oriental Adventures* estaba destinado a ser comercializado principalmente en Asia, denotando una autoridad y un poder sobre Oriente, continuando el esquema orientalista que ve a Oriente como un sujeto pasivo que debe dejarse describir por Occidente (Said, 1979: 308). Por tanto, la obra se verá marcada por la sociedad de los autores, plagada de mitos ideológicos que se perciben como naturales y que se estructuran en discursos (Barthes, 1980: 108-113).

Como todos los manuales de la primera edición de Dungeons & Dragons, *Oriental Adventures* está escrito en un estilo exhaustivo que imita la forma de una enciclopedia, y aparte de las tablas, gráficos e ilustraciones, también incluye una

bibliografía de 72 obras. La bibliografía enumera obras sobre historia, cultura y mitología de Asia oriental, principalmente de Japón y China, entre ellas algunas tan relevantes como *Suye Mura: A Japanese Village*, y otras tan orientalistas como *Ninja: Secrets of Invisibility*, un libro publicado por un autoproclamado ninja que se hace llamar Ashida Kim y que es en realidad un hombre estadounidense.¹⁰ Además, a pesar de la gran cantidad de obras que supuestamente fueron consultadas, a lo largo de todo el libro se evidencia la falta de conocimiento de Asia Oriental con afirmaciones como, por ejemplo, establecer que existe un único idioma en Kara-tur. Este idioma está además basado en una idea equivocada de la lengua china, a la que describen como una “escritura de pictogramas o logogramas”. Estos son en realidad dos conceptos esencialmente distintos, y aunque los caracteres chinos sí se consideran logográficos, los pictogramas representan en la actualidad una parte marginal de los caracteres (alrededor del 3%) (Rovira-Esteve: 2010). Además, a pesar de esta afirmación de uniformidad, el suplemento incluye varias palabras japonesas, entre ellas una transcripción errónea de la palabra *gaijin* (外人), que escriben como “gajin”, dejando en evidencia su escasa investigación de las lenguas de Asia.

Adicionalmente, el prefacio del manual *Oriental Adventures* —claramente separado del estilo del resto de la obra—, conformado por un conjunto de escritos realizados por Gary Gygax, David Cook y Mike Breault en los que se detallan el surgimiento y las expectativas de la obra, relata un agudo sentimiento de entusiasmo y heroísmo: “*Oriental Adventures* is a landmark work in the game system. It brings not only new information; this book adds a whole new world” (Gygax, 1985: 3).

Es difícil saber las intenciones de los autores, pero en el siguiente pasaje, Gygax demuestra que Asia Oriental no es una cultura única:

For one thing, I finally have the chance to introduce new readers and gamers to a long-time fascination of mine—the Orient. (...) Though there are similarities among its many lands, each land has its own unique outlook and style. This is part of what makes the Orient mysterious and exciting (...) But accuracy can often be unplayable or just unacceptable. Accuracy here would mean stricter class

¹⁰ “Homepage,” Ashida Kim, accedido el 8 de febrero de 2022, <https://ashidakim.com/>

structures, less chance for player advancement and less adventure. It would mean more fiddlely rules for little details that would get in the way of play (...) Furthermore, the world presented had to be what people think the Orient is (...) (Gygax, 1985: 3)

Sin embargo, a la vez admite que ha construido una obra orientalista siendo consciente de ello, eligiendo comerciar con estereotipos dentro de una cultura que ya era supremacista, y más concretamente dentro de un grupo de personas ya cautivadas por el orientalismo, el cual establece un orden basado en la dicotomía binarista de no-Occidente y Occidente (Sakai, 2006: 76), configurando Oriente de manera negativa en el sentido de que carece de aquello que posee Occidente, causando así una polarización y una estructura de términos complementarios con connotación negativa y positiva (Hall, 1995: 308).

Al crear Kara-Tur, Gygax buscó describir Asia Oriental siguiendo el marco al que se adherían las representaciones de Oriente justificando este hecho con la fluidez del sistema de juego, una fluidez que en realidad no existe, sino que de hecho –tal y como veremos más adelante– se crean diversas mecánicas que entorpecen la narrativa de Dungeons & Dragons.

Este tipo de estructura, aunque derivada de la apreciación, se convierte en última instancia en un ejercicio para producir una fuente autorizada sobre Oriente. Estos factores en conflicto –apreciación y autoridad– son clave para comprender cómo el orientalismo, a pesar de las mejores intenciones de los autores, persiste como ideología: aunque Gygax imaginó un entorno de campaña que aportase una dimensión multicultural a Dungeons & Dragons, la realidad es que al agrupar tantas culturas y pueblos, él y sus coautores desarrollaron un escenario de campaña que reforzó la comprensión ya racista de la cultura occidental sobre el Oriente. De esta manera, aunque en la obra nunca se afirma que se esté describiendo la realidad de manera precisa, estas fantasías sobre Asia pueden y de hecho promueven los estereotipos occidentales: tales textos pueden crear no solo conocimiento sino también la misma realidad que parecen describir, creando con el tiempo una tradición –o lo que Foucault

llama un discurso—, cuyo peso es el responsable de la dialéctica establecida entre el autor y los textos producidos (Foucault, 1970: 172-173).

Por tanto, como concepto cultural y físico en D&D, la representación de una etnia no está definida sólo por el autor del texto, sino que cabe la posibilidad de que los jugadores puedan extenderla y desarrollarla desde las herramientas de construcción narrativa que se les proveen ante la ausencia de contenido fácilmente disponible o contacto directo con la cultura. Un ejemplo de esta práctica podemos encontrarla en el artículo del volumen 122 de la revista *Dragon* titulado “A Step Beyond Shogun... A Reader's Guide to Adventure in the Orient”, donde se ofrece una revisión de bibliografía de *Oriental Adventures* (1985): “All the books I have mentioned are excellent resources (...) after a great deal of reading, I am ready to try to role-play in a totally different feudal culture. I don’t know if I’ll ever truly understand the Japanese culture, but I will certainly enjoy myself while learning” (Bunnell, 1987: 18-19). Al leer algunos de los textos enumerados en la bibliografía de *Oriental Adventures*, Bunnell se sintió capaz de interpretar personajes auténticamente asiáticos y producir con autoridad un mundo japonés feudal.

No obstante, *Oriental Adventures* no es el único libro que cae en el orientalismo al representar Asia. Por ejemplo, en las novelas del Dr. Fu Manchú, también se agrupan culturas tan diferentes como las de India, China y Filipinas. Fu Manchú es un personaje de ficción creado por el escritor Sax Rohmer y que apareció en 13 de sus novelas desde 1913 hasta 1959. En esa época, la noción del peligro amarillo se estaba extendiendo en las sociedades occidentales: esta es una metáfora racista que fue utilizada como herramienta política y cultural y que mostraba una imagen prejuiciosa de Oriente, causada por el auge de nuevas potencias como Japón y el miedo irracional de que las sociedades de Asia Oriental atacarían Europa. Servía, sobre todo, para definir lo propio frente a lo diferente, siguiendo el dualismo orientalista.

Publicados con más de 50 años de diferencia, tanto Fu Manchú como *Oriental Adventures* buscaban explotar la cultura de Oriente en beneficio de un mercado generalmente supremacista: los textos de fantasía frecuentemente se basan en

discursos culturales orientalistas preexistentes para construir sus mundos, pero la apropiación cultural motivada por la fascinación por Oriente no es algo que pueda ignorarse por el hecho de ser “fantasía”, ya que en el orientalismo la fascinación es, en sí misma, parte del problema: se fundamenta en las representaciones y no en retratos reales, creando una construcción de Oriente que es un mito conformado a partir de su diferencia con Occidente.

Cabe destacar que el problema del orientalismo puede atribuirse en gran medida a la ubicuidad de la guerra como motivo de conflicto en los TTRPG, promoviendo una necesidad incesante de expansión que por supuesto está relacionada con el colonialismo y la valorización de bienes y recursos exóticos:

En la expansión de los grandes imperios occidentales, el beneficio y la esperanza de acrecentarlo eran desde luego tremendamente importantes, como lo testimonian, con abundancia y durante siglos, la atracción por las especias, el azúcar, los esclavos, el caucho, el algodón, el opio, el estaño, el oro y la plata (Said, 1993: 45).

Asimismo, la cita de la contraportada que se ha mencionado en el apartado anterior es además una suerte de propaganda que revela mucho sobre el público objetivo: un hombre blanco occidental que encuentra el "Oriente" misterioso y exótico, notable especialmente por su botín colonial –la riqueza del comercio de especias– y por su paisaje devastado por la guerra. Por tanto, *Oriental Adventures* se dirigía a una cultura racista interesada en atravesar las puertas del “Oriente” para enfrentarse a bárbaros con el fin de saquear las riquezas del continente.

3. Mecánicas de juego

Tres de las nuevas mecánicas del suplemento Oriental Adventures se ajustan a los criterios del orientalismo. Son, en concreto, el encanto (*comeliness*), el honor –resultado de un discurso que lee a los hombres¹¹ asiáticos como femeninos– y las habilidades pacíficas, que derivan de una comprensión clasista de lo que es la cultura oriental. Aunque no podemos obviar las nuevas clases y razas, que dan una imagen de los pueblos orientales como bárbaros y monos.

3.1. Clases y razas: la imagen del bárbaro y el simio

Una de las representaciones que refuerzan la alteridad es la creación de una nueva clase llamada “bárbaro oriental”, pues ya existía anteriormente la clase “bárbaro” y la presentada en este suplemento no tiene ninguna diferencia de jugabilidad. Además, esta clase está dirigida especialmente a los habitantes de la Llanura de los caballos, que se corresponde con la Mongolia histórica. En este hecho, se trazan analogías –ya sea voluntaria o involuntariamente– entre el miedo a los pueblos bárbaros que saquearon Roma en Antigüedad y la llegada de los mongoles a Europa en el siglo XIII. Por otro lado, se demuestra una esencialización de la cultura mongola: sólo son vistos como nómadas y por tanto asumen que no son civilizados, tratándolos como bárbaros y extraños dentro del propio continente por no poseer habilidades místicas y espirituales, que son lo que este manual considera la “normalidad”.

