



Diseño de Portadas: Un Enfoque Hermenéutico en los manuales de jugador de Calabozos y Dragones

Cover Design: A Hermeneutic Approach to Dungeons & Dragons Player's Handbooks

Rebeca Morales Martínez*

Resumen

El presente artículo muestra un análisis hermenéutico del diseño de portadas de uno de los libros más importantes y emblemáticos pertenecientes al juego de rol Calabozos y Dragones, el Manual del Jugador. De esta forma, se presentan los diferentes elementos compositivos, culturales y sociales que se encuentran dentro del diseño y que influyeron, en su momento, en las decisiones creativas a la hora de presentar una imagen al comprador.

Palabras clave: Calabozos y dragones, hermenéutica, Panofsky, diseño editorial

*Egresada de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México. Mail: rbmorales2608@gmail.com

Fecha de recepción: enero, 2025

Fecha de aceptación: marzo, 2025

Versión final: marzo, 2025

Fecha de publicación: abril, 2025

Abstract

This article presents a hermeneutic analysis about book covers of one of the most important and emblematic book of the roleplay game “Dungeons and Dragons”, the Player’s Handbook. Here it can be found different elements related to composition, culture and social that became important while making creative decisions to create the final design and product.

Keywords: *Dungeons and dragons, Panofsky, editorial design, hermeneutics*

Introducción

Dentro del campo del diseño editorial, uno de los productos más comunes, por no decir uno de los pioneros de esta disciplina, es el libro, éste abarca temáticas variadas (biografías, novelas, libros de arte, etc.) y si bien, cada uno de estos propósitos se encuentra dentro del propio texto, es innegable el impacto que las portadas de éstos tienen sobre el futuro lector o comprador de la obra. Comúnmente, los libros infantiles o de novelas juveniles son los que cuentan con una portada mucho más llamativa, esto evidentemente con el propósito de llamar la atención de forma gráfica, pero ¿qué sucede con aquellos libros que no sólo van enfocados a niños y jóvenes y que cuentan con portadas llamativas?

Uno de los mayores ejemplos de esta clase de portadas con ilustraciones sumamente trabajadas son los juegos de mesa de rol. Éstos han sido parte de un nicho considerado de culto desde sus inicios, siendo Calabozos y Dragones (*Dungeons and Dragons* en inglés) uno de los mayores representantes del género. La gente que sabe sobre este hobby o que ha jugado alguna vez tiene presente la existencia de un vasto universo literario y visual que abarca lo que *Hasbro* y *Wizards of the Coast* han construido desde hace cincuenta años. Recientemente, *Wizards of the Coast* ha lanzado una actualización de sus libros más importantes dentro del sistema de juego; se trata del Manual del Jugador, la Guía para el Amo del Calabozo y el Manual de Monstruos. Cada uno de ellos cuenta con una portada icónica y renovada que, si bien mantiene un diseño y estructura similar a la edición anterior (quinta edición), si presenta una nueva mirada dentro del vasto universo

que han construido. Gracias a esta renovación de imagen, surgió la pregunta, ¿cuáles son los elementos que se toman en cuenta, considerando la cantidad tan grande de conceptos que contiene la historia del juego, para generar una nueva portada?

Teniendo esta pregunta ya planteada, se decidió que el mejor ejemplo para la investigación es el libro que comenzó todo, el Manual del Jugador, y tomando en cuenta todo lo que se concentra tras una sola ilustración (años de historia, reediciones, inspiración de obras literarias, como *El señor de los Anillos*, *Juego de Tronos*, entre otros), se considera apropiado llevar a cabo la investigación mediante un análisis hermenéutico; esto con el fin de abarcar todos los rubros que llevaron al diseño de portada de los, hasta ahora, seis manuales del jugador que se encuentran publicados. Así pues, dentro de la investigación se buscará explorar los antecedentes de cada una de las ediciones, cuáles son sus características y se analizarán elementos gráficos y de diseño que formen parte de las decisiones creativas plasmadas dentro de las portadas de los libros.

Alta fantasía en la mesa

Calabozos y Dragones (*Dungeons and Dragons* en inglés) es un juego de mesa enfocado en el rol y la estrategia creado en conjunto por Gary Gygax y Dave Anderson. Tomando como base el juego *Chainmail*¹ y obras literarias de autores como J. R. R. Tolkien (*El señor de los anillos* (1954), *El Hobbit* (1937)), Robert E. Howard (*Conan el Bárbaro* (1932)), Poul Anderson (*La espada rota* (1954)) y Michael Moorcock (*Elric de Melniboné* (1972)), desarrollan un universo lleno de magia y monstruos en una búsqueda por la aventura y un viaje heroico.

Su primera publicación fue en 1974 y desde entonces comenzó un lento pero constante camino a la fama. La primera edición fue distribuida por *Tactical Studies Rule* (TSR)² y se imprimieron alrededor de 500 copias, las cuales se agotaron a los pocos meses de su salida. El paquete que se vendía incluía tres pequeños libros, el Manual del Jugador (titulado *Men and magic*), el Manual de Monstruos (*Monsters and treasures*) y la guía del Amo del Calabozo (*The Underworld & Wilderness Adventures*). Un juego de ese estilo que vendiera 1.000 copias ya se consideraba exitoso, como destacó Arneson en una entrevista con *Gamespy*³: “you had a game that sold a thousand copies and was regarded as being successful” (2004, párr. 37).

Gracias a esto se realizaron varias tandas de reimpressiones durante tres años consecutivos y se comenzaron a implementar las famosas campañas o expansiones (material extra que otorgaba historia al universo principal de *Dungeons and Dragons*). Para 1977, se integra al equipo creativo Eric Holmes⁴, y se reinventan varios conceptos de la franquicia, sin embargo, estos cambios no parecieron suficientes para lo que se planeaba expandir en la historia, razón por la cual, en 1978, se lanza una nueva versión que lleva por título *Advanced Dungeons and Dragons* (AD&D). Esto genera dos ramas de publicación: manteniendo la versión básica y la avanzada. Para 1981, se publicó la segunda edición de *Dungeons and Dragons*, siendo dividida en dos versiones: la básica (permitiendo a jugadores de nivel 1-5) y la experta (nivel 6-14). Durante estas versiones se buscaba generar un contenido especializado con base en la experiencia de cada jugador, llegando así a crear manuales especiales para quienes incluso habían superado los 36 niveles de experiencia que se podían adquirir en estas versiones.

Así pues, en 1983, la popularidad del juego había crecido tanto que se tomó la decisión de generar un producto audiovisual basado en este universo, de la mano de *Dungeons & Dragons Entertainment Company* llegó la famosa serie animada homónima, la cual tuvo un gran recibimiento entre los televidentes. Para 1989 finalmente sale a la luz la segunda y última edición de AD&D, incluyendo, por supuesto, los tres libros principales, junto con dos libros (*The complete fighters guide* y *The complete thieves guide*) que expandían las posibilidades dentro de la creación de personajes. Durante los siguientes ocho años se complementa esta edición con expansiones del universo, presentando campañas como *Ravenloft*, *Hollow World*, *Neverwinter Nights* y *Dark Sun*, entre otros, siendo universos que experimentaron con temáticas de terror, universos apocalípticos y misterio, cada una con su propia esencia, que, si bien no era exclusivamente medieval, mantenía la conexión y el sentimiento original que buscaba evocar la publicación original. Para 1997, la compañía TSR pasaba por problemas financieros y, al estar al borde de la bancarrota, es comprada por *Wizards of the Coast*⁵, un año después se lanza el primer videojuego para computadora de la marca, *Baldur's Gate*, una aventura de combates por turnos que toma lugar en los reinos olvidados, una locación emblemática de *Dungeons and Dragons*. En el año 2000, es publicada la tercera edición del juego, presentando reversiones de los tres libros principales, así mismo, durante este

año se implementa la licencia de juego abierto (*Open Game License* u OGL por sus siglas en inglés) permitiendo así publicaciones de terceros utilizando el sistema de juego ya establecido.

La cuarta edición llegó en el año 2008 como la única edición con 6 libros principales en lugar de 3, ya que se incluyeron expansiones de los manuales principales. Seis años después, la quinta edición, lanzada en 2014, conmemorando el 40 aniversario de la franquicia, (vigente hasta la actualidad), implementa una gran variedad de expansiones y manuales extras, contiene libros como *Ravenloft*, *Eberron*, *Reinos Olvidados*, *Witchlight*, *La Costa de la Espada*, *Spelljammer*, entre muchos otros.

Durante este 2024 llegaría la que podría considerarse, hasta ahora, la más reciente edición, conmemorando los 50 años de historia de esta franquicia: *New Dungeons and Dragons*, una versión revisitada de la quinta con bastantes cambios que permiten una mejora a las reglas establecidas para creación de personaje, mecánicas de ataque, lógica de los propios mundos y habilidades de monstruos, sin dejar obsoleta a la quinta edición, pues busca ser compatible con todo el material ya existente.

Como se puede observar, la historia comercial y editorial de la franquicia es basta y extensa, razón por la cual se ha resumido gran parte de la información, manteniendo a la vista la importancia que los libros y productos editoriales tienen dentro de la propia empresa y cómo, a pesar de los avances tecnológicos de la época actual, el consumo de estos productos físicos no ha disminuido.

El libro como producto editorial

El medio pionero y principal que recaba las ventas y el conocimiento general de Calabozos y Dragones es el libro, específicamente un manual o libro de carácter didáctico, dado que éste “pone al alcance del lector las técnicas, procedimientos y materiales para la participación del proceso enseñanza-aprendizaje.” (Pardo Pérez, 1994, p. 66). Si se extiende más esta definición, se infiere que el manual o libro didáctico funge como una guía o compendio de reglas, pasos y una explicación objetiva que ayudarán al lector a comprender y realizar tareas, procesos o actividades de forma correcta (tomando como referencia al propio manual). Algunos de estos productos editoriales son conformados únicamente por texto, pero el caso que se presenta aquí combina elementos textuales con elementos gráficos.

Como en todo producto editorial, el diseño de éste es la piedra angular mediante la cual se podrá generar un producto funcional y agradable para el consumidor. Si se deja de lado el proceso de maquetación y organización de cada uno de los elementos que se buscan integrar dentro del documento, dejaría de cumplir con el propósito de comunicar de forma sencilla y agradable el contenido de la publicación. Aunque sea considerado un libro de reglas, debe seguir manteniendo esta estética interactiva y sobre todo, interesante para el lector; en este caso en específico, se presenta como un elemento importante para la construcción de un mundo de fantasía, siendo así la inmersividad una característica única y representativa del manual.

De esta forma, se reitera que el diseño editorial no sólo se trata de garantizar legibilidad dentro del texto y tampoco se limita a presentar un producto estéticamente atractivo para el consumidor, sino que es un conjunto de habilidades que un diseñador debe poder manejar para así acaparar múltiples funciones dentro del área del consumidor, como la función comunicadora, estética y comercial.

Es importante resaltar la complejidad al diseñar un manual que cumpla con todas estas características; éste es un producto que prioriza el texto y la objetividad sobre los elementos gráficos (que buscan una mayor armonía visual o inmersiva) y tiende a contener una cantidad de texto muy alta. Esto hará que el diseñador requiera generar una identidad visual concisa y bien estructurada para que las imágenes o gráficos no tengan más peso dentro del libro, pero que tampoco se vean únicamente como “decoración”.

Figura 1

Ejemplo de páginas “Manual del Jugador” 5º edición



Fuente: Dungeons & Dragons Player's Handbook (Core Rulebook, D&D Roleplaying Game) (2014).

