# **Añadir Idiomas de Resurgir del Dragón (actualizado a D&D 4.1.0):**

A partir de la version 4.0 del Sistema recomiendan usar “Scripts de mundo”, pequeños programas que modifican los archivos sin tocar directamente el código original. Se crea el Script *“idiomas.js”*, el cual hay que incorporar a la carpeta raíz del mundo, para implementar los idiomas de Voldor, y eliminar algunos idiomas sobrantes, como son el Aarakocra y el Gith.

Hooks.once("init", () => {

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.pantano = "Habla del pantano";

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.formigo = "Fórmigo";

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.felino = "Felino";

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.gengo = "Gengo";

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.morlock = "Morlock";

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.saurio = "Saurio";

    CONFIG.DND5E.languages.standard.children.araina = "Araina";

    CONFIG.DND5E.languages.exotic.children.peregrino = "Peregrino";

    CONFIG.DND5E.languages.exotic.children.gnoll = "Gnoll";

    CONFIG.DND5E.languages.exotic.children.quelonio = "Quelonio";

    delete CONFIG.DND5E.languages.exotic.children.aarakocra;

    delete CONFIG.DND5E.languages.exotic.children.gith;

  });

Esto no es todo, pues en el archivo World.json hay que añadir la ruta a dicho Script del siguiente modo:

"title": "El Resurgir del Dragón",

  "id": "resurgir",

  "system": "dnd5e",

  "esmodules": [

    "idiomas.js"

  ],

En el módulo de traducción, *modules/ravanno-dnd5e-es/lang/es.json,* agregar las traducciones de todos los idiomas, como se muestra a continuación, y modificar la categoría *“Proficiency.Other”* de *“Other”* por *“Idiomas Secretos”*:

"DND5E.Languages": "Idiomas",

"DND5E.LanguagesAraina": "Araina",

"DND5E.LanguagesFelino": "Felino",

"DND5E.LanguagesFórmigo": "Fórmigo",

"DND5E.LanguagesGengo": "Gengo",

"DND5E.LanguagesHablaDelPantano": "Habla del pantano",

"DND5E.LanguagesMorlock": "Morlock",

"DND5E.LanguagesPeregrino": "Peregrino",

"DND5E.LanguagesSaurio": "Saurio",

"DND5E.LanguagesAbyssal": "Abismal",

"DND5E.LanguagesAquan": "Aquano",

"DND5E.LanguagesAuran": "Aurano",

"DND5E.LanguagesCelestial": "Celestial",

"DND5E.LanguagesCommon": "Común",

"DND5E.LanguagesDeepSpeech": "Habla de las profundidades",

"DND5E.LanguagesDraconic": "Dracónido",

"DND5E.LanguagesDruidic": "Druídico",

"DND5E.LanguagesDwarvish": "Enano",

"DND5E.LanguagesElvish": "Élfico",

"DND5E.LanguagesGiant": "Gigante",

"DND5E.LanguagesGnoll": "Gnoll",

"DND5E.LanguagesGnomish": "Gnomo",

"DND5E.LanguagesGoblin": "Trasgo",

"DND5E.LanguagesHalfling": "Mediano",

"DND5E.LanguagesIgnan": "Ígneo",

"DND5E.LanguagesQuelonio": "Quelonio",

"DND5E.LanguagesInfernal": "Infernal",

"DND5E.LanguagesOrc": "Orco",

"DND5E.LanguagesSylvan": "Silvano",

"DND5E.LanguagesTerran": "Terrano",

"DND5E.LanguagesThievesCant": "Germanía",

"DND5E.LanguagesUndercommon": "Infracomún",

"DND5E.LanguagesPrimordial": "Primordiales",

"DND5E.LanguagesStandard": "Idiomas Estándar",

"DND5E.LanguagesExotic": "Idiomas Exóticos",

"DND5E.ProficiencyOther": "Idiomas secretos",

# **Agregar el libros de ERDD a las opciones de Raza:**

En *systems/dnd5e/system.json*”, buscar sourceBooks y modificar lo siguiente:

"flags": {

        "dnd5e": {

            "sourceBooks": {

                "SRD 5.1": "SOURCE.BOOK.SRD",

                "ERDD": "SOURCE.BOOK.ERDD",

                "PdV": "SOURCE.BOOK.PIONEROS",

                "CdV": "SOURCE.BOOK.VINDUSAN",

                "eE": "SOURCE.BOOK.ESPOLON",

                "BdA": "SOURCE.BOOK.BOSQUE",

                "LLdS": "SOURCE.BOOK.SANANDA",

                "MTNS": "SOURCE.BOOK.MISTERIO"

            },

Mientras que en el archivo *es.json*, del módulo de traducción, se agregan al final las traducciones:

"SOURCE.BOOK.SRD": "Documento de Referencia del Sistema (SRD) 5.1",

"SOURCE.BOOK.ERDD": "El Resurgir del Dragón",

"SOURCE.BOOK.PIONEROS": "Pioneros de Voldor",

"SOURCE.BOOK.VINDUSAN": "La Ciudad de Vindusan",

"SOURCE.BOOK.ESPOLON": "El Espolón",

"SOURCE.BOOK.BOSQUE": "El Bosque de Ámbar",

"SOURCE.BOOK.SANANDA": "Las Llanuras de Sananda",

"SOURCE.BOOK.MISTERIO": "El Misterio de la Torre Negra de Sragonaz",

# **Agregar armas específicas de Voldor**