Por otro lado, dentro de las nuevas opciones de personajes orientales me gustaría dirigir la atención a la raza llamada korobokuru, que es presentada como la contraparte Oriental de los enanos de los Reinos Olvidados. Sin embargo, la lectura va mucho más allá de eso: la manera en que son descritos los korobokuru es deshumanizante, pues su apariencia es casi la misma que un primate, y llama la atención la codificación del vello corporal en ellos como algo malo, perpetuando la

¹¹ Se hablará de “hombres”, pues el manual está escrito desde una clave completamente masculina, apenas mencionando la existencia de mujeres en secciones como el matrimonio y la familia.

feminización de los hombres asiáticos. Además, la ilustración aportada –especialmente violenta–, muestra a un korobokuru cortando la cabeza de un gato sin ningún tipo de contexto, por lo que parece estar reforzando la leyenda urbana de que los restaurantes chinos sirven gato callejero.

Korobokuru are a race of Oriental dwarves. Living in vast jungles, snowy mountain forests, or barren wilderness areas (...) There they live in simple villages or camps, moving only when forced to by the advance of human settlements. In appearance, korobokuru are about four feet tall, with arms and legs slightly longer in proportion to their bodies than a human's. Most are bowlegged. Their arms and legs are hairy, and the men have sparse beards. They have a wild, unkempt appearance. (Gygax, 1985: 12)

Imagen 4: Ilustración de un korobokuru



Fuente: Gygax, Gary; Cook, David y Marcela-Froideval, François. 1985. *Oriental Adventures*. Lake Geneva: TSR. Inc.

Sin embargo, comparando las descripciones de ambas razas vemos claras diferencias, hasta el punto en que realmente es difícil encontrar alguna similitud exceptuando su altura:

Rocky hills are the favorite abode of these sturdy creatures. Dwarves typically bond together in clans (...) Dwarves are typically deep tan to light brown of skin, with ruddy cheeks and bright eyes (almost never blue). Their hair is brown, black or gray. They favor earth tones with small bits of bright color in their clothing. Although only 4 or so feet tall, they weigh no less than 150 pounds due to their stocky muscular build (Gygax, 1977: 35).

Imagen 5: Ilustración de un enano (1977)



Fuente: Gygax, Gary. 1977. *Monster Manual II*. Lake Geneva: TSR. Inc.

Esta descripción de los enanos de los Reinos Olvidados ha sido extraída de los manuales básicos de la primera edición de D&D, en concreto *Monster Manual II* —el cual, a parte de las descripciones mayoritarias de monstruos que le dan el título, incluye también a las razas jugables—, publicado en 1977. Se ha escogido este extracto porque la siguiente descripción de los enanos no aparece hasta 1989, con la segunda edición de D&D, y de esta manera se puede apreciar realmente cuál era la visión de los enanos durante la publicación de *Oriental Adventures* y demostrar que la similitud de esta raza con los korobokuru es ínfima tanto en su físico como sus habilidades y relaciones, codificando de nuevo la inferioridad moral y el carácter incivilizado de Oriente. Además, a medida que avanzaron las ediciones de D&D, se fue haciendo incluso más patente la diferencia entre ambos con las descripciones de los enanos, que hoy en día son descritos como valientes y honorables: “Bold and hardy, dwarves are known as skilled warriors, miners, and workers of stone and metal. (...) Their courage and endurance are also easily a match for any of the larger folk” (Wizards of the Coast, 2014: 18).

Imagen 6: Ilustración de un enano (2014)



Fuente: Wizards of the Coast. 2014. *Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.

Además, los korobokuru son, solo por su aspecto, relegados a escoger la clase de “bárbaro oriental” y a tener una penalización en su característica de inteligencia, una limitación que no existe en ninguna de las otras opciones de raza presentes en *Oriental Adventures*:

All korobokuru are able to speak the language of their tribe, the trade language, the language of the spirit-folk, and the language of hengeyokai. They do not speak any alignment languages and cannot learn any other additional languages. Korobokuru gain a bonus of + 1 to their initial Strength and Constitution scores but lose 2 from their initial Intelligence score (Gygax, 1985: 12).

Asimismo, se llega al punto de afirmar explícitamente que los korobokuru son primitivos y, por tanto, inferiores al resto de razas de Kara-Tur:

Culturally, korobokuru are much less advanced than most of their human neighbors. They hunt and tend small farms in secluded areas, and create simple pieces of art and craft. They normally avoid human contact. Because of this (and the general conceit of humans), humans consider korobokuru to be backward primitives, and rarely accept them as full members of human society. They are typically seen as rude, pugnacious, boastful, and somewhat comical by the rest of the world (Gygax, 1985: 12).

Por tanto, se nos presenta a los korobokuru como hombres pequeños y peludos semejantes a primates que viven en áreas remotas cuyas tradiciones son “simples y primitivas”, y que además no pueden ascender en la jerarquía social porque son dependientes de los humanos: “(...) no korobokuru clans hold a position high enough to be samurai. Korobokuru samurai must be sponsored by a human clan.” (Gygax, 1985: 12)

Tal y como recoge Guarné en “De monos y japoneses: mimetismo y anástrofe en la representación orientalista”, el orientalismo reduce al “otro” colonizado a una serie de imágenes estereotípicas que lo conforman como inferior y primitivo, y el máximo exponente de esta representación es la definición del colonizado como simio (Guarné, 2008: 2). En las raíces de esta representación podemos encontrar la obra *Madame Chrysanthème*, del escritor Pierre Loti, que se refiere explícitamente al Oriental –japonés– como mono:

At the moment of my departure, I find within myself only a smile of careless mockery for the swarming crowd of this Lilliputian curtsying people--laborious, industrious, greedy of gain, tainted with a constitutional affectation, hereditary insignificance, and incurable monkeyishness (Loti, 1908: 120).

Bajo el dualismo imperante en el orientalismo, la construcción de la categoría de humano –equivalente al Occidental– se conformó a partir del simio u Oriental, ya que sin un polo no puede existir el otro. Sin embargo, este binarismo es especialmente problemático, ya que –siguiendo los argumentos de Barthes y Foucault– la imagen puede convertirse en un mito y volverse parte del discurso de la sociedad, fundiéndose con la realidad y deshumanizando al Oriental.

Cabe la pena destacar que estos discursos de alteridad Occidente/Oriente se han dado también dentro de los países de Asia Oriental, y esta descripción de los korobokuru resulta reminiscente, en cierto modo, del discurso de existente en Japón con los ainu, quienes fueron catalogados de inferiores y primitivos con el fin de

consolidar la ideología política de la época Meiji y justificar los valores de la modernización y la occidentalización (Cheung, 1997: 3-4). De hecho, ya desde el periodo Tokugawa, el proceso de integración política excluyó a los ainu de la población japonesa considerándolos bárbaros:

The excluded groups occupied an inferior position relative to other Japanese. Ethnic identity in medieval Japan was more a function of pragmatic political considerations than of language, culture, religion or other "objective" ethnic markers. Simply put, anyone owing ultimate allegiance to the imperial court at Kyoto was Japanese; everyone else was a "barbarian" (Howell, 1994: 73).

Además, Howell también nota como la apariencia física de los ainu —especialmente, su pelo— se usaban como argumento para reflejar su diferencia con lo que se consideraba la “civilización japonesa”:

Given the importance of hairstyle as a symbol of status and participation in Japanese society, the long, unbound hair of the Ainu was necessarily more than an incidental "native custom". According to Kikuchi, in the eyes of Japanese observers the Ainu's hair was as much a symbol of their social status — or rather, their pointed lack of status — as a mark of a specific ethnic identity (Howell, 1994: 88).

A pesar de que su peso no es tan relevante para el análisis, cabe destacar que las distintas razas y clases presentes en el manual *Oriental Adventures* también explotan diferentes imágenes orientalistas en mayor o menor grado.

3.2. *Encanto y honor*

En primer lugar mencionaremos el encanto (*comeliness*, en inglés original), una adición a las estadísticas ya existentes en el sistema de Dungeons & Dragons. A primera vista, parece una modificación de la mecánica central del juego, que ya tenía en cuenta “carisma” como estadística, pero son esencialmente distintas: mientras que el carisma es una medida de la personalidad, el encanto se refiere más directamente a la belleza, convirtiéndola en una mecánica porque el hombre asiático feminizado es parte del

imaginario orientalista: “Personal beauty is different in Kara-Tur, too. Men, especially those of rank, pride themselves on their grace and beauty. A pale complexion is considered best and some men have even been known to pluck their eyebrows. It is common to use perfumes and fragrances (...)” (Gygax, 1985: 138).

De hecho, esta estadística ya había aparecido en un artículo titulado “Notes on women and magic”, en el que su autor presentaba la belleza (*beauty*) como sustituta del carisma en los personajes femeninos (Lakofka, 1976). Así, *Oriental Adventures* refuerza la idea Occidental de lo que constituye un “hombre” y el precepto sexista y racista de que los hombres asiáticos deben ser evaluados también en términos de su belleza física, que es mayor cuanto mayores son sus cualidades “espirituales” o “místicas”.

Por otro lado, *Oriental Adventures* no solo alienta a cuantificar la apariencia de los hombres orientales, sino que también obliga a cuantificar su valor social mediante la creación de la mecánica del honor, relacionado con el valor para la sociedad y la confiabilidad general y explícitamente distinto de la idea del “honor Occidental”: de nuevo, denotando una necesidad de distinguir el mundo en mitades: “Oriental honor is different from the honor of a paladin or cavalier. It reflects obedience, loyalty, talent, and success, qualities that can be held by any character regardless of alignment (...)” (Gygax, 1985: 35) Por ende, la construcción del honor Oriental está claramente influenciada por los estereotipos de la honra individual de las sociedades occidentales y por una comprensión reduccionista del confucianismo, además de seguir en un marco de concepción binarista Oriente/Occidente.