En el ejemplo anterior, se puede observar que las imágenes presentes permiten una inmersión al tema del que se habla, en este caso, la descripción de un tipo de personaje específico (Guerrero) y las características que lo definen por su clase⁶. También se puede analizar el formato que presenta este ejemplar en específico. Destaca la distribución a dos columnas dentro de su propia retícula, así como el uso de gráficos (una tabla que enumera y representa los niveles del jugador como guerrero y las habilidades que va adoptando con cada nivel), el uso de plecas que permiten una división entre subtemas y evitan saturar al lector con información, haciendo posible una lectura fluida y objetiva, pues en caso de que esté buscando un apartado en específico, será sencillo identificar el elemento en cuestión.

Mediante un análisis rápido del contenido de un manual, se puede comprender su propósito como producto editorial: sin embargo, este análisis no se encuentra completo sin una de las partes fundamentales de todo producto impreso, la portada.

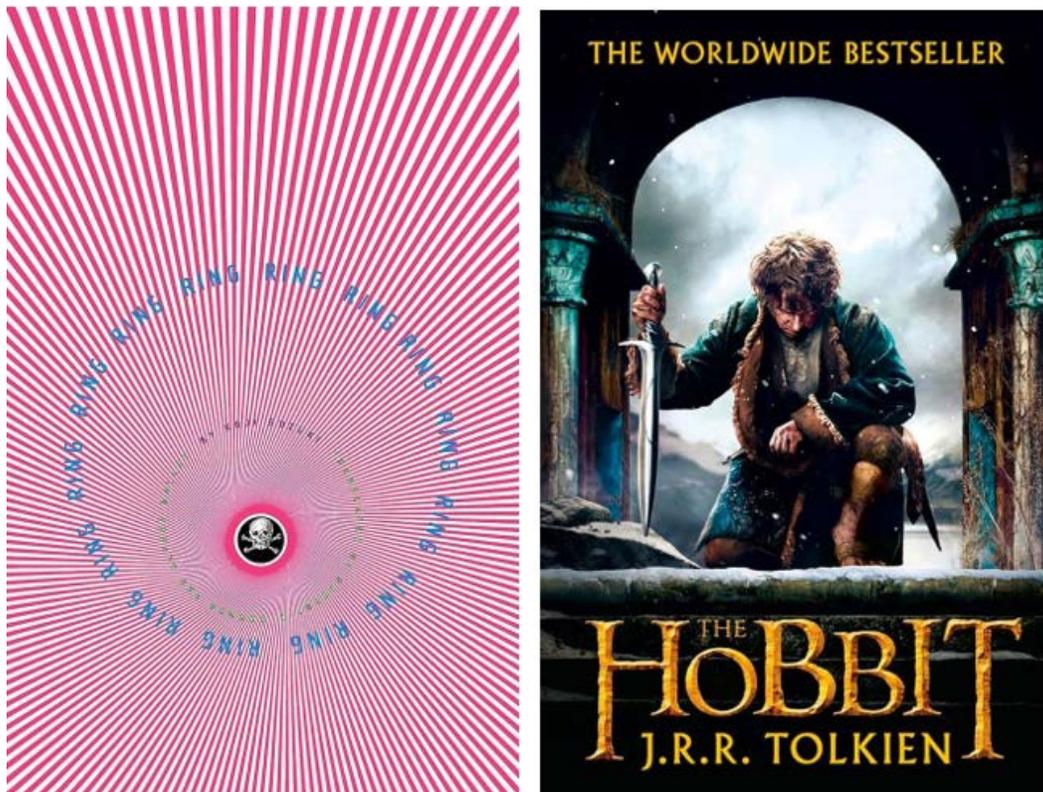
Juzgar al libro por su portada: la imagen de un producto editorial

Un elemento sumamente importante dentro de la imagen de un libro es sin duda alguna la portada: es la carta de presentación, la invitación al lector para realizar una compra y ello es más que necesario realizar una planeación sobre lo que se presenta como portada. Se encuentran, entonces, portadas figurativas, las cuales cuentan con fotografías como elemento central, portadas de texto, que, como su nombre lo indica, el foco principal es el uso de tipografías y portadas conceptuales: que presentan ilustraciones y/o fotografías para representar conceptos específicos de la obra, dándole una mirada artística al propio libro.

Con esto en mente, es necesario recurrir al término de Identidad Visual Editorial (IVE) (González Solas, 2002). Éste hace referencia justamente a un brief exclusivo de la publicación editorial, abarcando tipografía, módulos, cuerpos de letra, elementos de apoyo (ilustraciones, gráficos, plecas, etc.): el objetivo es mantener una coherencia gráfica dentro del producto mismo. La portada no es la excepción, ya que debe encontrarse fuertemente ligada con el contenido del libro, razón por la cual, en formatos conceptuales o figurativos, se realiza una síntesis de la trama del libro, ya sea de forma explícita o abstracta.

Fig. 2 y 3

Ejemplos de formato conceptual y figurativo de portadas de libro



Actualmente, las portadas de libros no se reducen únicamente a portadas impresas, lo que ha llevado a generar portadas más interesantes para medios como los e-books y esto muchas veces ha generado una limitante cuando se trata de diseñar la portada específica para este formato. Un ejemplo de ello es Kindle, quien entre sus lineamientos de portada específica las medidas de 1600 x 2560 pixeles y un tamaño de archivo que no supere los 50 MB. De esta forma, las posibilidades de detalle o formato se reducen bastante, generando nuevas problemáticas o necesidades.

Cada uno de los formatos que requiera la imprenta o empresa encargada jugarán un papel de suma importancia a la hora de generar un producto visual para cada proyecto. No obstante, es innegable que dependiendo del género de cada libro, existe cierta tendencia a un estilo ilustrativo, fotográfico o compositivo, es entonces cuando se explora el término de convención literaria y en este caso en particular, se empleará para describir géneros como el terror, misterio, fantástico, ciencia ficción, etc., más que para describir los géneros clásicos de la literatura (lírico, épico y dramático).

Tras un breve análisis de diversas obras literarias, se pueden encontrar patrones de diseño. En el caso de los libros de ciencia ficción, se percibe una tendencia a emplear ilustraciones futuristas y referentes, en su mayoría, a temas del espacio exterior o tecnología avanzada, dando mayor foco al entorno que a los personajes que podrían aparecer en la portada. Para la fantasía, se emplea un estilo que recuerda a relatos medievales donde se resalta a la figura del héroe o el protagonista de la historia; en las novelas de terror, colores oscuros o negro con letras que resalten del fondo junto a figuras o siluetas que asemejen o hagan referencia directa al objeto o ser que genera terror dentro de la historia. Los ejemplos son sumamente variados pero es relativamente sencillo encontrar elementos en común dentro de cada género.

Metodología

El objetivo de esta investigación, como ya fue mencionado, es denotar los elementos que conforman los diseños de portada, aunque considerar dichos elementos como simples objetos de composición sería quedarse únicamente en la superficie, así que se trabaja un análisis hermenéutico de la información. La hermenéutica es un método de investigación, mayormente empleada en el análisis de textos, que busca dotar al análisis de profundidad más allá de los datos cuantitativos que se puedan recabar, pero, al ser un tema de estudio enfocado al diseño y la comunicación visual, se debe encontrar un apoyo dentro de la metodología que canalice la investigación hacia esta área, en razón de lo cual se determinó tomar como base el método iconográfico e iconológico de Erwin Panofsky.⁷

La metodología de Panofsky se caracteriza por ir de lo general a lo particular, es decir, permite llevar un análisis superficial a una profundización del tema y sus razones de ser, así como el impacto que el entorno tuvo con el propio proyecto. De esta forma, se puede dividir la metodología en tres partes.

- **Nivel pre-icónico:** dentro de esta fase, se realizará un análisis superficial de cada una de las portadas tomando en cuenta composición, color, tipografía y elementos visuales en general, esto para tener una visión general del contenido.
- **Nivel iconográfico:** se incluirán las significaciones de los elementos tomando en cuenta los diferentes contextos mencionados, se

buscarán las posibles alegorías o referencias a temas culturales e históricos dentro de la misma composición, el trasfondo de los artistas involucrados en la propia ilustración y de la propia marca.

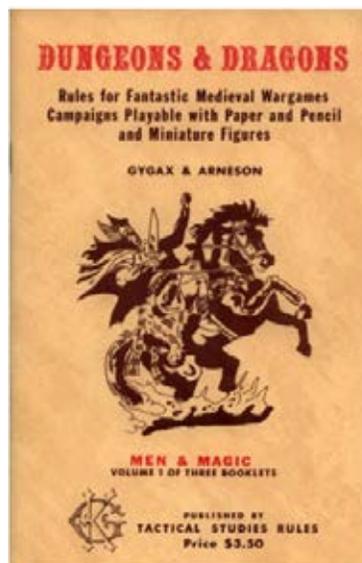
- **Nivel iconológico:** para este punto, se comenzará a tomar en cuenta el contexto de cada una de las ilustraciones (sea histórico, cultural, social o incluso económico del momento en que fueron publicados). El objetivo es comprender por qué se tomaron ciertas decisiones diseñísticas, así como el significado subjetivo de cada ilustración, profundizando en el campo de investigación más allá de un simple análisis de composición, permitiendo un punto de vista social y cultural dentro de la propia obra.

Dungeons and dragons (1974)

Ésta es la primera edición publicada. Se convierte en un juego de nicho que poco a poco va ganando popularidad entre los fanáticos de juegos como *Chainmail*.

Figura 4

Portada del primer manual del jugador



Fuente: Surf, El juego que lo empezó todo: la 1ª edición de Dungeons & Dragons 2018, Rol de los 90. <https://rodelos90.blogspot.com/2018/03/el-juego-que-lo-empezo-todo-la-1.html>

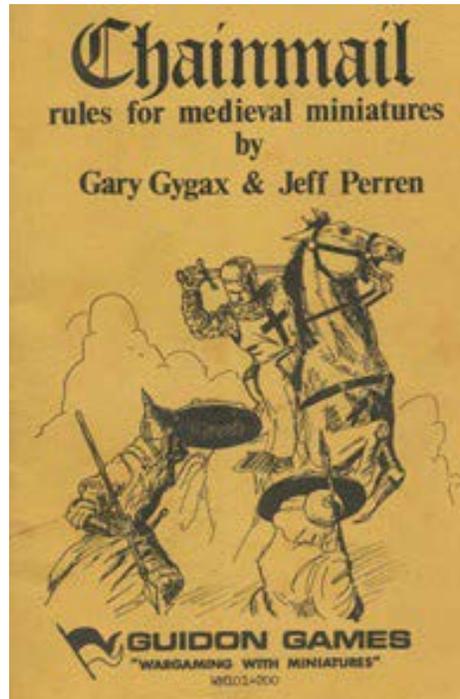
Iniciando con el análisis pre-icónico, se nota una composición que busca otorgar de equilibrio a la imagen completa. Como primer texto está el título de la obra, seguido por una descripción breve del tipo de juego de mesa, que es *Dungeons and dragons*, escrito con letras rojas y los apellidos de los autores (Gygax & Arneson). A continuación, una ilustración de un hombre sobre un caballo a tinta negra, el estilo de la ilustración es bastante simple y sigue esta línea de diseño que se puede clasificar dentro del estilo *Swords and Sorcery*⁸. Bajo la ilustración se lee el texto “Men & magic” (hombres y magia) en letras rojas seguido de la leyenda “Volume 1 of three booklets”, (volumen 1 de tres folletos): esto último haciendo referencia a que esta edición presentaba en una sola caja los tres folletos necesarios para jugar. Por último, se halla la editorial que publica esta edición “*Tactical Studies Rules*” y el precio de venta, junto con el logotipo de la propia editorial. En general, el diseño se mantiene simple, legible y funcional para lo que se buscaba vender en ese entonces.