Cabe destacar que este sistema de honor no es ninguna mecánica opcional, sino que es una imposición: cualquier persona que quiera realizar una campaña ambientada en Kara-Tur, deberá por tanto ampararse bajo este nuevo sistema. De esta manera, su concepción de honor Oriental se convierte en una suerte de divisa social que sirve para obtener beneficios y castigos, creando un sistema de juego tan estricto que lastra el propósito narrativo de D&D: no se permite que los jugadores tomen las decisiones que deseen, pues si no se adhieren firmemente a este código y su sistema

de recompensas pueden incluso ser expulsados de la historia: “First and foremost, if any character, no matter what race or character class, ever allows his honor to fall below zero, that character is out of the game. The player should crumple up the character record sheet and toss it away.” (Gygax, 1985: 35)

Imagen 7: Tabla de recompensas de honor

Table 42: HONOR AWARDS			
	Points awarded		
All Characters		Kensai	
Accused of crime (innocent or not)	-4	Losing a duel vs. NPC	-3
Acquiring property	+1	Overindulgence in food or drink	-2
Avenge murder of family member	+5	Proficiency in a ninja-preferred weapon (unless specialized weapon)	-5
Banished	-5	Refusing a duel vs. NPC	-5
Being taken prisoner	-10 *	Using a ninja-preferred weapon	-1
Breaking an oath	-4 *	Victorious against overwhelming odds (unless specialized weapon)	+3
Completing a great deed	+5	Winning a duel vs. NPC	+1
Convicted of crime	-10		
Defeating an ancestral enemy (ancestral feud family)	+2 *	Honor awards for kensai duels are only given for fighting a particular NPC once per level. A second duel with the same NPC will have no effect until the player character advances in level.	
Defeating a superior opponent of same character class	+1		
Defeating monsters	-1 per 2000 x.p. **	Ninja	
Fulfills an oath	+2	Completing a ninja mission	+3
Fulfills family debt	+7	Failing a ninja mission	-10
Giving a gift of value to NPC	+1	True identity discovered	-30
Granting a favor to NPC	+1	Unnecessary deaths in course of mission	-5
Heroic death	-10		
Losing a birthright	-5 *	Samurai	
Losing a contest	-1	Entering into debt	-3
Losing to inferior opponent of same character class	-2	Fleeing a fight	-10
Making item of quality	+1	Forming an alliance with an NPC family	+1
Marrying into higher birth rank family	+1	Gaining a court proficiency	-1
Murder of a family member	-3	Leading a losing force in battle	-4
Rash or improper social behavior	-2	Leading a victorious force in battle	+3
Reaching name level	-2	Losing item of quality	-5
Refusing a contest	-2	Losing magical item	-10
Requesting a favor	-2	Proficiency in a ninja-preferred weapon	-10
Saving the life of another at great risk to own life	+5	Refusing one's lord	-3
Serving a powerful lord	-2 *	Taking a bribe	-1
Treason	-30	Taking prisoners	+1
Winning a contest	+1	Using a ninja-preferred weapon	-3
* These awards are doubled for samurai characters.		Sohei	
** This applies only to points earned for defeating a single-creature.		Defeating sohei of other monastery	-1
		Forming alliance with NPC samurai family	-1
		Losing monastery's minyan	-10
Shukenja		Spirit Folk	
Healing, curing, or restoring NPCs	-1	Allowing damage to occur to lifeforce (bamboo and river spirit folk only)	-5
Removing a curse	-1		
Taking life	-3	Wu Jen	
Hengeyokai		Making a magic item	+2
Being recognized as hengeyokai when in human form	-1	Yakuza	
Perpetrate humiliating prank on enemy	-1	Being discovered by police	-2
		Claiming territory from an opposing yakuza organization	+5
		Being defeated by a commoner	-3
		Selling stolen goods	-1 per 100 ch'ien

Fuente: Gygax, Gary; Cook, David y Marcela-Froideval, François. 1985. *Oriental Adventures*. Lake Geneva: TSR. Inc.

Además, como se puede observar en la tabla anterior,¹² adquirir honor es un proceso muy lento, pues dentro de gran cantidad de acciones que modifican la puntuación de honor la mayor parte son penalizaciones, mientras que las que aportan honor lo hacen con muy pocos puntos. Por ejemplo, ser capturado como prisionero o huir de una pelea tienen una penalización de -10 puntos de honor, y ambas son situaciones que se acostumbran a dar con bastante frecuencia durante una campaña de D&D.

¹² Se aporta una imagen de mayor tamaño y resolución en el anexo 4.

Asimismo, la mayor cantidad de honor que se puede ganar son solo 10 puntos –frente a los -30 que se pueden llegar a perder por una sola acción–, y llama la atención que solo pueden lograrse sufriendo una muerte honorable: “As a character gains and loses honor, certain advantages and disadvantages automatically come into play (...) The final benefit of honor comes into play when a character dies and is not returned to play. In this case, the player's next character gains bonuses to his dice rolls.” (Gygax, 1985: 35) Este hecho, de nuevo entorpece el juego, ya que el propósito narrativo de D&D suele requerir de utilizar un mismo personaje durante toda la campaña.

También se menciona que para que un personaje se convierta en un héroe tiene que llegar a un total de 95 puntos de honor de un máximo de 100: “When a character reaches 95 honor points he is considered a great hero, suitable material for epic songs, lengthy folktales, and the like.” (Gygax, 1985: 36) Sin embargo, podemos apreciar entre las recompensas que matar monstruos –la principal fuente de méritos dentro de cualquiera aventura de D&D– sólo aporta 1 punto de honor por un total de 2.000 puntos de experiencia, lo que equivaldría a, por ejemplo, acabar con un total de 40 lobos. En cambio, en una aventura basada en los Reinos Olvidados, matar a 40 lobos sería un hito increíble y el nombre del personaje que hubiera realizado tal hazaña sería conocido en varias ciudades.

Por tanto, parece ser que *Oriental Adventures* afirme que la única manera de ser un personaje Oriental honorable es morir: no parece ser suficiente lo que un personaje Oriental haga, por mucho que en una campaña tradicional las mismas acciones lo colmasen de gloria.

Viendo la rigidez de este sistema, parece que *Oriental Adventures* trate de reproducir el estereotipo de persona oriental calculadora y egoísta que actúa solo en beneficio propio, y por tanto intenta inducir una sensación de culpa a los personajes que no sigan lo que el manual ha supuesto como unas normas absolutas de moralidad. Esta es quizás una de las concepciones reduccionistas que lleva consigo el sistema de honor Oriental, ya que se centra en la culpa –propia del sistema moral de Occidente– en lugar

del concepto de la vergüenza, que sí está presente en la cultura de sociedades como la japonesa. En Japón, el honor significa más bien preservar la fiabilidad del pacto social, basada en la expectativa de que cada individuo no cumplirá su rol.

3.3. Competencias pacíficas

Debido a que las diferencias culturales se adaptaron a un sistema de honor que se establecía como modo de vida, se incorporaron al sistema de D&D mecánicas de conflicto que tuviesen que ver específicamente con el honor: las competencias pacíficas, un imaginario irreal de la vida cotidiana oriental. La creación de estas competencias deriva de una comprensión clasista de lo que es la cultura oriental, pues discrimina a quienes no pertenecen a una clase social acomodada negándoles el acceso a las mismas habilidades.

Adicionalmente, existe una relación entre la abstracción de la cultura en un imaginario orientalista simplificado y las competencias pacíficas, que convierten la cultura en algo controlable y cuantificable. Sin embargo, sin reducir y abstraer los conceptos sociales, sería difícil diseñar juegos, por lo que este sentido, aunque Gygas promovió un discurso apropiativo y orientalista, también expandió los horizontes del juego mucho más allá del combate, convirtiendo desde entonces las competencias pacíficas en una mecánica recurrente en Dungeons & Dragons.

Aún así, resulta curiosa la manera en que resaltan que los hombres orientales se preocupan por los talentos creativos tanto como por las habilidades de lucha, cuando lo cierto es que los nobles europeos también se dedicaban a las artes, alterizando y feminizando nuevamente la figura del hombre oriental. Pero lo más notable es la distinción entre las competencias de nobles y plebeyos: la implicación en las listas de competencias es que los aspectos “exóticos” de la cultura oriental están en manos de las élites, reforzando la comprensión clasista de que la cultura está en manos de las élites y es inaccesible para el pueblo.

A continuación se presentan las dos tablas de *Oriental Adventures* que disponen la separación de entretenimientos por clase social:¹³

Imagen 8: Tabla de habilidades comunes

Table 60: COMMON PROFICIENCIES

Proficiency	Proficiency slots required	Base Chance of success	
Agriculture	1	15	
Animal handling *	2	14	a
Cooking	1	16	
Dance	1	17	
Fishing *	1	14	
Gaming *	1	16	a
Horsemanship *	1	18	a
Hunting *	1	16	a
Husbandry	1	14	
Jaijutsu *	1	—	
Juggling	1	13	a
Music	1	17	
Reading/writing *	1	10	
Sailing craft *	1	15	
Singing	1	17	
Small water craft *	1	13	
Swimming *	1	10	a

Fuente: Gygax, Gary; Cook, David y Marcela-Froideval, François. 1985. *Oriental Adventures*. Lake Geneva: TSR. Inc.

Imagen 9: Tabla de habilidades cortesanas

Table 61: COURT PROFICIENCIES

Proficiency	Proficiency slots required	Base Chance of success	
Calligraphy *	2	18	
Etiquette *	1	16	a
Falconry *	2	17	a
Flower arranging	1	15	
Heraldry *	1	12	a
Landscape gardening	1	16	
Noh *	1	17	
Origami	1	14	
Painting	1	19	
Poetry	1	19	
Religion *	1	12	
Tea ceremony *	2	15	

Fuente: Gygax, Gary; Cook, David y Marcela-Froideval, François. 1985. *Oriental Adventures*. Lake Geneva: TSR. Inc.

Aunque el hecho de que las estructuras sociales de las antiguas China, Corea, y Japón estaban fuertemente estratificadas es cierto, no existía una división tan clara

¹³ Se aportan imágenes de mayor tamaño y resolución en los anexos 5 y 6.

entre el entretenimiento de los plebeyos y los nobles. De hecho, en Japón empezaron a apreciarse grandes cambios sociales y económicos a partir del periodo Tokugawa que difuminaron estas líneas que tan claramente intenta dibujar *Oriental Adventures*: muchos *chōnin* –generalmente comerciantes residentes en ciudades– comenzaron a aumentar sus ingresos y por tanto a tener una vida social más activa que derivó en la búsqueda de nuevas formas de ocio:

For the first time, commoners discovered the pleasure of reading, and many went beyond popular books to classical and medieval literature or Chinese texts. The study and enjoyment of cultural pastimes was open to them: tea and flower arrangement, composition of poetry, recitation of noh plays, playing of musical instruments, and singing of *kouta* (Shively, 1991: 708).

Vemos por tanto como muchas de las competencias que *Oriental Adventures* reserva a la corte –poesía, teatro Noh, ceremonia del té y arreglo floral– no eran exclusivas de esta clase social, sino que formaban parte de la cultura popular urbana que se desarrolló principalmente en las ciudades de Kyoto, Osaka y Edo y que de hecho no estaba sólo reservada a los *chonin*: “(...) moreover, some of its creators, such as Basho and Chikamatsu, were of samurai background. Furthermore, there was great interest in this culture among other classes as well” (Shively, 1991: 708).

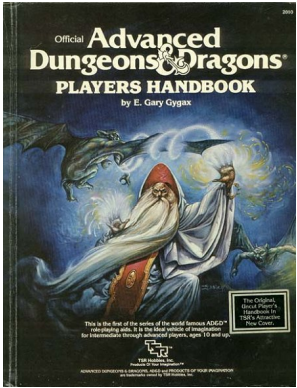
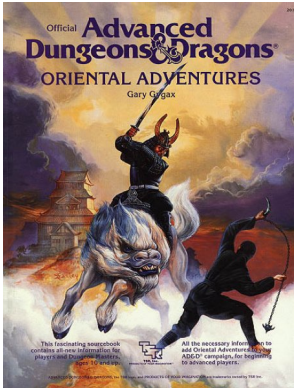
Estas evidencias socavan por tanto la división clasista de competencias de *Oriental Adventures* y nos muestran nuevamente la falta de investigación o comprensión de Asia Oriental por parte de los autores.

4. El orientalismo en materiales posteriores

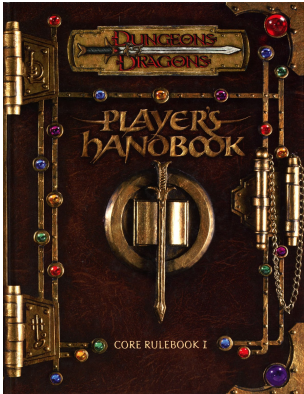
4.1. Oriental Adventures (2001)

En 2001, con el lanzamiento de la segunda versión de *Oriental Adventures*, la frase de la contraportada de *Oriental Adventures* (1985) –citada en la página 18 de este trabajo– es referenciada y criticada de la siguiente manera: “(...)Since then, the world has changed—we rarely refer to the countries of Asia as “the mysterious Orient,” for one thing—and the DUNGEONS & DRAGONS game has changed” (Wyatt, 2001: 5). Por tanto, podríamos asumir que ha habido un cambio sustancial en la filosofía del juego, pero es fácil refutar esta idea: de nuevo, el autor del manual es un hombre blanco, y solo hay dos asiáticos que figuran en los créditos, como artista y como ayudante de pronunciación. Además, el estilo del manual es cuanto menos ofensivo: en lugar de seguir la línea general de estilo de todos los manuales de la misma edición –cosa que sí se hizo en la versión de 1985–, decidieron “orientalizarlo”, cambiando el diseño de la portada, así como la tipografía de los títulos y su orientación, que pasó a ser vertical pero respetando el sentido de escritura de izquierda a derecha.

A continuación se ofrece una comparativa de las portadas de los libros principales y los suplementos *Oriental Adventures* de la primera y tercera edición de D&D:¹⁴

Imagen 10: Portada de <i>Player's Handbook</i> (1983)	Imagen 11: Portada de <i>Oriental Adventures</i> (1985)
	

¹⁴ Se aportan imágenes de mayor tamaño y resolución en los anexos 7, 8, 9 y 10.

Fuente: Gygax, Gary. 1983. <i>Player's Handbook</i> . Lake Geneva: TSR. Inc.	Fuente: Gygax, Gary; Cook, David y Marcela-Froideval, François. 1985. <i>Oriental Adventures</i> . Lake Geneva: TSR. Inc.
Imagen 12: Portada de <i>Player's Handbook</i> (2000)	Imagen 13: Portada de <i>Oriental Adventures</i> (2001)
 Fuente: Wizards of the Coast. 2000. <i>Player's handbook</i>. Renton: Wizards of the Coast.	 Fuente: Wyatt, James. 2001. <i>Oriental Adventures</i> (3rd edition). Renton: Wizards of the Coast.

Por otro lado, a pesar de que se recalca que ya no se refieren a los países asiáticos como “misteriosos”, seguimos encontrando este tipo de descripciones en los libros de la quinta –y última– edición del juego: “On the world of Toril, between the windswept Sea of Swords to the west and the mysterious lands of Kara-Tur to the east, lies the continent of Faerûn (Wizards of the Coast, 2015: 7). Además, actualmente *Oriental Adventures* (1985) es un "Bestseller de Mitrilo" —categoría que solo ostentan el 0.9% de productos¹⁵— en DMs Guild, la mayor tienda de material digital de TTRPG, lo que significa que más de 2.500 personas han comprado el suplemento¹⁶ y por tanto Wizards of the Coast sigue obteniendo beneficios derivados de los estereotipos obsoletos de esta publicación.

¹⁵ “Metal Legend”, *Dungeon Masters Guild*, accedido el 1 de diciembre, 2021, <https://www.dmsguild.com/>

¹⁶ “Metal Rankings & Other Questions”, *Dungeon Masters Guild Support Site*, accedido el 1 de diciembre, 2021, <https://support.dmsguild.com/hc/en-us/articles/217029008-Metal-Rankings-Other-Questions>

Además, la mecánica del honor se incluyó de nuevo en esta versión de *Oriental Adventures*:

The cultures of Oriental Adventures place strong emphasis on proper behavior, rigid adherence to social custom, and strict caste stratification with little or no social mobility. (...) Closely linked to the lawful nature of these societies is their emphasis on honor. (...) Without honor, the trappings of status—power, wealth, and position—mean nothing to a character in Oriental Adventures. Honor is a measure of character and a reflection of an entire family's history and deeds. Honor reflects a person's worth in society, trustworthiness, decency, and loyalty. With honor comes respect, power, influence, and position. Without it, characters can expect disrespect, humiliation, and insults (Wyatt, 2001: 67).

Aunque en este aspecto sí que podemos apreciar un cambio, ya que el honor deja de ser un sistema obligatorio y rígido y se convierte en una mecánica opcional regida por los principios del *bushi*:

There is no game mechanic to measure or track a character's honor. Honor functions much like alignment: as a tool for developing your character's identity. As part of creating your character, you should decide whether you intend to play your character as a paragon of honor, a dishonorable scoundrel, or something in between—perhaps someone who struggles to live honorably but too often succumbs to temptation (Wyatt, 2001: 68).

Sin embargo, el honor sigue siendo un caso paradigmático del orientalismo en la obra, pues —al igual que su homónima— compara explícitamente una ética Oriental ficticia con Occidente, ejemplificada por el cristianismo, un aspecto esencial del Orientalismo moderno (Said, 1979: 122):

The shugenja spell list features detect Taint instead of detect evil, jade strike instead of holy smite, and jade aura instead of holy aura. (...) If you use shamans, sorcerers, and wu jen in such a game, you'll need to create replacements for spells such as detect evil and protection from evil that rely on honor instead of alignment (Wyatt, 2001: 68).

Además, la perpetuación del sistema de honor como algo exclusivamente Oriental se puede hallar incluso en *Dungeon Master's Guide* (2014), que presenta reglas para un sistema de honor que menciona específicamente las culturas asiáticas: "If your campaign involves cultures where a rigid code of honor is part of daily life, consider using the Honor score as a means of measuring a character's devotion to that code. This ability fits well in a setting inspired by Asian cultures, such as Kara-Tur in the Forgotten Realms" (Wizards of the Coast, 2014: 264).

Asimismo, *Oriental Adventures* (2001) sigue manteniendo la clara división de habilidades que ya estaba presente en el manual original y que tal y como se ha mostrado previamente no corresponde con la realidad histórica de Asia Oriental:

In Rokugan's highly stratified society, certain tasks are performed only by certain classes of people. A samurai does not honor his ancestors by crafting armor or plying a trade. (...) Likewise, skills of knowledge and fine arts are not practiced by heimin¹⁷.

The following skills are considered High skills, and are honorable for samurai to practice: Craft (calligraphy, flower arranging, landscape gardening, origami, painting, and other fine arts), Diplomacy, Knowledge (any), Perform (fine arts, tea ceremony), Profession (courtier), Ride, Scry, Speak Language, and Spellcraft.

The following skills are considered Low skills, and bring dishonor to a samurai: Bluff, Craft (leatherworking, poison, traps), Disguise, Escape Artist, Forgery, Gather Information, Handle Animal, Hide, Move Silently, Open Lock, Perform (common entertainment), Pick Pocket, and Profession (gambler, mortician, torturer) (Wyatt, 2001: 57).

Conviene destacar, ya que el manual se refiere especialmente a la clase samurai, que Hanley habla de cómo el interés por la cultura de otras clases era recíproco, incluyendo la clase *bushi*, que se interesó por el hedonismo de la nueva vida urbana, lo que llegó a impulsar el establecimiento de leyes suntuarias por parte del shogunato (Hanley, 1991: 702-3):

¹⁷ The vast bottom of the Rokugani social order is the bonge, the lower-class commoners. The bonge includes heimin ("halfpeople")—the ordinary common folk, including farmers and merchants—and hinin ("nonpeople"). Criminals, entertainers (including actors, musicians, and geisha), gamblers, and eta (those who inherit "dirty" jobs involving handling dead people or animals) make up the hinin class (Wyatt, 2001: 211).

Commoners were aping samurai in material culture and in cultural ways as well. Textbooks for children provided a common Confucian philosophy and ethic for samurai and commoners alike, and a "samuraization" of society was at work. But the influence was not just in one direction: The samurai were fascinated by the townspeople's culture and were avid theatergoers and readers of popular fiction, even though they were not supposed to lower themselves to this level (Hanley, 1991: 704).

En relación a los korobokuru, estos siguen apareciendo como una opción de raza a pesar de no pertenecer al continente de Rokugan, y solo por sus modificaciones a las puntuaciones de característica podemos ver como siguen perpetuando su inferioridad en términos de intelecto: "+2 Constitution, -2 Intelligence. Korobokurus are extremely hardy, but not exceptionally bright. (...) Korobokurus are naturally wild and fierce in battle" (Wyatt, 2001: 12-13). Al mismo tiempo, esta idea sigue reforzándose mediante las descripciones de esta raza, que son más específicas y por tanto más crudas que las de *Oriental Adventures* (1985):

Humans look down on korobokurus in more ways than one, and stereotype them as being rude, belligerent, boastful, and somewhat comical. (...) That aside, they have simple tastes, enjoying community life in their small villages, telling wildly fanciful stories around a fire, simple arts, and collecting treasure. (...) Their noses are round with flaring nostrils, and their lips are wide and full. Thick hair, usually light brown or blond, covers their arms and legs and grows in wild tangles from their heads. Most adult males have sparse beards, and even a few women have short whiskers sprouting beneath their chins (Wyatt, 2001: 11-12).

Most other races find korobokurus primitive and inferior, and rarely embrace them as equals. In return, they become insular and don't seek interaction with outsiders. (...) They live in simple villages or camps, erecting crude buildings with thatched roofs and walls formed of mud, sticks, and rocks. A typical korobokuru village consists of a single extended family. (...) Korobokurus speak a dialect of Dwarven, but they do not have a script. Literate korobokurus (who are rare) use the Common script to read and write (Wyatt, 2001: 12).