Continuando con el análisis iconográfico, la elección de tipografía para el título claramente busca evocar este estilo gótico y medieval, implementando una tipografía de la familia *serif*; el logotipo, de igual forma, presenta una composición que evoca este ambiente medieval y fantástico. Hablando ahora de lo que sería la ilustración principal, se aborda completamente la imagen del héroe o caballero que se embarca a la aventura sobre su fiel corcel. Éste concepto encaja perfectamente dentro del universo de *Dungeons and Dragons*, pues en esta edición en específico, el tema principal o las partidas tenían como objetivo avanzar dentro de una mazmorra y llegar a vencer a un señor oscuro o un dragón, por lo que la imagen más común es la del caballero embarcándose en esta aventura.

Dentro del nivel iconológico, se nota la influencia que juegos como *Chainmail* o *Siege of Bodenburg* tuvieron a la hora de crear un concepto gráfico dentro de la obra. Gygax y Arneson comenzaron su viaje editorial y de autoría mediante estos dos juegos, siendo Gygax uno de los autores de *Chainmail*, por lo que seguramente retomó múltiples elementos de este juego y sus conceptos para reimaginar y lanzar *Dungeons and Dragons*. Como ejemplo de esta inspiración se puede mostrar la portada de la primera obra de Gygax:

Figura 5

Portada del manual de reglas de Chainmail (1971)



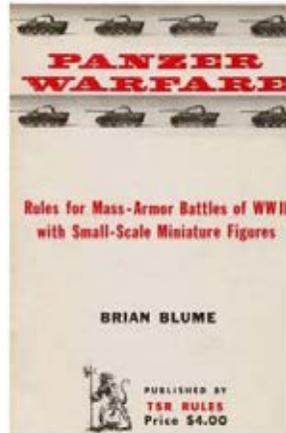
Fuente: Chainmail (game). Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_(game))

Las similitudes son bastante notables, la composición se mantiene ubicada al centro del espacio y una vez más con la presencia de un caballero (en este caso, perteneciente a la orden templaria) atacando a un grupo de bárbaros sobre su caballo. El concepto se mantiene bajo la misma idea de este héroe a caballo pero en la versión de *Dungeons and Dragons* hay un giro fantástico dentro del diseño de personaje perteneciente al héroe; se nota una cabellera larga y un atuendo que puede evocar a personajes como *Conan el Bárbaro*.

La elección de colores tanto para el texto como para la ilustración probablemente se debe al poco presupuesto con el que se contaba en ese momento. Aunque la publicación había sido dirigida por una casa editorial, el tiraje que se vendió dentro de la primera es mínimo comparado con tirajes de editoriales grandes, razón por la cual la impresión de este kit de juego debió ser bastante costosa. En adición, se puede notar que la editorial tenía cierta línea de diseño, por lo que en publicaciones anteriores se aprecia un formato similar:

Figura 6

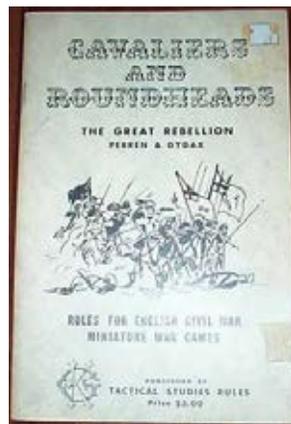
Portada de Panzer Warfare (1975)



Fuentes: Panzer Warfare (1975) Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Panzer_Warfare

Figura 7

Portada de Cavaliers and rounheads (1973)



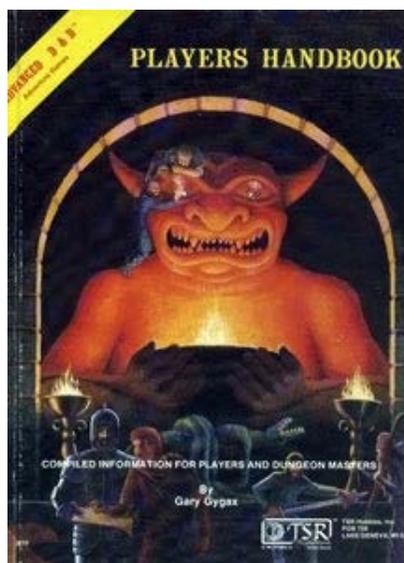
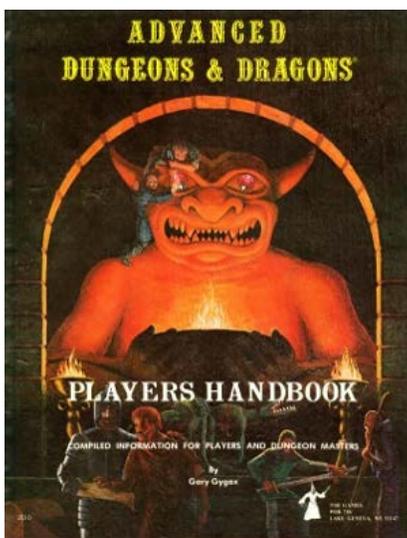
Fuentes: Cavaliers and Rounheads Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Cavaliers_and_Roundheads

Se puede afirmar, que el diseño de la portada respondía a una línea editorial específica, la cual puede ser tomada en cuenta como un referente visual o inclusive como identidad de la marca, un diseño que se considere representativo y permita al comprador identificar de forma rápida los productos publicados por TSR Rules. Así mismo, tras el lanzamiento del juego en la GenCon⁹ de 1976, se realizó el anexo de Bryan Blume a la empresa editorial que esto permitió obtener mayores recursos para la reimpresión

de estos manuales y, debido a la alta demanda que obtuvieron tras la presentación del juego, se requería una impresión relativamente rápida, por lo que mantener el estilo sencillo pero eficaz de los manuales era de suma importancia.

Figura 8 y 9

Portada del manual del jugador primera edición de Advanced Dungeons and Dragons (1978)



Fuente: Dungeons and Dragon Lore Wiki, Players handbook, [https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Players_Handbook_\(1e\)](https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Players_Handbook_(1e))

Para la siguiente edición, se presume una ilustración más compleja, en una composición que mantiene un enfoque central, empleando el equilibrio de la imagen. Utiliza colores contrastantes siendo el que cuenta con mayor peso el rojo y amarillo, en este caso existen dos variantes de la portada. La Figura 8 forma parte de la primera impresión del manual, ésta contiene el título del juego en la parte superior central de la portada, empleando la misma tipografía que se utilizó en la primera edición para el título del juego, pero esta vez en letras amarillas.

A continuación se observa la estatua de un demonio bajo un marco de piedra; encima de él, dos personajes intentan sacar la gema de su ojo, las manos de la estatua se encuentran ocupadas por un cuenco del que emana fuego y es flanqueado por dos antorchas. Bajo este cuenco, se observa una serpiente muerta sobre una plancha de piedra, dos personajes del

lado izquierdo se encuentran interpretando un pergamino mientras que dos personajes del lado derecho se encuentran conversando. Regresando al apartado del texto el nombre del manual se lee en letras blancas, seguido por la leyenda “compiled information for players and dungeon masters” (información recopilada para jugadores y maestros del calabozo) y el nombre del autor debajo.

Ahora bien, la Figura 9 pertenece a la cuarta reimpresión del libro. Si bien la ilustración se mantiene igual, la disposición del título del juego y de la obra cambian de posición, ahora el título del juego se encuentra esquinado sobre una banda amarilla del lado izquierdo y con tipografía roja, mientras que el título del libro se encuentra en la parte superior derecha con tipografía amarilla. También hay un cambio en el logotipo de la empresa editorial.

Iconográficamente hablando, la escena se desarrolla en una mazmorra, que seguía siendo de los principales atractivos de la franquicia, la estatua es un *eidolon*¹⁰ que emula al archidemonio¹¹ *Moloch*¹² (confirmado por Mike Mearls, mánager senior de Calabozos y Dragones durante una entrevista en el canal de youtube oficial de D&D (2018)). Dentro de la ilustración se ven retratadas cuatro de las cinco clases disponibles dentro de esta edición, los ladrones serían aquéllos que intentan robar la gema del ojo del *eidolon*; también hay dos paladines, uno leyendo el pergamino y otro limpiando su espada. El segundo personaje que se encuentra revisando el pergamino podría ser un explorador, mientras que el personaje que se encuentra con el paladín del otro extremo es un usuario mágico. Sobre la mesa de piedra, bajo el *eidolon*, yace un basilisco muerto. Con todo este contexto, se puede saber entonces que el equipo de la ilustración se encuentra explorando un templo dedicado a Moloch.

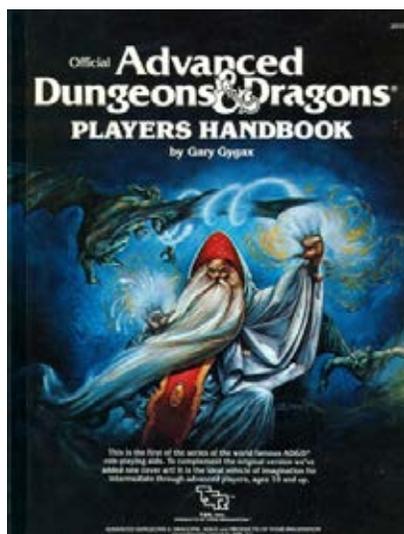
Para este momento, la empresa se encontraba en un momento inestable, ya que uno de los fundadores de TSR, Donald R. Kaye, había fallecido; hubo problemas respecto a las acciones y a quién le correspondía qué parte, al final se repartieron cerca de 445 acciones para Blume y su hermano, mientras que Gygax se quedó únicamente con 150, lo que lo convertía básicamente en un empleado de los hermanos Blume. Esto hizo que Gygax, junto con Dave Arneson, decidieran expandir el juego, creando una subdivisión llamada *Advanced Dungeons and Dragons*, un sistema diseñado para jugadores que buscaban algo más retador en cuanto a dificultad de combate se trataba. Si bien debía pagar derechos por emplear ciertos

conceptos del juego inicial, esta nueva edición trajo consigo una ganancia mayor para Gygax y Arneson, permitiendo sacar manuales de monstruos y manuales para *dungeon master* de mayor calidad y a mayor costo. Es por esto que las ediciones presentes cuentan con un formato en pasta dura y el trabajo de un ilustrador, en este caso específico David A. Trampier¹⁴.

Se puede suponer que la inspiración de Trampier para el concepto de la portada se vio influido por las tendencias de las campañas que serían creadas para este sistema, debido a que, para dicha edición, surgieron campañas emblemáticas como *Dark Sun* y *Ravenloft*, siendo estas dos parteaguas en cuanto a lo que el mundo de *Dungeons and Dragons* se trataba. Se estaban explorando nuevos horizontes más allá de temas medievales y fantasía clásica, las posibilidades se veían prometedoras en cuanto a temáticas más adultas y el recibimiento de los fanáticos era bastante bueno.