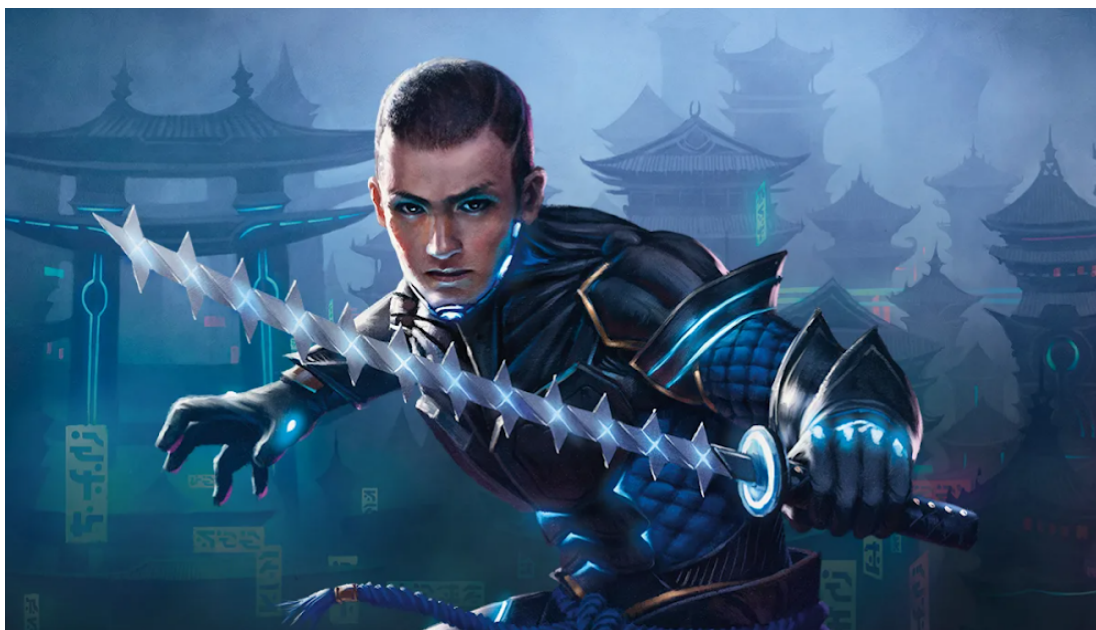
Pero quizás la epítome de la deshumanización de los korobokuru la encontramos en el hecho de que se presentan, además, como parte de la categoría de "monstruos" en el manual, donde se reiteran degradando su apariencia y sociedad:

Korobokurus are a xenophobic race of dwarves who thrive throughout jungles in the lands of Oriental Adventures. Korobokurus are about 4 feet tall, with hairy arms and legs slightly longer in proportion to their bodies. Males have sparse beards, and both genders have a wild and unkempt appearance and are known to bathe only once a year (Wyatt, 2001: 171).

4.2. Kamigawa: Neon Dynasty

A pesar de que el producto que procederemos a tratar no forma parte de Dungeons & Dragons, considero conveniente mencionarlo porque ha sido producido por su misma empresa, Wizards of the Coast, y es el referente más reciente de un mundo “oriental” entre sus productos. *Kamigawa: Neon Dynasty* es la última expansión del famoso CCG Magic: The Gathering (MTG) publicada el 18 de febrero de 2022 y que presenta una versión *cyberpunk* del mundo Kamigawa —basado en el Japón feudal— que ya introdujeron en su bloque de expansiones *Kamigawa*, publicado de 2004 a 2005.

Imagen 14: Arte conceptual de *Kamigawa: Neon Dynasty*



Fuente: “Kamigawa Neon Dynasty”, *Magic The Gathering*, accedido el 27 de abril, 2022,

<https://magic.wizards.com/es/products/kamigawa-neon-dynasty>

La historia del mundo de Kamigawa empezó en 2002, durante el proceso de desarrollo del mundo de la expansión homónima que se publicaría dos años después. Según el diseñador jefe de MTG, Mark Rosewater, la creación de este mundo ya supuso un punto de ruptura con los temas que se habían estado tratando en las expansiones del juego y tuvo unos resultados de venta nefastos porque: “The creative itself was a little too faithful to an aspect of Japanese mythology that the majority of the audience wasn't familiar with, so to a majority of the audience it read less "Japanese" and more "quirky"” (Rosewater 2022). A pesar de que se está hablando de un producto publicado hace 20 años, los comentarios sobre este son actuales, y resulta sorprendente como Rosewater cree firmemente que consiguieron crear una representación fiel de Japón. Vemos, por tanto, como al igual que en *Oriental Adventures* (1985) hay un choque entre la apreciación y la autoridad y la creencia de que una persona que no conoce una cultura de primera mano puede crear una visión fidedigna de ella cuando en realidad lo que está practicando es un ejercicio de dominación, negándole a Oriente su autonomía porque solo existe tal y como Occidente lo conoce (Said, 1979: 32).

Sin embargo, eventualmente la expansión *Kamigawa* triunfó con la introducción de un nuevo modo de juego en MTG conocido como Commander,¹⁸ y el cariño del público por esta expansión fue tan notorio que en el blog de Mark Rosewater —donde se dedica a responder preguntas de los jugadores de MTG— las peticiones sobre el regreso de este mundo eran el comentario más recurrente, lo que hizo que éste sintiera una necesidad de complacer a esta audiencia (Rosewater 2022). Cuando MTG quiso crear un mundo completamente nuevo inspirado en el Japón moderno, Rosewater intentó que fuera un regreso de Kamigawa, y durante la mayor parte de su artículo explica las maneras en las que intentó convencer al equipo de que era la elección adecuada hasta que finalmente, con la introducción del conflicto entre tradición y modernidad logró su objetivo. Por lo tanto, vemos cómo a pesar de tener la oportunidad de trabajar en un mundo desde cero, puso la demanda del regreso de

¹⁸ Este formato es para cuatro jugadores y los mazos tienen 99 cartas y 1 carta de comandante —o carta central—, y se permite usar cartas de toda la historia de Magic. Los juegos de este formato deberían durar unos 20 minutos por participante (Wizards of the Coast, s.f.).

Kamigawa por delante, y buscando tener grandes ventas dentro de este público cautivado por el orientalismo se negó a abandonar la estética de la expansión de 2004.

De hecho, en otro artículo, Rosewater afirma que es prácticamente imposible que esta reinención futurista se lleve a cabo en otros mundos de MTG y que Kamigawa ha sido una excepción motivada por los deseos de la audiencia (Rosewater 2022). Esto nos hace plantearnos hasta qué punto puede llegar la sensibilidad cultural, ya que a pesar de las mejores intenciones del equipo desarrollador de *Kamigawa: Neon Dynasty*, como hemos podido ver, sus motivaciones no tienen que ver con la ética multiculturalista sino con la búsqueda de un mayor volumen de ventas, y por lo tanto las expectativas codificadas¹⁹ de los usuarios —con una ideología orientalista predispuesta por los discursos de la sociedad— son las que finalmente tienen el impacto en el producto final.

A pesar de esto, debemos reconocer el esfuerzo de MTG de incluir una perspectiva multiculturalista en el desarrollo de esta nueva versión del mundo de Kamigawa, ya que su equipo cuenta con personas directamente relacionadas con la cultura japonesa y con el consultor asiático-americano James Mendez Hodes, cuya intervención en la mesa redonda en la que se habla sobre el proceso de creación de *Kamigawa: Neon Dynasty* deja claro su compromiso de representar la diversidad cultural y evitar los estereotipos sobre Asia Oriental tan presentes en Estados Unidos, dejando de lado el prisma de la visión occidental que lleva a prácticas de apropiación cultural. Además, cabe destacar que Mendez Hodes afirma que Kamigawa no es una representación perfecta de Japón (Magic: The Gathering 2022).

¹⁹ Hall utiliza el concepto de *code* para referirse a la correspondencia entre signos (visuales o lingüísticos) y significados ideológicos. Así, los receptores pueden favorecer un código hegemónico-dominante, un código negociador, o un código oposicional. En la medida en la que los dos últimos requieren familiaridad con el código dominante, su hegemonía nunca es subvertida del todo. (During, 1993: 515-17)

Conclusiones

Este trabajo ha mostrado diversas formas en las que el suplemento *Oriental Adventures* (1985) de Dungeons & Dragons se ajusta al criterio de Edward Said de un texto orientalista. Como ya hemos visto, la noción de orientalismo fue fabricada por Occidente en un intento de comprender Oriente, pero no supone una representación verdadera sino más bien algo estudiado y categorizado por Occidente a través de su propia imaginación. Esto lo vemos claramente en *Oriental Adventures* con una frase presente en la introducción y que se ha citado anteriormente: “Furthermore, the world presented had to be what people think the Orient is (...)” (Gygax, 1985: 3).

Hemos analizado cómo las mecánicas de encanto y honor de *Oriental Adventures* son el resultado de un discurso que lee a los hombres orientales como femeninos y a las poblaciones orientales en contra de los valores legítimos del cristianismo, y que muestran cómo el aprecio de los autores por la cultura oriental se articula a través de un conjunto de mecánicas de juego que la cuantifican y la comparan con la dinámica asumida de la cultura estadounidense. Más allá de esto, también hemos considerado cómo la invención de competencias pacíficas se deriva de una comprensión clasista de lo que es la cultura oriental.

Por tanto, podemos afirmar que mediante la elaboración de este manual, sus autores buscaban representar la fantasía proporcionada por el imaginario de lo antiguo y lo exótico, explotando Asia Oriental estética e imaginativamente como un lugar vasto lleno de posibilidades, sin atender a las formas en las que su obra perpetuaba una dominación ideológica sobre Oriente basada en producir materiales interesantes para un lector que bebe de los discursos orientalistas de su sociedad (Said, 1979: 177).

Además, la revisión de los materiales basados en Asia Oriental publicados por Dungeons & Dragons —y Magic: The Gathering— a lo largo de su historia sirve para entender la manera en la que los discursos orientalistas siguen influyendo y transmitiéndose en la sociedad actual. Esto es especialmente problemático cuando el

público de estas publicaciones es la juventud: al ponerse en contacto —probablemente por primera vez— con otra cultura a través de estos productos, asimilan las imágenes y signos culturales orientalistas y estos influyen en ellos, convirtiéndolos en consumidores activos del discurso orientalista. Es, por tanto, una de las maneras en las que en la modernidad sigue patente el discurso orientalista, solo que con una forma reinventada, dando la razón a Said cuando afirmó que la desaparición del orientalismo no tiene cabida, sino que se reinventa en nuevas caricaturas que no se diferencian esencialmente de los primeros discursos orientalistas (Said, 1979: 150, 286-7).

Por consiguiente, está por verse el valor del diseño multiculturalista en los juegos de rol: por un lado, ofrece un espacio de inclusión para los jugadores que puedan verse bloqueados por los mundos inspirados en la fantasía medieval europea, pero al mismo tiempo, el multiculturalismo suele leerse aún como orientalista y apropiacionista, y de hecho hemos comprobado cómo el legado de *Oriental Adventures* (1985) —con sus valores racistas, clasistas y sexistas— persiste en muchos juegos de rol de hoy en día. Escribir un libro no es nunca una actividad inocente: prescindiendo de lo estéticamente interesante o entretenida que sea una obra, siempre entran en juego intereses y poderes (Said, 1979: 27) porque los escritores pertenecen en gran medida a la historia de sus sociedades, y son modelados por ella, y por tanto por los discursos del poder que modelan sus percepciones y prácticas y que en distintas formas continúan presentes en Occidente (Hall, 1995: 318).

Si queremos resistir el legado del orientalismo en los juegos de rol, debemos trabajar para recuperar aspectos olvidados de la cultura asiática que se han perdido dentro de la abstracción del diseño del juego en busca de lo exótico con el fin de obtener beneficios de ello. Además, sin un equipo realmente multicultural, es prácticamente imposible que personas en posición de poder privilegiada puedan tener una sensibilidad que no se consigue sólo con estudio libresco, sino con experiencia vital.

Es cierto que los discursos con inercia como el orientalismo son difíciles de parar aunque se vaya con las mejores intenciones, sobre todo en los TTRPG, ya que es complicado conciliar los elementos exóticos y atractivos que la audiencia demanda y el respeto por una cultura. Sin embargo, eso no es óbice para que poco a poco esté sucediendo un cambio de filosofía: como hemos visto con *Kamigawa: Neon Dynasty*, dentro de que la idea de esta expansión surgió con perspectivas puramente de mercado, el equipo seleccionado para su creación aportó una perspectiva multiculturalista que permitió acercarse a Oriente de una manera completamente distinta al *Kamigawa* original, intentando crear una representación de Japón que, a pesar de que no es perfecta, muestra un respeto por su cultura sin precedentes dentro de los productos de Wizards of The Coast.

Sin embargo, la gran pregunta que nos lleva a plantearnos esto es si algún día la industria de los TTRPG llegará a solucionar el problema del orientalismo de raíz o si bien el interés de un público influenciado por los discursos orientalistas presentes en la sociedad siempre estará por delante de la sensibilidad cultural. Lamentablemente, para conocer la respuesta a esta pregunta, deberemos esperar al lanzamiento de un nuevo producto basado en Asia Oriental, y por el momento Wizards of the Coast parece haber estado centrándose más en publicar suplementos que introducen otros planos de existencia —como *Strixhaven: A Curriculum of Chaos* o *Spelljammer: Adventures in Space*— que en revisar los continentes inspirados en otras culturas que forman parte de su escenario principal, los Reinos Olvidados, por lo que probablemente debamos esperar varios años antes de ver una nueva versión de Kara-Tur o incluso de un mundo completamente nuevo, una idea que no ha conseguido prosperar en *Magic: The Gathering*.

Bibliografía

Obras citadas

- Appelcline, Shannon. 2011. *Designers & Dragons*. Swindon: Mongoose Publishing.
- Barthes, Roland. 1980. *Mitologías*. Traducido por Hector Schmucler. Madrid: Siglo XXI de España editores.
- Bunnell, David. 1987. A Step Beyond Shogun... A Reader's Guide to Adventure in the Orient. *The Dragon*, junio.
- Cheung, Sidney C.H. 1997. "Photographing the Ainu and the Emperor: Modernity in Meiji Japan". *The CUHK Journal of Humanities*, no. 1 (enero): 252-268.
- Dungeons & Dragons. "A disclaimer has been added to several legacy titles on our partner distribution sites." Twitter, 8 de julio, 2020.
https://twitter.com/Wizards_DnD/status/1280973004604755968
- Dungeons & Dragons. "The first print run of #Strixhaven missed a crucial credit." Twitter, 8 de diciembre, 2021.
https://twitter.com/Wizards_DnD/status/1468692154243588101
- During, Simon (ed.). "Encoding, decoding." En *The Cultural Studies Reader: Second Edition*, 507-517. New York: Routledge, 1993.
- Ennies Tabletop RPG Awards. "2020 nominees and winners." Accedido el 8 de febrero, 2022.
<https://ennie-awards.com/portfolio-item/2020-nominees-and-winners/>
- Ennies Tabletop RPG Awards. "2021 nominees and winners." Accedido el 8 de febrero, 2022.
<https://ennie-awards.com/portfolio-item/2021-nominees-and-winners/>
- Ewalt, David M. 2013. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. New York: Scribner.
- Foucault, Michel. 1970. *La arqueología del saber*. Traducido por Aurelio Garzón del Camino. Madrid: Siglo XXI de España editores.
- Guarné, Blai. 2008. "De monos y japoneses: mimetismo y anástrofe en la representación orientalista". *Digithum*, no. 10 (mayo).

- Gygax, Gary. 1982. Loyal readers: A letter from EGG to you. *The Dragon*, noviembre.
- Gygax, Gary; Cook, David y Marcela-Froideval, François. 1985. *Oriental Adventures*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- Hall, Stuart. "The West and the Rest: Discourse and Power". En *Formations of Modernity*, editado por Stuart Hall y Bram Gieben, 276-335. Cambridge: Polity Press and The Open University, 1995.
- Hanley, Susan B. "Tokugawa society: material culture, standard of living, and life-styles." En *The Cambridge History of Japan*, editado por John Whitney Hall, 660–705. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- Howell, David L. 1994. "Ainu Ethnicity and the Boundaries of the Early Modern Japanese State." *Past & Present*, no. 142 (febrero): 69–93.
- INVERSE. "'CANDLEKEEP MYSTERIES' PREVIEW: HOW IT CAN FIX ONE OF D&D'S BIGGEST PROBLEMS." Accedido el 8 de febrero, 2022.
<https://www.inverse.com/gaming/candlekeep-mysteries-book-of-inner-alchemy-daniel-kwan-interview>
- Lakofka, Len. 1976. Notes on women and magic. *The Dragon*, octubre.
- Loti, Pierre. 1908. *Madame chrysantheme*. New York: Current literature publishing company.
- Magic: The Gathering. "Building Worlds - Kamigawa: Neon Dynasty." YouTube video, 26:28. 11 de enero, 2022.
https://www.youtube.com/watch?v=HoDigd9xl_c&t=1s.
- Mulvey L. "Visual Pleasure and Narrative Cinema". En: *Visual and Other Pleasures*. London: Palgrave Macmillan, 1989.
- Rosewater, "ODDS & ENDS – KAMIGAWA: NEON DYNASTY", *Magic: The Gathering*, 27 de enero de 2022,
<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/odds-ends-kamigawa-neon-dynasty-2022-02-28>
- Rosewater, "THE MAKING OF A DYNASTY, PART 1", *Magic: The Gathering*, 27 de enero de 2022,

<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/making-dynasty-part-1-2022-01-27>

Rovira Esteve, Sara. 2010. *Lengua y escritura chinas. Mitos y realidades*. Barcelona: Edicions Bellaterra.

Said, Edward. 1979. *Orientalism*. New York: Vintage Books.

Said, Edward. 1993. *Culture and imperialism*. New York: Vintage Books.

Shively, Donald H. "Popular Culture." En *The Cambridge History of Japan*, editado por John Whitney Hall, 706–70. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

Sakai, Naoki. 2006. "Translation." *Theory, Culture & Society* no. 23 (mayo): 71–78.

Ueno, Chizuko. 1997. "In the Feminine Guise: A Trap of Reverse Orientalism." *U.S.-Japan Women's Journal. English Supplement*, no. 13 (diciembre): 3–25.

Wizards of the Coast, "DIVERSITY AND DUNGEONS & DRAGONS", *Dungeons & Dragons*, 17 de junio de 2020,
<https://dnd.wizards.com/articles/features/diversity-and-dnd>

Wizards of the Coast. 2014. *Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. 2015. *Sword Coast Adventurer's Guide*. Renton: Wizards of the Coast.

Wyatt, James. 2001. *Oriental Adventures (3rd edition)*. Renton: Wizards of the Coast.
"Metal Legend", *Dungeon Masters Guild*, accedido el 1 de diciembre, 2021,
<https://www.dmsguild.com/>

"Metal Rankings & Other Questions", *Dungeon Masters Guild Support Site*, accedido el 1 de diciembre, 2021,
<https://support.dmsguild.com/hc/en-us/articles/217029008-Metal-Rankings-Other-Question>

Obras consultadas

- Beltrán, Joaquín. 2018. "¿Peligro amarillo? : El imaginario de China en Occidente entre la geopolítica y la globalización." *Inter Asia papers* no. 59: 1-45.
- Bhabha, Homi K. "The Other Question: The Stereotype and Colonial Discourse". En *Twentieth-Century Literary Theory*, editado por K.M. Newton, 293-301. London: Palgrave, 1997.
- Bhabha, Homi K. 1984. "Of Mimicry and Man: The Ambivalence of Colonial Discourse." *October*, no. 28 (primavera): 125-33.
- Cook, David "Zeb". 1986. *Swords of the Daimyo*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- Garzón Iglesias, José Félix y Arriola Fernández, Igor. 1991. *Mutantes en la sombra*. Bilbao: Ludotecnia.
- Gilman, S. 1985. *Difference and Pathology: Stereotypes of Sexuality, Race, and Madness*. Ithaca: Cornell University Press.
- Greenwood, Ed. "Elminster at the Magefair". En: *The Best of the Realms*, 55-84. Renton: Wizards of the Coast, 2003.
- Gygax, Gary. 1977. *Monster Manual II*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- Gygax, Gary. 1983. *Player's Handbook*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- Hall, Stuart (ed.). 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: The Open University.
- Haraway, Donna J. 1989. *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*. New York: Routledge.
- Holland, Sean. 2015. *The Atlas of Rokugan*. Ontario: Alderac Entertainment Group.
- Ibáñez Ortí, Ricard. 1990. *Aquelarre*. Barcelona: Joc Internacional.
- López i Vidal, Lluç. 2008. *L'escriptura japonesa*. Barcelona: UOC.
- Memmi, Albert. 2016. *The Colonizer and the Colonized*. Traducido por Howard Greenfeld. London: Souvenir Press.
- Pondsmith, Mike; Batista, Jay; Swan, Rick; Nephew, John y Christian, Deborah. 1985. *Kara-Tur: The Eastern Realms*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- Pulsipher, Lewis. 1981. An introduction to dungeons & dragons. *White dwarf*, marzo.