Figura 10

Portada de la novena reimpresión del manual de jugador perteneciente a Advanced Dungeons and Dragons (novena impresión) (1983)



Fuente: Dungeons and Dragons Lore Wiki, Players Handbook (1e) [https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Players_Handbook_\(1e\)?file=PHB1e+1983.jpg](https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Players_Handbook_(1e)?file=PHB1e+1983.jpg)

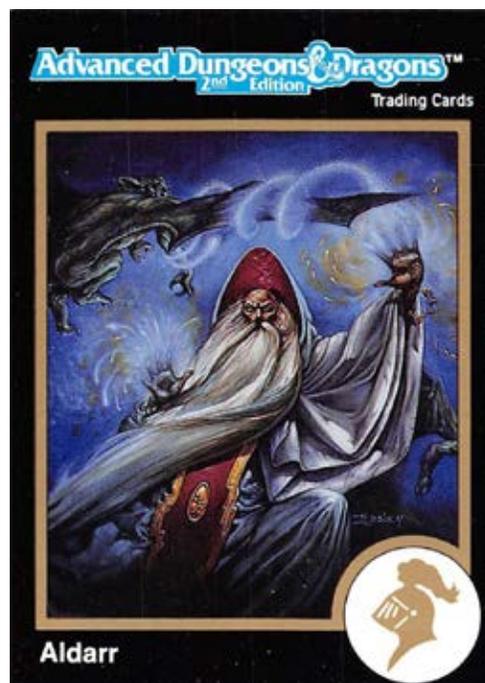
En esta edición se ubica el título de la línea de juego como título principal y por primera vez se presenta un logotipo similar al que actualmente se ha convertido en la imagen icónica de la marca Dungeons and Dragons; debajo de éste se ubica el nombre del libro junto con su autor. Para la ilustración se emplea la imagen de un mago que emana luz de sus manos y unas

criaturas aladas que lo rodean; en la parte inferior de la portada se puede apreciar la leyenda “This is the first series of the world famous AD&D role-playing aids. To complete the original version, we’ve added new cover art! It is the ideal vehicle of imagination for intermediate through advanced players, age 10 and up.” (Esta es la primera serie del mundialmente famoso manual de juego de AD&D. Para completar la versión original, ¡Hemos agregado una nueva portada!, es el vehículo ideal de la imaginación para jugadores avanzados, edad de 10 en adelante), seguido del logotipo de la empresa editorial y sus respectivos derechos.

Dentro de la composición se observa un usuario mágico, peleando contra un par de imps¹⁵, en la comunidad de fanáticos existe un debate sobre la identidad éste. Muchos de ellos consideran que se trata de Ringlerun¹⁶, sin embargo, en 1991, surgiría un juego de cartas de la franquicia donde se le nombraría como Aldarr¹⁷.

Figuras 11 y 12

Figura de acción de Ringlerun lanzada en 1983 / Carta coleccionable de Aldarr lanzada en 1991



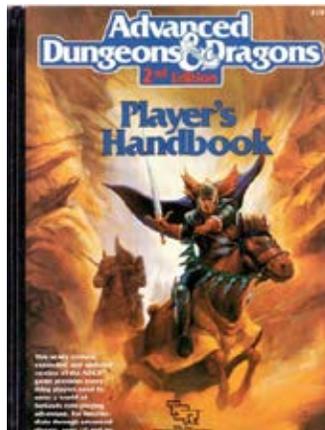
Fuente: Childrens of the ampersand, R... is for Ringlerun the wizard#atozchallenge, <https://deadmanstales.wordpress.com/2018/04/20/r-is-for-ringlerun-the-wizard-atozchallenge/>
 Fuente: baseballcardstoreca, Aldarr, Trading Card Database, <https://www.tcdb.com/View-Card.cfm/sid/161257/cid/10352160/1991-TSR-Advanced-Dungeons-&-Dragons-18-Aldarr>

Los *imps* tienden a ser un símbolo de maldad dentro del universo del juego. En caso de que se tratara del hechicero Ringlerun, podría verse la escena de este importante usuario mágico peleando contra las fuerzas del mal en alguna de sus encrucijadas por mantener el orden y la paz. Sin embargo, en caso de que se tomara en cuenta la historia detrás de Aldarr, se estaría presenciando una batalla para poder atravesar alguna dimensión en uno de sus múltiples viajes de exploración, inclusive podrían haber sido conjurados por el mismo Aldarr a modo de protección.

Durante los años 80, comenzó un episodio de histeria colectiva conocida como pánico satánico, el cual atribuía ciertas características satánicas y cultistas a los juegos de rol en general. Se puso en el ojo público el juego de *Dungeons and Dragons* debido a que el caso más conocido, la desaparición y suicidio de James Dallas Egbert III¹⁸, fue directamente relacionado con éste. Aún cuando no existe una explicación por parte del equipo encargado de la franquicia hoy en día, no es erróneo suponer que la presión que existía por parte de organizaciones como Bothered About Dungeons and Dragons (BADD)¹⁹ o las propias congregaciones religiosas fueran lo que llevó a generar una portada con elementos que fueran más difíciles de relacionar con el satanismo. Aunado a este “pánico satánico”, las ventas de *Dungeons and Dragons*, en lugar de disminuir, aumentaron, debido al morbo que el juego generó por ser percibido como ocultista o prohibido, lo que permitió generar una nueva versión de la portada eliminando cualquier referencia a demonios, diablos y monstruos controvertidos.

Figura. 13

Portada Manual de jugador Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition (1989)



Fuente: Player's Handbook 2nd edition, Fandom, https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Player%27s_Handbook_2Thnd_edition

Esta edición tiene una composición que toma como base la figura triangular para acomodar los elementos de la ilustración. En la parte superior aparece el nombre de la marca escrito en letras blancas y borde azul acompañado del número de edición, escrito con color rojo y bajo éste el nombre del libro. En la parte inferior izquierda se ubica la siguiente leyenda: “This newly revised, expanded, and updated versión of AD&D game provides everything players need to enter a world of fantastic role-playing adventure. For intermediate through advanced players, ages 10 and up” (Esta nueva edición de AD&D revisada, expandida y actualizada provee todo lo que los jugadores necesitan para entrar a un mundo de aventuras de juego de rol de fantasía. Para jugadores intermedios y avanzados, 10 años o más). En la parte inferior central se advierte el logotipo de TSR Inc, y dentro de la ilustración, tres jinetes cabalgando en un entorno desértico mientras portan una espada en mano, listos para atacar.

Para esta edición, se implementaron cuatro nuevas clases jugables disponibles para la creación personaje: peleador, mago, mago especializado y bardo. Dentro de la portada, hay personajes que entran dentro de la categoría de guerreros montando a caballo; éstos se caracterizan por pertenecer al grupo de héroes que se abren camino mediante el uso de armas, entre ellos peleadores, paladines y exploradores. Al revisar el manual y sus especificaciones, dentro hay una ilustración que representa al arquetipo del peleador. Si se compara este diseño con el que se presenta dentro de la portada del libro, se notan similitudes en el casco que utiliza y el tipo de espada.

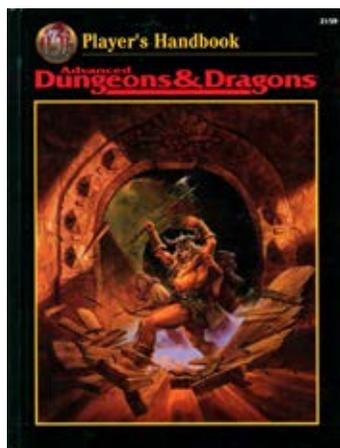
Dentro del propio universo de esta edición, se hace referencia a tres tipos de peleador, líder, de tropa o unidad de élite, en la ilustración se aprecia que el personaje principal viene acompañado de otros dos sujetos en la parte posterior de la imagen, al tener armaduras similares, se deduce que el personaje pertenece a una tropa o es parte de las unidades de élite. Por desgracia, el diseño del casco no permite resaltar ningún rasgo que diferencie su posible raza, por lo que se tomará como un humano. Gracias al juego de cartas coleccionables de AD&D (1991), hay más información de este personaje principal: el humano montado a caballo es Mardus, un guerrero nivel 13, quien desde su infancia había buscado llegar a ser un gran aventurero. Se caracteriza por su inteligencia y decisiones acertadas, es leal a sus amigos y familiares.

Para este momento, el temor ocasionado por el pánico satánico no había disminuido y si bien trajo consigo el morbo de los jóvenes “rebeldes”, esto no se vio reflejado en ventas para la empresa, pues para 1988 (un año antes del lanzamiento de esta edición), las ventas de la edición anterior habían disminuido de 300 mil dólares a menos de 100 mil. Debido a esta baja de ventas, Gary Gygax buscó nuevas formas de obtener ganancias con la marca, buscando así la producción de una película del propio juego: el resultado de aquella visita a Los Ángeles fue la serie animada de 27 episodios. La única forma en la que parecía posible recobrar el poder económico dentro de la industria de juegos de rol era lanzando una nueva edición; sin embargo, debido a todos los puntos antes mencionados, se necesitaba una nueva estrategia de marketing, lo que llevó a lanzar la segunda edición de AD&D con un enfoque un tanto distinto.

Como primer punto, todo tipo de referencia a demonios y cultos fue removido de la historia del juego, ya no sólo en la portada, si no en todas las posibles campañas e historias que pudieran estar relacionadas con el sistema de juego; así mismo, se apuntó a un público adolescente, ya no tanto a adultos jóvenes y, por último, se buscó generar una imagen que hiciera alegoría o diera a entender que las aventuras que se podrían jugar principalmente girarían en torno a estas historias heroicas, en busca de salvar un reino o cumplir grandes hazañas en favor del bien.

Figura 14

Portada Manual de jugador Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition (reimpresión) (1995)



Fuente: 2nd Edition Player's Handbook, Advanced Dungeons & Dragons, [https://www.tsrarchive.com/add/add-2e-core-phb.html](https://www TSR Archive.com/add/add-2e-core-phb.html)

Para la portada de esta edición, se vuelve a encontrar una composición que toma como base el triángulo dentro de la ilustración. Hay una separación entre los datos del libro (título, editorial, marca) y la ilustración, al enmarcar esta última con un contorno amarillo que lo separa del fondo negro, en la parte superior se localiza el nuevo logotipo de TSR Inc. Seguido del nombre del libro en letras amarillas, bajo éste hay una división de color amarilla seguida del nombre de la marca. Los personajes dentro de la ilustración son tres hombres, uno con un arco y flecha, otro con capucha y uno más con un hacha irrumpiendo en una habitación mientras que el del hacha rompe la puerta de madera que divide la habitación.

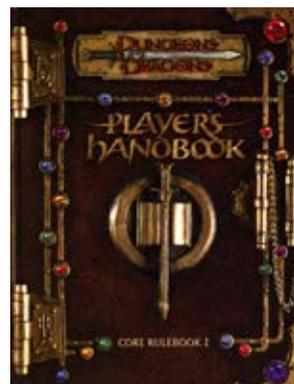
En esta ocasión, el personaje principal es un guerrero humano (ya que en esta edición no existía aún el bárbaro) con especialización en uso de hachas de combate, detrás de él se vislumbra a un explorador entrando de forma sigilosa y un mago (probablemente especializado) oculto entre las sombras, a la espera de un ataque para contrarrestar con su magia. Para este caso en específico, no existe un trasfondo con historia que permita dar una lectura mucho más detallada de lo que ocurre en la escena, más allá de la clara intención de mostrar una escena casi cinematográfica de los héroes irrumpiendo en una mazmorra.