- Sacco, Ciro Alessandro. 2003. An Interview with Gary Gygax, Part I. *Od&dities*, febrero.
- Seshagiri, Urmila. 2006. "Modernity's (Yellow) Perils: Dr. Fu-Manchu and English Race Paranoia." *Cultural Critique* no. 62 (invierno): 162-194.
- TSR. Inc. 1989. *Kara-Tur Trail Map*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- Turner, Bryan S. 1994. *Orientalism, Postmodernism and Globalism*. London: Routledge.
- Wizards of the Coast. 2000. *Player's handbook*. Renton: Wizards of the Coast.
- Wizards of the Coast. 2001. *Forgotten Realms Campaign Setting 3rd edition*. Renton: Wizards of the Coast.
- Wizards of the Coast. 2014. *Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards of the Coast.
- Wynn Fonstad, Karen. 1990. *The Forgotten Realms Atlas*. Lake Geneva: TSR. Inc.
- "Kamigawa Neon Dynasty", *Magic The Gathering*, accedido el 27 de abril, 2022, <https://magic.wizards.com/es/products/kamigawa-neon-dynasty>

Anexos

Anexo 1: Mapa de Toril



Anexo 2: Mapa de Kara-Tur



Anexo 3: Mapa de Rokugan



Anexo 4: Tabla de recompensas de honor

Table 42: HONOR AWARDS

All Characters	Points awarded
Accused of crime (innocent or not)	-4
Acquiring property	+1
Avenging murder of family member	+5
Banished	-5
Being taken prisoner	-10 *
Breaking an oath	-4 *
Completing a great deed	+5
Convicted of crime	-10
Defeating an ancestral enemy (ancestral feud family)	+2 *
Defeating a superior opponent of same character class	+1
Defeating monsters	+1 per 2000 x.p. **
Fulfills an oath	+2
Fulfills family debt	+7
Giving a gift of value to NPC	+1
Granting a favor to NPC	+1
Heroic death	+10
Losing a birthright	-5 *
Losing a contest	-1
Losing to inferior opponent of same character class	-2
Making item of quality	+1
Marrying into higher birth rank family	+1
Murder of a family member	-3
Rash or improper social behavior	-2
Reaching name level	-2
Refusing a contest	-2
Requesting a favor	-2
Saving the life of another at great risk to own life	+5
Serving a powerful lord	+2 *
Treason	-30
Winning a contest	+1
Shukenja	
Healing, curing, or restoring NPCs	+1
Removing a curse	+1
Taking life	-3
Hengeyokai	
Being recognized as hengeyokai when in human form	-1
Perpetrate humiliating prank on enemy	+1

* These awards are doubled for samurai characters.

** This applies only to points earned for defeating a single—creature.

Kensai	
Losing a duel vs. NPC	-3
Overindulgence in food or drink	-2
Proficiency in a ninja-preferred weapon (unless specialized weapon)	-5
Refusing a duel vs. NPC	-5
Using a ninja-preferred weapon (unless specialized weapon)	-1
Victorious against overwhelming odds	+3
Winning a duel vs. NPC	+1

Honor awards for kensai duels are only given for fighting a particular NPC once per level. A second duel with the same NPC will have no effect until the player character advances in level.

Ninja	
Completing a ninja mission	+3
Failing a ninja mission	-10
True identity discovered	-30
Unnecessary deaths in course of mission	-5

Samurai	
Entering into debt	-3
Fleeing a fight	-10
Forming an alliance with an NPC family	+1
Gaining a court proficiency	+1
Leading a losing force in battle	-4
Leading a victorious force in battle	+3
Losing item of quality	-5
Losing magical item	-10
Proficiency in a ninja-preferred weapon	-10
Refusing one's lord	-3
Taking a bribe	-1
Taking prisoners	+1
Using a ninja-preferred weapon	-3

Sohei	
Defeating sohei of other monastery	+1
Forming alliance with NPC samurai family	+1
Losing monastery's minyan	-10

Spirit Folk	
Allowing damage to occur to lifeforce (bamboo and river spirit folk only)	-5

Wu Jen	
Making a magic item	+2

Yakuza	
Being discovered by police	-2
Claiming territory from an opposing yakuza organization	+5
Being defeated by a commoner	-3
Selling stolen goods	+1 per 100 ch'ien

Anexo 5: Tabla de habilidades comunes

Table 60: COMMON PROFICIENCIES

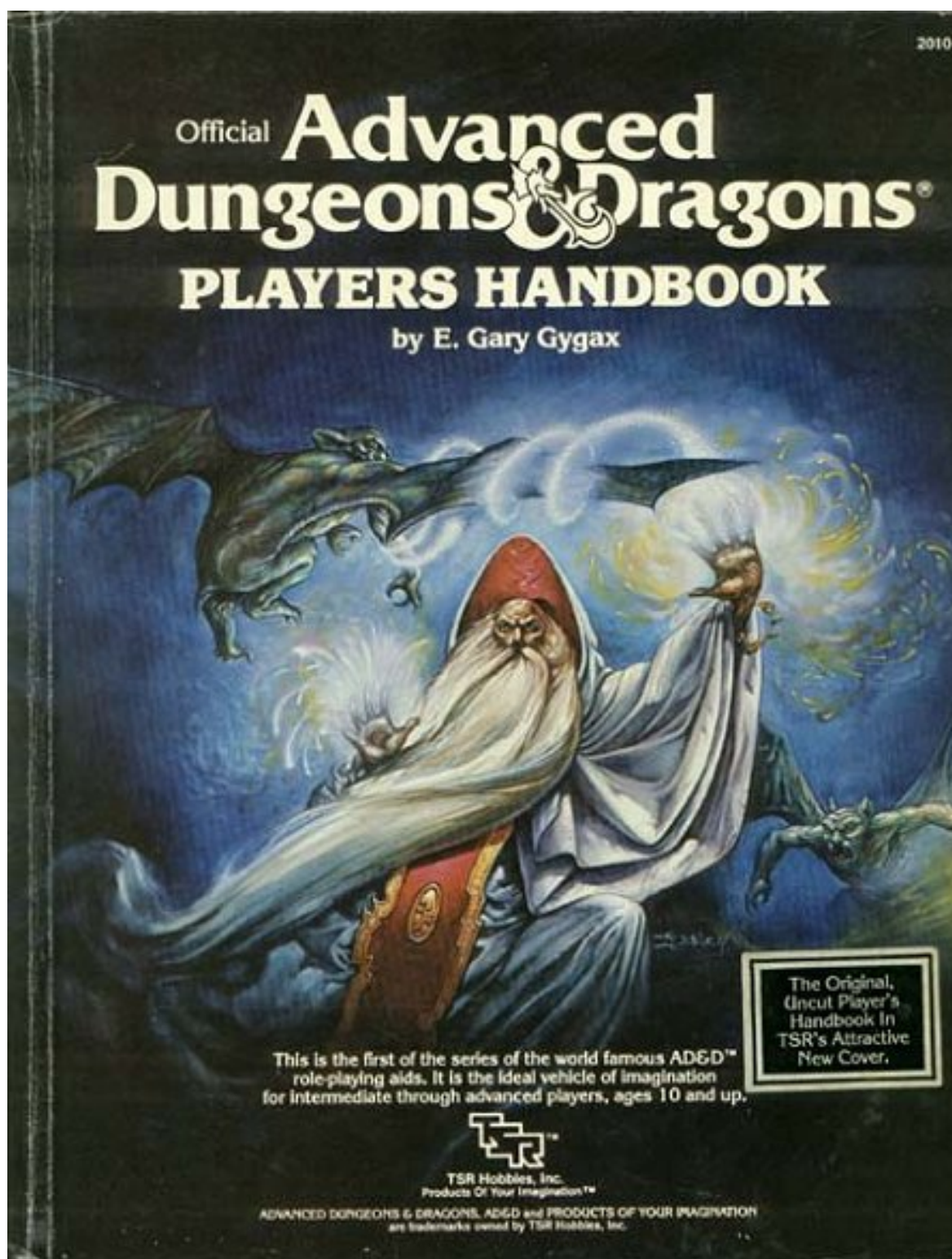
Proficiency	Proficiency slots required	Base Chance of success	
Agriculture	1	15	
Animal handling *	2	14	a
Cooking	1	16	
Dance	1	17	
Fishing *	1	14	
Gaming *	1	16	a
Horsemanship *	1	18	a
Hunting *	1	16	a
Husbandry	1	14	
Iaijutsu *	1	—	
Juggling	1	13	a
Music	1	17	
Reading/writing *	1	10	
Sailing craft *	1	15	
Singing	1	17	
Small water craft *	1	13	
Swimming *	1	10	a