Durante esta época, TSR todavía se encontraba en la cúspide del mercado y fue este auge el que los llevó a experimentar dentro de nuevos campos. Entre estas ideas estuvo la de lanzar una trilogía de novelas ambientadas en uno de los muchos universos creados para el juego, *Dragonlance*. Éste fue uno de los aciertos más grandes de la empresa, pues llegaron a entrar múltiples veces en el top de *Best Sellers* en Estados Unidos. Probablemente, debido al éxito de estas novelas, se decidió darle un toque más cinematográfico a la ilustración principal, atrayendo así a quienes se vieron interesados por las aclamadas obras literarias.

Figura. 15

*Portada Manual del jugador
Dungeons and Dragons 3rd edition
Dungeons and Dragons (tercera
edición) (2000)*

Fuente: 3.0 Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, <https://www.tsrarchive.com/3e/3e2-core30.html>



El formato de esta edición cambia completamente: aquí ya no se visualiza una ilustración que presente personajes. En esta ocasión, la ilustración es la totalidad de la portada, la composición presenta el uso de la simetría y la figura rectangular como base; en la parte superior se posiciona el nombre de la marca con el formato de logotipo que se utilizó para esta edición en específico, debajo de ella y dentro del marco centra, se encuentra el título del libro, seguido por un logotipo que contiene un círculo rodeando un libro abierto, el cual, a manera de separador, contiene una espada con el mango hacia arriba, debajo del logotipo está la leyenda “Core rulebook l”. Son notables un par de bisagras del lado izquierdo y esquineros del lado derecho, una cerradura con cadena y diversas gemas que se encuentran distribuidas a lo largo de la portada.

En esta edición, se realizó un diseño que busca referenciar a los almanaques o libros de magia presentes dentro del universo de *Dungeons and Dragons*; de esta forma, la pedrería que se encuentra incrustada toma mayor relevancia. Los rubís, por ejemplo, son asociados al poder curativo de la tierra, debido a la capacidad de regeneración que otorgan a los golems²⁰ de rubí, son empleados para crear tinta mágica con la cual escribir ciertos hechizos elementales y se relacionan con dioses como *Callarduran Smoothhands*, *Erean Ilesere*, *Gorm Gulthyn*, *Haela Brightaxe* y *Labelas Enoreth*.

Las gemas azules podrían ser zafiros, los cuales son considerados sagrados por seguidores de dioses como *Aerdrie Faenya*, *Deep Duerra*, *Eldath* y *Gaerdal Ironhand*, siendo utilizados para rituales de sacrificio, consagrar objetos o ver presagios. Según el *Realmslore*²¹, los zafiros tienen la capacidad de aumentar las habilidades mágicas y la fuerza del usuario, también han sido utilizados para forjar espadas y artefactos con capacidades psiónicas²². Así mismo, son capaces de generar efectos que provoquen miedo, desesperanza, furia o locura, efectos de los que puede ser protegido el portador de un artefacto mágico hecho a base de zafiro. Si es utilizado como componente de ciertos hechizos, el zafiro puede provocar un primer golpe contundente y de larga duración.

Analizando ahora las gemas amarillas, se puede tratar de topacios, gemas relacionadas con dioses como *Deneir*, *Horus-Re*, y *Gaerdal Ironhand*.

Comúnmente es utilizado para crear objetos que otorguen protección mágica: de igual manera, se menciona que el topacio contiene energía curativa por defecto, así que puede ser utilizada para lanzar hechizos de curación o como ingrediente para pociones con el mismo propósito.

Las gemas verdes hacen referencia a las esmeraldas, éstas tienen propiedades curativas que las asocian con la salud, la fertilidad y el crecimiento. Ha sido empleada para crear tinta mágica e imbuir objetos mágicos con sus propiedades. También son utilizadas para detectar la traición, el odio y el engaño, la señal de cualquiera de estos comportamientos provocaría que la esmeralda se quiebre. Es por esto que los reyes suelen llevar anillos con esta gema sobre todo a reuniones importantes, cierres de negocios, etc. La magia antigua vincula las esmeraldas con las puertas, una posible explicación de cómo los *golems* de esmeralda son capaces de teletransportarse.

Por último, las gemas moradas serían amatistas, las cuales son muy apreciadas en el pueblo *drow*²³ que adora a *Ghaunadaur*. Fue utilizada para forjar las piedras de *loun*, una amalgama de múltiples gemas que permitían a usuarios mágicos mejorar el rango de sus hechizos. También es utilizada para hechizos que involucran la comunicación; es decir, aquellos que permiten transmitir mensajes de forma mágica. Se forjan armaduras que generan resistencia a ataques *psiónicos* y ciertas leyendas cuentan que la amatista puede prevenir intoxicaciones o neutralizar venenos.

Con cada una de estas gemas, es notorio que el libro puede estar protegido contra múltiples hechizos o daño en sí, lo que refuerza aún más el concepto de almanaque, ya que este tipo de libros son uno de los objetos más preciados para magos y académicos dentro del universo de *Dungeons and Dragons*.

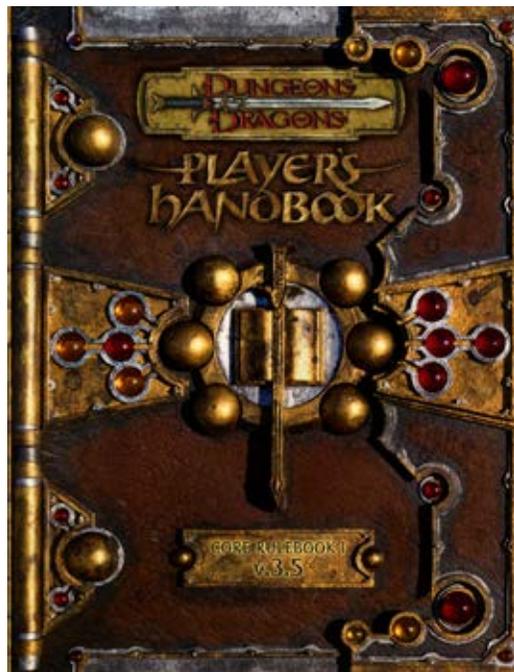
Tras el éxito que fue *Dragonlance* y las novelas, la habilidad de innovación de TSR fue en declive, debido a lanzamientos fallidos como lo fueron en su momento la salida de *Dragon Dice*²⁴ o *Spellfire*²⁵, los cuales fueron fracasos reflejados en las bajas ventas. De la misma forma, la empresa comenzó a tomar represalias contra el *fanfiction* que involucrara directamente el universo de D&D. De la misma manera, TSR ya no era la empresa especializada en rpgs (juegos de rol) con mayor calidad, debido a que comenzaron a surgir White Wolf Publishing, West End Games, Palladium Books y SAGA System.

Empresas ya existentes como Chaosium comenzaron a tomar fuerza dentro del mercado, estas pérdidas para TSR llevaron a acumular deudas de \$30 millones de dólares en 1996. La empresa Wizards of the Coast vio la oportunidad de comprar a TSR y así convertirse en el “padre del RGP” en 1997. Para 1999 Hasbro terminaría comprando Wizards of the Coast y con ello también a TSR, convirtiéndose así en una parte esencial de esta gran

empresa. Para el año 2000, los derechos y la propiedad intelectual ya pertenecían en su totalidad a Hasbro por lo que comenzaron con un cambio de imagen para la marca y una mayor distribución del juego. Es probable que debido a este cambio de administración se buscara una imagen única que nunca se hubiera empleado en la historia de D&D, razón por la cual se optó por una ilustración inmersiva, que diera la sensación de tener un manual de magia o un almanaque.

Figura 16

Portada Manual del jugador Dungeons and Dragons 3.5 edition (2003)



Fuente: 3.5 Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, [https://www.tsrarchive.com/3e/3e2-core35.html](https://www TSR Archive.com/3e/3e2-core35.html)

Al igual que la edición anterior, se presenta una ilustración que forma la portada completa con todos los elementos incorporados en ésta. En la parte superior está el logotipo de la marca dentro de una placa de oro, debajo el título del libro y como elemento central, se encuentra el logo que incorpora el círculo, el libro y la espada. Esta vez, el círculo cuenta con un interior plateado que resalta la espada y el libro; debajo de éste, otra placa de oro con la leyenda “Core Rulebook v.3.5”. Se mantiene el uso de bisagras pero se cambian las esquinas por un borde con acabados dorados, las gemas presentes se reducen a aquéllas de color ámbar y rojo.

A diferencia de la edición anterior, aquí únicamente se presentan dos variedades de gemas, las cuales pueden ser rubíes y ámbar, éste último debido a la diferencia de brillo y reflexión de luz que posee. Dentro de la historia de *Dungeons and Dragons*, el ámbar puede ser utilizado como componente mágico en hechizos que involucren cargas eléctricas (por su fuerte conductividad) así como tinta mágica que otorgue poder a los escritos que se relacionen directamente con estos hechizos; también se encuentra relacionado con la buena fortuna, específicamente cuando se trata de evadir enfermedades y plagas.

Con esta información, se deduce que el libro puede pertenecer a un mago, específicamente a uno que pertenezca a la escuela de la evocación o transmutación. Los remaches y múltiples protectores en las esquinas reafirman esta creencia, pues los hechiceros son conocidos por cargar consigo su almanaque durante enfrentamientos o batallas, así que se necesita un material resistente que no se desgaste tan rápido.

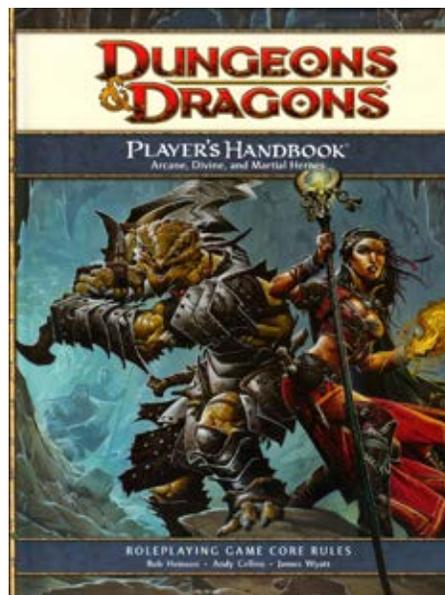
Para este punto, *Dungeons and Dragons* ya se había consolidado como una de las mayores marcas en cuanto a juegos de rol de mesa se refiere, esto hizo que el presupuesto para sus productos fuera mucho mayor. Si bien todas las ediciones habían sido en pasta dura, esta edición tiene acabados mejor logrados, implementado zonas satinadas y otras con barniz que ayudaron a dar un toque mucho más realista al concepto. Una vez consolidando a la marca como una nueva cara del mismo juego, Hasbro y Wizards of the Coast sólo tenían la meta de seguir creciendo y experimentando con esta línea. De esta forma, Hasbro lanzó la OGL (*Open Game License*), un conjunto de términos y condiciones que permitieron a los fanáticos publicar y compartir material creado por ellos que fuera compatible con el juego base.

Éste fue un gran acierto para la marca pues permitió que la popularidad del juego fuera en aumento. Debido a esta constante retroalimentación y recolección de opiniones a través de los productos hechos por fans, la empresa fue capaz de notar ciertos errores o elementos que no gustaban del todo a los jugadores, así que lanzó la versión 3.5, que si bien no cambiaba por completo la versión anterior sí traía consigo mejoras en mecánicas y reglas. Esta decisión pudo influir en mantener una misma línea de diseño que fuera fácilmente reconocible como parte de esta línea narrativa y conceptual.

Figura 17

Portada Manual de jugador (Tomo 1) *Dungeons and Dragons 4th edition (cuarta edición) (2008)*

Fuente: Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, <https://www.tsrarchive.com/4e/4e-core.html>



En esta edición, se regresa a la implementación de ilustraciones como parte de la portada y no como un todo. En la parte superior aparece una nueva reedición del logotipo de la marca en un fondo blanco seguido por un divisor que contiene la leyenda *Player's Handbook Arcane, Divine and Martial Heroes* (Manual del jugador, héroes arcanos, divinos y marciales). Bajo esa leyenda, hay dos personajes principales, uno con una espada larga y otro con un báculo dentro de una cueva en posición de alerta; detrás de ellos, otras dos siluetas que apenas se van adentrando a este lugar. La composición de esta imagen se basa en el desequilibrio y el uso de diagonales para aportar dinamismo a la misma. Debajo de los personajes, una segunda leyenda dentro de un rectángulo azul menciona lo siguiente: “Roleplaying game core rules” seguido de los nombres de los autores.

Como el subtítulo lo sugiere, estos dos personajes pertenecen a las clases arcanas y marciales; quiere decir que el personaje masculino pertenece a la clase “guerrero”, conocidos por su habilidad con armas pesadas y armaduras militares. Por la situación en que se presenta, podría ser un luchador del foso, subclase que se especializa en las peleas dentro de mazmorras y fosos de pelea, lo que le otorga un estilo de combate más agresivo y menos “elegante”. El personaje lleva consigo una armadura completa creada a base de cuero y metal y blande una variación de las llamadas “espadas bastardas”, un arma exótica que mide 1.20m, por lo que requiere un entrenamiento específico, el cual puede obtenerse mediante la subclase ya mencionada. Éste guerrero en específico pertenece a la raza de los dragonidos, seres descendientes de dragones que cuentan con piel escamosa, pero carecen de cola, tienden a ser relacionados con mercenarios, soldados y aventureros.

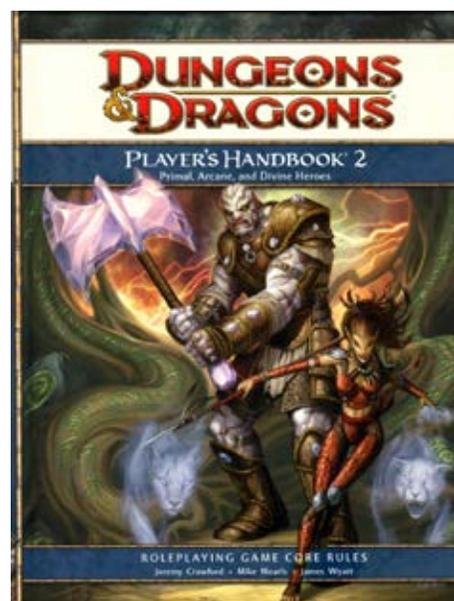
Por parte del personaje femenino, no cuenta con algún rasgo racial que pueda identificarla como una elfa o eladrin, por lo que se tomará como humana. En su caso, determinar la clase puede resultar un poco más complicado, porque varias de ellas emplean báculos como focos arcanos; en el caso de que fuera una bruja, se estaría hablando de aquella que ha realizado un pacto infernal, debido al color de la vestimenta (rojos, naranjas, ocre) y los símbolos que aparecen alrededor de la mano que conjura fuego, ya que podrían pertenecer al idioma infernal o abisal. Ahora bien, si se tratara de una maga, se estaría hablando de aquella que emplea un bastón de defensa, sin embargo, el mago siempre debe llevar consigo un grimorio, el objeto que contiene sus hechizos y, como se puede apreciar, el personaje no carga con nada que se le parezca, por lo que se mantiene como perteneciente a la clase del brujo.

Detrás de los dos personajes principales se encuentran dos siluetas, una perteneciente a un enano guerrero, es notorio gracias a su figura pequeña y ancha. Además, se observa que carga consigo una maza y un escudo, que pueden pertenecer tanto al guerrero como al paladín, pero debido a la falta de detalle en cuanto a su armadura y otros elementos dentro de su vestimenta no es posible determinar con exactitud a qué clase pertenece. El segundo personaje cuenta con una estatura promedio y se ve empleando un bastón, esta silueta es incluso menos detallada que la del enano, por lo que sólo se puede especular con el arma y la altura con la que cuenta; de esta manera se puede concluir que se trata de un humano clérigo o mago.

Figura 18

Portada Manual del Jugador (Tomo 2) Dungeons and Dragons 4th edition Dungeons and Dragons (cuarta edición) (2009)

Fuente: Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, <https://www.tsrarchive.com/4e/4e-core.html>



La composición sigue manteniendo el desequilibrio dentro de la imagen, sin embargo, en esta ocasión se emplean dos líneas diagonales perpendiculares que guían a ambos personajes, siendo más notorias en la inclinación del hacha y del personaje con atuendo rojo; igualmente, se encuentran enmarcados por una figura ovalada formada por lo que parecieran ser raíces. Los textos son distribuidos de la misma forma que el libro anterior, los personajes pasan de ser dos en el foco principal a ser cuatro en total.

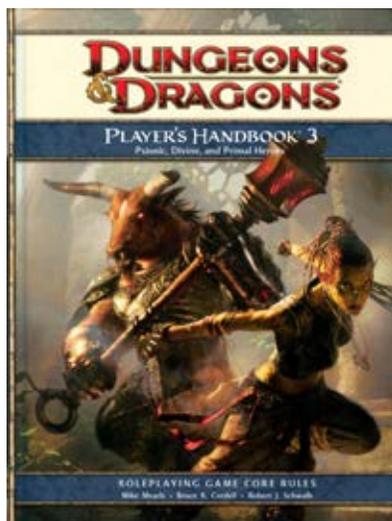
En esta ocasión, el libro presenta personajes “primales, arcanos y divinos”; el personaje masculino forma parte de la raza de los Goliath, un grupo de seres humanoides caracterizados por su gran estatura y su piel en tonalidades grises y blancas. Por el arma que lleva, es clasificado dentro de la clase de bárbaro, peleadores feroces que emplean armas a dos manos; en este caso, se observa un hacha a dos manos, probablemente de amatista, al igual que las incrustaciones con las que cuenta su armadura de cuero. Esto le otorga al Goliath una resistencia muy alta a ataques psíquicos.

Por su parte, el personaje femenino pertenece a la raza de los cambiantes, seres humanoides que manifiestan rasgos animales debido a sus antepasados licántropos. En el caso de este personaje se aprecia una nariz chata, ojos alargados casi felinos y orejas puntiagudas que difieren del diseño de las orejas de elfo, así mismo, su piel cuenta con una tonalidad marrón. Con respecto a la clase, se clasifica dentro de la clase chamán, ya que cuenta con dos guías espirituales que en este caso toman la forma de pantera, datos que la colocan dentro de la subclase de chamán pantera. Ella utiliza una lanza como arma principal y su armadura pareciera estar hecha de escamas, por lo que se clasifica como armadura ligera.

Figura 19

*Portada Manual del Jugador
(Tomo 3) Dungeons and Dragons
(cuarta edición) (2010)*

Fuente: Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, <https://www.tsrarchive.com/4e/4e-core.html>



Con este tercer ejemplar, se puede afirmar que para esta edición el uso del desequilibrio y las diagonales forman una parte fundamental del diseño de portadas; sin embargo, en esta ocasión se emplean líneas diagonales paralelas, lo que da un mayor peso del lado derecho de la ilustración a pesar de que se pueden ubicar a los personajes en una gran parte de la ilustración en general. Las cajas de texto y su contenido se distribuyen de la misma manera que en los dos ejemplos anteriores.

El tercer manual del jugador presenta a los personajes “psiónicos, divinos y primales”, teniendo en cuenta estas tres clasificaciones, se puede clasificar a los personajes principales de la siguiente manera: el primer personaje del lado izquierdo forma parte de los minotauros, una raza caracterizada por ser mitad humanoide mitad toro; cuenta con pezuñas en lugar de pies y cuenta con pelaje que cubre todo su cuerpo. El arma que carga puede clasificarse como una maza de dos manos que contiene runas talladas en ella. Estos datos permiten colocarlo dentro de la clase de sacerdote rúnico, personas especializadas en la talla y uso de runas como focos arcanos que permiten aplicar magia a los objetos en los que estos hayan sido puestos; su armadura es de una armadura completa de metal, lo que la convierte en una armadura militar.

El segundo personaje se trata de una mujer Githzerai, raza caracterizada por su piel en tonalidades verdosas, ojos finos, orejas puntiagudas y narices planas; son una raza dedicada al estudio de la magia y a la autorreflexión. La clase a la que pertenece es a la de los monjes, expertos en las artes marciales cuyas virtudes son la disciplina y concentración. Debido a que no posee ningún arma visible junto a su vestimenta y los vendajes en sus manos, se catalogará a este personaje dentro de esta clase.

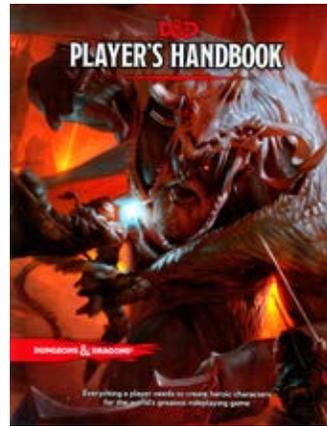
Como cada libro de esta edición fue lanzado con meses de diferencia, se realizará el análisis iconológico correspondiente en este apartado.

Para el año 2008, los videojuegos MMORPG²⁸ se habían convertido en todo un fenómeno mundial en el nuevo mundo del internet, siendo uno de los más conocidos e importantes el de *World of Warcraft*²⁹. Esto llevó a *Wizards of the Coast* a buscar la manera de modernizar y atraer un nuevo público que se encontraba interesado en la fantasía y la exploración a su mercado. Dentro del propio manual se encuentran nuevas razas, clases, pero sobre todo historia de cada una de ellas relatadas de forma extensa. Esta cantidad de información es lo que llevó a dividir por categorías de mecánicas de clases y razas.

Los juegos de miniaturas como *Warhammer 40k*³⁰ estaban siendo uno de los más vendidos; por esta razón, *Wizards of the Coast* consideró implementar más mecánicas que implementaran miniaturas y mapas dentro del propio juego de *Calabozos y Dragones*. Tomando esto en cuenta, es posible inferir que se buscó un mayor nivel de detalle y especialmente al diseñar personajes y presentarlos como la cara del manual del jugador, pues el sistema de miniaturas permite al jugador personalizar sus propias figuras y dotar de características únicas a cada una de ellas.

Figura 20

Portada Manual del Jugador Dungeons and Dragons (quinta edición) (2014)



Fuente: Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, [https://www.tsrarchive.com/5e/5e-core.html](https://www TSRarchive.com/5e/5e-core.html)

En esta edición la composición implementa el desequilibrio visual, al presentar dos personajes de tamaños completamente opuestos como foco principal. Así, se puede afirmar que se implementa una composición en L en la parte inferior derecha de la ilustración que combina dos elementos compositivos para formar una ilustración dinámica y con diferentes focos de atención. En la parte superior central, se encuentra el nuevo logotipo de la marca seguido por el título del libro “Player’s Handook”, justo debajo se encuentra un divisor rojo. Del lado inferior izquierdo, se encuentra una franja roja sobre la cual se lee el nombre de la marca. En la parte inferior central, se lee la leyenda “Everything a player needs to create heroic characters for the world’s greatest roleplaying game” (Todo lo que un jugador necesita para crear personajes heroicos para el juego de rol más grande del mundo).