Anexo 6: Tabla de habilidades cortesanas

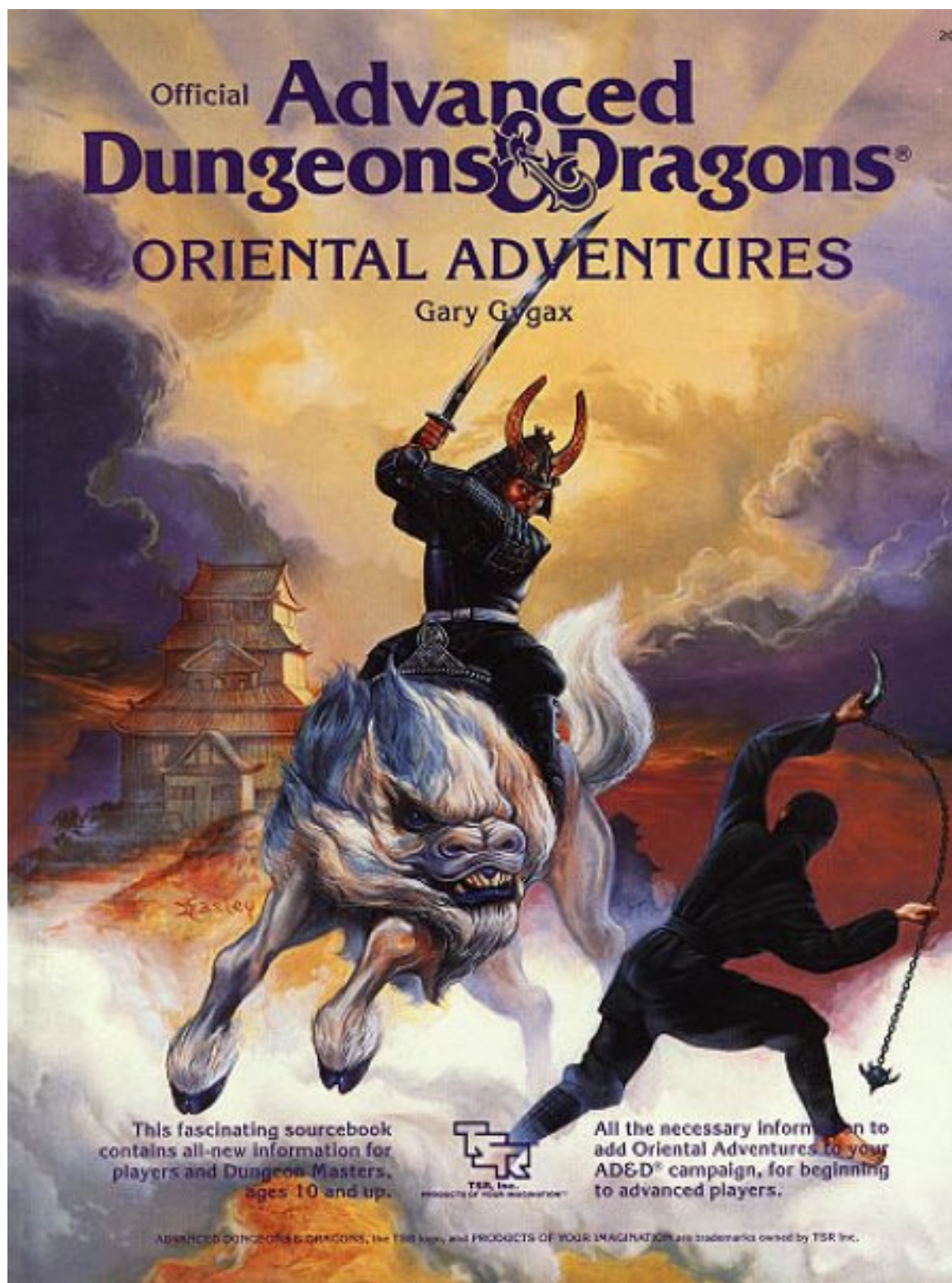
Table 61: COURT PROFICIENCIES

Proficiency	Proficiency slots required	Base Chance of success	
Calligraphy *	2	18	
Etiquette *	1	16	a
Falconry *	2	17	a
Flower arranging	1	15	
Heraldry *	1	12	a
Landscape gardening	1	16	
Noh *	1	17	
Origami	1	14	
Painting	1	19	
Poetry	1	19	
Religion *	1	12	
Tea ceremony *	2	15	

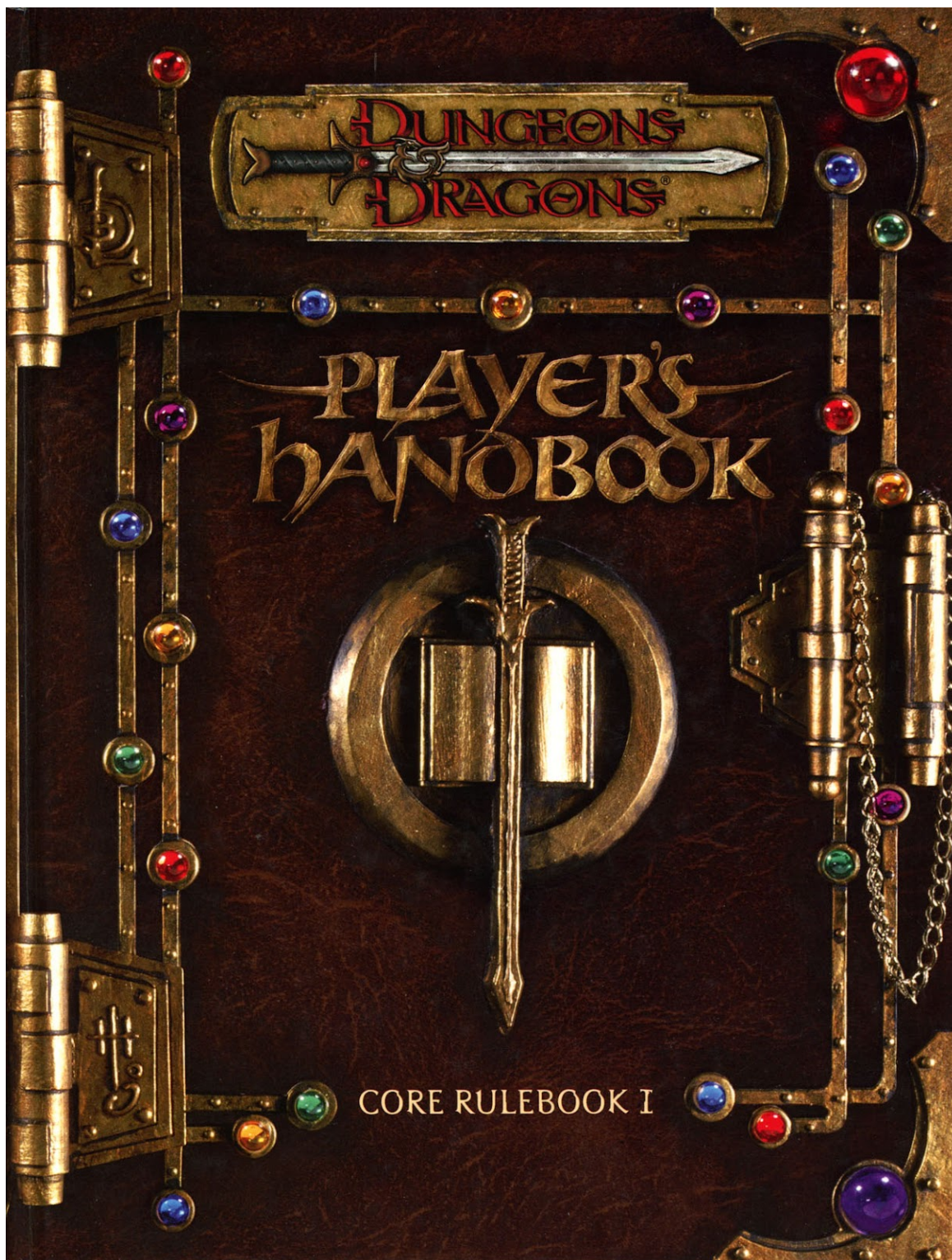
Anexo 7: Portada de Player's Handbook (1983)



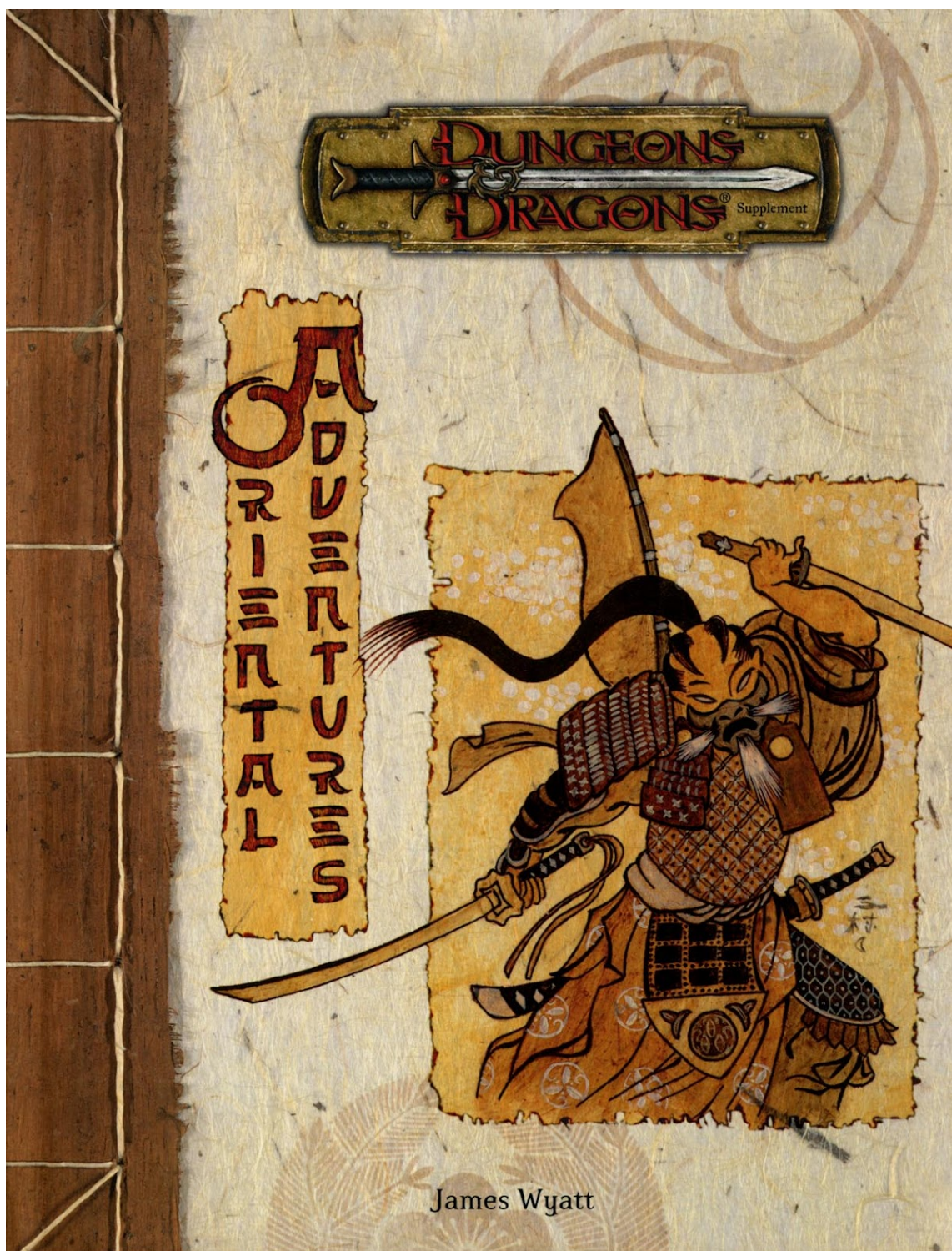
Anexo 8: Portada de Oriental Adventures (1985)



Anexo 9: Portada de Player's Handbook (2000)



Anexo 10: Portada de Oriental Adventures (2001)



James Wyatt