En esta portada hay cuatro personajes visibles: la criatura humanoide más grande es un gigante de fuego o ildjotunen, seres que funcionan como artesanos y suelen vivir en zonas volcánicas o montañosas; miden alrededor de cinco metros y medio, tienen piel grisácea u oscura, su cabello tiende a las tonalidades rojizas y sus ojos suelen ser rojos. La descripción de este ser también señala que suelen utilizar armaduras de metal o de escamas de dragón. El gigante porta una armadura que aparenta ser el cadáver y la piel de un dragón y lleva consigo una espada que para el personaje puede considerarse una espada corta.

El personaje que se encuentra frente al gigante es de raza humana, ya que no presenta orejas puntiagudas o algún rasgo que la catalogue como perteneciente a otra. Respecto a la clase, se puede tratar de una hechicera o druida, esto se puede suponer debido al foco arcano que emplea (el bastón o báculo que lleva en su mano derecha); la ropa que lleva no revela algún tipo de armadura especial perteneciente a alguna de las dos clases mencionadas anteriormente. El orbe que surge de su mano puede tratarse de algún hechizo de hielo o de luz, pensando en la naturaleza del gigante, puede que la humana busque cegarlo o congelarlo.

La criatura que se observa detrás de la humana y el gigante es una bestia desplazadora, una criatura con apariencia felina y un par de tentáculos que crecen desde su espalda; suelen habitar zonas selváticas de follaje denso o en montañas con sistemas cavernosos profundos. Con estas especificaciones, se puede suponer que el combate se está llevando a cabo dentro de una cueva y la iluminación naranja puede provenir de los poderes del gigante.

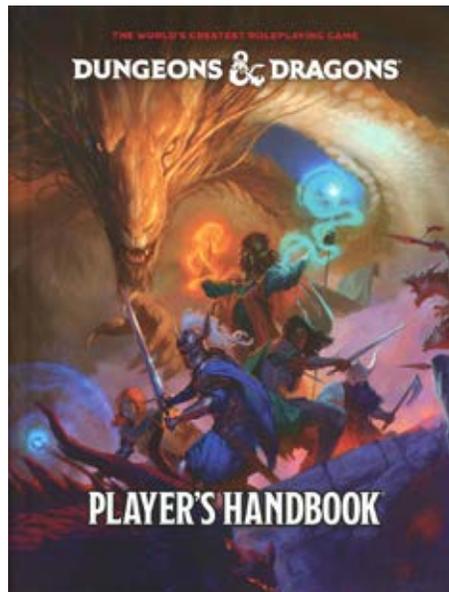
El personaje que se encuentra en la esquina inferior derecha presenta rasgos que hacen referencia a linajes élficos, pudiendo ser o un alto elfo o un semi elfo. Por el uso del arco y la espada, puede tratarse de un explorador, clase experta en el uso de estas dos armas; los colores de su vestimenta pueden ligarlo a zonas boscosas.

Durante la década de 2010, los juegos de rol en general ya se encontraban en un punto relativamente alto de popularidad, sin embargo, la cuarta edición generó descontento por parte de jugadores veteranos, debido a los intentos de *Wizards of the Coast* por querer transportar mecánicas de juego utilizadas en MMORPGs. Esto llevó a la empresa a retomar el lado narrativo y de rol que habían dejado un poco de lado en dicha edición. Entre 2012 y 2013, la empresa creó una campaña de contenido colaborativo lla-

mada D&D Next, donde los jugadores proporcionaban su retroalimentación respecto a diversos cambios en las reglas. De igual manera, juegos como *Pathfinder*³¹ comenzaban a cobrar bastante relevancia y se posicionaban como un verdadero competidor para la marca, sobre todo si se toma en cuenta que *Pathfinder* se encuentra basado en la edición 3.5 de *Dungeons and Dragons*. Éste puede ser uno de los factores principales por los que decidieron regresar a las portadas con una visión más fantástica y cinematográfica que retratara el mundo de fantasía que se podía explorar dentro de la nueva edición.

Figura 21

Portada Manual del Jugador Dungeons and Dragons (2024)



Fuente: Core Rulebooks, Dungeons and Dragons, <https://www.tsrarchive.com/5e/5e-core.html>

En esta edición, una ilustración que emplea una composición triangular o en pirámide, concentrando a los personajes principales en el centro de la imagen, mientras muestra elementos de la situación en el fondo o frente a los personajes. En la parte superior se encuentra la leyenda “The world’s greatest roleplaying game” (El mejor juego de rol del mundo) seguido por el nombre de la marca. En la parte inferior se lee el nombre del libro, *Player’s Handbook*, para esta edición es poca la cantidad de texto comparada con la de otras ediciones, dándole un mayor peso a la ilustración en sí.

En esta edición, se retoma la idea de presentar personajes con historia de trasfondo en las portadas. Para ésta, se utilizan personajes pertenecientes a un grupo conocido como “La llamada del valor” (Valor’s call en inglés), un grupo de aventureros que siempre buscan ayudar a quien lo necesite. El grupo fue formado por Strongheart, el humano paladín, “un temerario justiciero que arriesga su vida para asegurar que el bien triunfe sobre el mal, es pensativo, amable y rara vez impulsivo, sin embargo, esto no hará que dude a la hora de castigar a aquellos que le escupan en la cara a la ley y el orden” (Dragons, D. &. (2021) 228). Porta una armadura pesada plateada y aunque no es devoto a ningún dios, sigue su propio ideal: el mundo puede ser perdonado de la maldad por aquellos que están dispuestos a oponerse a ella.

El segundo personaje es Molliver, *le pícare humane*, es una ladrona que da la mayor parte de sus hurtos a los indigentes, quedándose con lo mínimo y siempre está dispuesta a arriesgarse para ver a la justicia triunfar sobre la tiranía; sus armas incluyen las dagas, una espada corta y lleva una armadura de cuero. Del lado izquierdo, se encuentra Mercion, una clériga humana del dominio de la luz. Ella es un caso muy particular, pues, más que venerar a una deidad, ella sigue un ideal como regla de vida: La verdad le da vida a la maestría y belleza, aquéllos que abrazan el engaño deben ser castigados. Lleva consigo una armadura de plata y sus armas incluyen un bastón y un escudo.

Del lado derecho se ubica Elkhorn, un enano que ha sido el compañero más longevo de Strongheart. En su caso no cuenta con una especialización con alguna clase; sin embargo, es capaz de pelear con una espada larga, un escudo y dagas, utiliza una armadura de cadena. Por último, en la parte central se encuentra Yolande, una elfa hechicera que reina sobre las tierras de Celene, ubicadas en Greyhawk. Este último personaje puede ser crucial para comprender la escena en su totalidad.

Las criaturas que se encuentran al fondo de la ilustración o rodeando a los personajes son variedades distintas de dragones. Por un lado tenemos al dragón de oro que se encuentra al fondo; este tipo de dragón es considerado uno de los primeros seres draconidos, son agraciados y sabios, están en contra de la injusticia y el engaño. Suelen vivir en lugares hechos a base de piedra como cuevas y castillos, además, se refugian con otras criaturas que le son leales y, por lo tanto fungen como guardianes.

Las dos criaturas del lado derecho parecieran ser kobolds, una especie humanoide que tiene un aspecto de reptil similar a un dragón, pero de mucho menor tamaño, se especializan en cavar túneles y suelen habitar calabozos o castillos abandonados. Estas criaturas pueden fungir como guardianes de la guarida del dragón de oro.

El dragón que se encuentra frente al grupo de aventureros puede ser un dragón rojo; se caracteriza por custodiar grandes tesoros y ser muy avariciosos, valoran los bienes materiales más que cualquier otra cosa. Suelen ser solitarios pero aceptan la compañía de otros de su especie cuando tienen una meta en común.

Esta edición se lanzó en conjunto con la celebración del cincuenta aniversario de la marca. Esta nueva etapa busca hacer un homenaje a la primera versión del juego, sombrando así a esta versión únicamente como *Dungeons and Dragons*. Esta edición busca ser una mejora a la ya existente quinta edición, de la mano de la retroalimentación dada por los jugadores mediante redes sociales y foros especializados.

Durante el 2016, el juego comenzó a recobrar popularidad gracias a series como *Stranger Things* y durante la pandemia del 2020, este interés no hizo más que aumentar. Debido a esto, Wizards of the Coast tomó la oportunidad y comenzó a trabajar en múltiples estrategias de marketing, como ofrecer plataformas virtuales donde jugar las últimas ediciones. En esta expansión, nuevos jugadores llegaron a la mesa y con ello, la necesidad de aportar un espacio inclusivo y seguro, razón por la cual es probable que dentro de la portada se incluya a un personaje no binarie (junto a varias ilustraciones que apoyan a la comunidad LGBTQ+ o personas con discapacidad que se encuentran dentro del libro).

Discusión

A lo largo de este documento, se presentaron todas las portadas pertenecientes a las ediciones del manual del jugador. La hipótesis de esta investigación era conocer si existen elementos en común entre los diseños de portada que la empresa *TSR* y ahora *Hasbro* han desarrollado para el juego.

Durante las primeras cuatro ediciones, se puede notar una clara inclinación por la alta fantasía clásica. Inclusive se puede sustentar dicha tendencia bajo la idea de que los juegos aún se encontraban en manos de

los creadores originales, lo que los dotaba de esta línea de diseño que se venía manejando en juegos de guerra y la literatura de fantasía, aun cuando la controversia social como el pánico satánico generó un cambio en los conceptos que el propio juego manejaba. Sin embargo, la situación cambia radicalmente en el momento en que entra *Hasbro y Wizards of the Coast* y toma el control del juego como tal.

Se puede apreciar un claro deseo de separarse, al menos visualmente, de lo que TSR había formado como marca, se buscaba una imagen moderna y actualizada de lo que sería el juego de ahora en adelante. Tanto la tercera edición como la 3.5 presentan una imagen que busca otorgar cierto realismo a los libros, generando una inmersión y conexión con el jugador, haciéndolo parte de este vasto universo y permitiéndole extender la fantasía más allá de la mesa de juego o del grupo de jugadores, llevándose una parte de este mundo consigo a su librero.

Sin embargo, este enfoque no duró demasiado, ya que la cuarta edición se enfoca completamente en la otra parte del juego, aquella que regresa a los inicios del concepto, un juego más táctico que se especializa en la creación y detalle de los personajes, pero no como una historia donde la creación del jugador se vuelve el protagonista, sino que éste se vuelve un objeto que permite un nivel de personalización bastante alto, tanto así que era posible comprar su miniatura y decorarla como el jugador deseara, con todas las opciones que cada uno de los libros de esta serie permitía.

La empresa apostó bastante por esta versión de juego: aunque, al darse cuenta de que no se tomó en cuenta a cierto sector importante de los compradores, decidieron regresar a la fórmula que ya conocían, las ilustraciones que evocaban a esta fantasía inmersiva, pero no como lo hicieron en la tercera edición, si no que retomaron lo que TSR había implementado en sus libros. Se puede notar que la fórmula funcionó, ya que en la nueva edición de este 2024 decidieron continuar con esta línea de ilustraciones para su cincuenta aniversario.

Conclusión

Como se comentó anteriormente, no existe uno o varios elementos visuales que se repitan de forma consistente dentro del diseño de portadas de esta colección de libros; sin embargo, es verdad que todos siguen la línea de la alta fantasía, un concepto que, si bien podría parecer lógico, fue

resuelto de formas innovadoras y creativas por los diseñadores y artistas involucrados en estos proyectos. Inclusive se podría dividir en distintas fases tomando en cuenta las corrientes y tendencias de diseño que estos trabajos presentan, ya que siguen un ritmo cronológico y permiten conocer la evolución del concepto del propio juego meramente con su apartado visual.

Otro de los elementos conceptuales que se colocan dentro de estos proyectos es la figura del héroe y el heroísmo como concepto general. Aquellas ediciones que presentan una ilustración con personajes, escenarios y ambientación en específico recalcan la idea de grandes aventuras que pueden girar en torno o buscar un bien mayor, como derrotar algún ser o criatura que perturba el orden, descubrir algún plan secreto o enfrentarse a las propias fuerzas del mal.

Por otra parte, también se busca representar las posibilidades del jugador para la creación del personaje, esto se nota con mayor claridad dentro de las portadas que conforman la primera, la cuarta y la edición 2024, donde, en el caso de la primera, se presentan la mayoría de las clases que conforman las reglas básicas combinándolas con diversas razas que, de igual manera, se encuentran disponibles dentro del manual.

En la cuarta edición, se muestran las razas y clases más representativas de cada una de las divisiones que se crearon para cada una de las partes del manual. En la edición 2024, se presenta a un grupo de aventureros ya conocido el cual se encuentra integrado por clases variadas, agregando también un nuevo miembro al equipo que representa de forma objetiva lo que, en este caso, un hechicero puede hacer dentro de la batalla.

La investigación aquí presentada permitió llegar a un análisis basado en la iconografía e iconología con un enfoque hermenéutico, permitió señalar elementos que pertenecen al propio diseño de portada y les dieron mayor profundidad a fundamentos de diseño, conceptos ligados a la historia propia del juego e incluso permitieron dar un vistazo a situaciones económicas, culturales y sociales que llevaron a la creación de estas ediciones.

Este trabajo de investigación no debe tomarse como una respuesta definitiva a las interrogantes que engloben los diseños de ilustración que emplea la marca de *Dungeons and Dragons*, si no que puede utilizarse como un punto de partida, mediante el cual se analice el trabajo de artistas, ilustradores o incluso editores que estén inmersos en el trabajo visual que

lleva a cabo la marca. Se espera que este artículo pueda ser de ayuda para diseñadores y entusiastas del universo del *Dungeons and Dragons*, como un punto de partida hacia nuevos objetivos investigativos o inclusive como un incentivo a buscar más allá de un diseño de portada que parezca atractivo o “bonito”.

Notas:

- 1) Juego de estrategia militar ambientado en el medievo
- 2) Compañía editorial estadounidense
- 3) Editorial multiplataforma perteneciente a IGN Entertainment
- 4) Escritor de fantasía y ciencia ficción
- 5) Editorial estadounidense
- 6) Categoría o profesión que determina las habilidades de un personaje dentro del universo de Calabozos y Dragones
- 7) Destacado historiador del arte alemán conocido por su enfoque en la iconología. Su obra más importante es *Studies in Iconology* (1939).
- 8) Estilo ilustrativo empleado en relatos de fantasía con temática épica y sobrenatural, comúnmente emplea la monocromía y se asemeja al estilo cómic americano.
- 9) Destacada convención de juegos que se lleva a cabo anualmente en Norteamérica,
- 10) Criatura fantástica perteneciente al universo de Calabozos y Dragones, estatua gigante animada cuyo propósito es custodiar un sitio sagrado de alguna deidad o demonio
- 11) Criatura fantástica perteneciente al universo de Calabozos y Dragones, poderoso demonio.
- 12) Personaje antagónico de Calabozos y Dragones, archidemonio que servía a Belcebú.
- 13) Criatura fantástica de Calabozos y Dragones, monstruo reptil con la capacidad de petrificar a sus víctimas.
- 14) Ilustrador y escritor estadounidense, siendo creador de múltiples portadas para Calabozos y Dragones y autor del comic *Wormy*
- 15) Criatura del universo de Calabozos y Dragones, monstruos alados, normalmente fungen de familiares de hechiceros y magos.

- 16) Personaje del universo de Calabozos y Dragones, hechicero que usa sus poderes para ayudar a los indefensos, débiles y proteger a los inocentes. Su magia se centra en la ley y el orden.
- 17) Personaje del universo de Calabozos y Dragones, hechicero impredecible que puede ser encontrado en cualquier plano de la existencia
- 18) En 1979 Egbert desaparece en los túneles de la Universidad Estatal de Michigan y es encontrado un mes después, en 1980, Egbert se suicida y este caso es relaciona con el juego debido a que el joven era jugador activo de este al momento de su desaparición.
- 19) Organización estadounidense fundada por Patricia Pulling, buscaba difundir el supuesto peligro que representaba el juego de mesa para los jóvenes.
- 20) Criatura mágica perteneciente a Dungeons and Dragons, ente comúnmente de piedra o gemas sin razonamiento que sigue las ordenes de su creador
- 21) Artículos publicados por Wizards of the Coast en su página web oficial donde se explica con mayor detalle ciertos datos pertenecientes al mundo de Forgotten Realms
- 22) Habilidad mental existente en Dungeons and Dragons, poder con capacidad de afectar la mente de otros seres vivos
- 23) Raza perteneciente al mundo de Dungeons and Dragons. Subraza de elfos que viven reclusos en un mundo subterráneo conocido como Underdark
- 24) Juego de dados coleccionables creado por TSR, Inc. y producido por SRF, Inc. (1990)
- 25) Juego de cartas coleccionable creado por TSR, Inc. y basado en su popular juego de rol Dungeons & Dragons (1994).
- 26) Subclase de Dungeons and Dragons. Hechiceros especializados en manipular la energía de los objetos o crear objetos con energía del entorno.
- 27) Subclase de Dungeons and Dragons. Hechiceros especializados en transformar objetos o cambiar sus propiedades químicas.
- 28) Género de videojuegos conocido como videojuegos de rol multijugador masivo en línea (massive multiplayer online roleplaying game en inglés)
- 29) Videojuego de rol multijugador masivo en línea creado por Blizzard Entertainment.

- 30) Juego de guerra ambientado en un futuro distópico creado por Rick Priestley y Andy Chambers
- 31) Juego de rol de mesa de fantasía lanzado en 2009, creado por Paizo Publishing

Referencias

- @BugbearBrothers. (2021, 13 noviembre). Jeff Easley's artwork that would go on to grace the cover of the Advanced Dungeons and Dragons Players Handbook. There is some discussion about the wizard on the cover; he looks an awful lot like Ringlerun from the D&D toys, but the 1991 D&D Trading Card Set calls him Aldarr. <https://x.com/BugbearBrothers/status/1470527727388094466>
- baseballcardstoreca. (2022, 1 abril). #18 - Aldarr. Trading Card Database. Recuperado 14 de octubre de 2024, de <https://www.tcdb.com/ViewCard.cfm/sid/161257/cid/10352160/1991-TSR-Advanced-Dungeons-&-Dragons-18-Aldarr>
- Cook, M., Tweet, J., & Williams, S. (s. f.). Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I V.3.5. <https://archive.org/details/players-handbook-v-3.5/page/57/mode/2up?view=theater>
- Gómez, C. (2017, 21 mayo). D&D Next ¿Y esto de que va? - 2D10 JUEGOS.2D10 JUEGOS. <http://www.2d10juegos.com/dd-next-y-esto-de-que-va/>
- Horvath, S. (2020, enero). Player's Handbook (2014). Recuperado 6 de noviembre de 2024, de <https://www.vintagerpg.com/2020/01/players-handbook-2014/>
- Luis. (s. f.). La compra de TSR Inc por parte de WoTC en 1997 y el panorama oculto de la empresa. <https://descansodelescriba.blogspot.com/2018/06/la-compra-de-tsr-inc-por-parte-de-wotc.html>
- Martín-Sanromán, J. R., Suárez-Carballo, F., & Galindo-Rubio, F. (2022). Identidad Visual Editorial Dinámica y diseño de portadas: el caso de La Luna de Metrópoli (2018-2020). *Revista de Comunicación*, 21(2). <https://revistadecomunicacion.com/article/view/2928/2493>
- Mastrangeli, T. (2015, 27 enero). Dungeons & Dragons Fifth Edition Player's Handbook Review - Board Game Quest. Board Game Quest. <https://www.boardgamequest.com/dungeons-dragons-fifth-edition-players-handbook-review/>
- Meehan, A. (2024, 15 mayo). Books for D&D's newest edition pay homage to classic heroes of the RPG's past. Dicebreaker. <https://www.dicebreaker.com/series/dungeons-and-dragons/news/dnd-books-classic-heroes>
- Muralha, F. (2024, 1 octubre). Panofsky - 3 fases del método iconológico -Citaliarestauro. Citaliarestauro. <https://es.citaliarestauro.com/panofsky-las-3-fases-del-metodo/>
- Juzgar un libro por su portada: la importancia del diseño para el lector. [Vídeo]. RTVE. Recuperado 15 de septiembre de 2024, de <https://www.rtve.es/play/videos/tele-diario-fin-de-semana/libro-portada-importancia-diseno/6974895/>

- Rouco, F. (2020, 28 abril). La (casi) desconocida y apasionante historia de quién creó realmente «Dungeons and Dragons». Xataka. <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/casi-desconocida-apasionante-historia-quien-creo-realmente-dungeons-and-dragons>
- Quietus87. (2018). If you open your PHB and check the credits you will see a short summary of what's on the cover. [Comentario sobre "What's the monster on the cover of the 5e PHB?"]. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/b3qxn/whats_the_monster_on_the_cover_of_the_5e_phb/
- Russell, M. (2024, 16 agosto). D&D 2024 Player's Handbook review - the future looks bright. Wargamer. <https://www.wargamer.com/dnd/2024-players-handbook-review>
- Ruth, M. M. H. (2019). Estudio de casos: Método iconológico de Panofsky según la apreciación artística de los estudiantes del curso de Arte y cultura de una universidad privada de Lima 2019. <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/2653>
- Shelkey, D. G., & Roxon, C. (2023, 24 marzo). Dungeons and Dragons The Campaign for the Open Gaming License. Morgan Lewis. [https://www-morganlewis-com.translate.goog/blogs/sourcingatmorganlewis/2023/03/dungeons-and-dragons-the-campaign-for-the-open-gaming-license?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sge#:~:text=Since%202000%2C%20the%20publisher%20of,license%20\(OG%201.0a\)](https://www-morganlewis-com.translate.goog/blogs/sourcingatmorganlewis/2023/03/dungeons-and-dragons-the-campaign-for-the-open-gaming-license?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sge#:~:text=Since%202000%2C%20the%20publisher%20of,license%20(OG%201.0a))
- Wiki, C. T. F. R. (s. f.). Archdevil. Forgotten Realms Wiki. <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Archdevil>
- Wiki, C. T. F. R. (s. f.). Malbolge. Forgotten Realms Wiki. <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Malbolge>
- Wiki, C. T. F. R. (s. f.). Moloch. Forgotten Realms Wiki. <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Moloch>
- Wizards of the Coast. (2008). Dungeons & Dragons Player's Handbook: Arcane, Divine, and Martial Heroes (Roleplaying Game Core Rules) (1. a ed., Vols.1-3).
- Wizards of the Coast. (2009). Dungeons & Dragons: Player's Handbook 2-Roleplaying Game Core Rules (1. a ed., Vols. 2-3).
- Wizards of the Coast. (2010). Player's Handbook 3: A 4th Edition D&D Core rulebook (1. a ed., Vols. 3-3).



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
 Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.