

La aventura épica de traducir la magia del rol

En esta entrevista, Juan Pedro Betanzos nos invita a conocer mundos en donde el límite de lo real es solo el poder de la imaginación.

.....
| Por la traductora pública María Eugenia Cazenave, secretaria de la Comisión de Localización

Suele jugar juegos de mesa y *Dungeons & Dragons* (*D&D*) o solo los traduce? ¿Recomienda jugar para ser buen traductor? ¿Cómo se inició?

Juego todo lo que me permite mi tiempo. Sobre todo, con la familia y los amigos. Ha sido una pasión desde siempre. En concreto, a *Dungeons & Dragons* juego desde hace treinta años.



Hablando en general, para ser buen traductor no es necesario jugar, pero, para traducir juegos de mesa y, en particular, de rol, tener experiencia de juego en primera persona es esencial. Permite interpretar muchos contextos correctamente y ponerse en la piel del jugador a la hora de escoger las palabras precisas en cada momento. Marca una grandísima diferencia. Cuando un traductor no es «jugón» habitual, quien sí lo es lo nota con solo leer unas cuantas líneas.

Yo me inicié en los juegos de mesa modernos a principios de los años noventa, con títulos como *Diplomacy*, *Catán*, *Caylus*, *El grande*, *Puerto Rico*, *Carcassonne* y otros muchos. Son juegos



que siguen brillando hoy en día, aunque ya se los considere «clásicos». En aquellos tiempos, los juegos de corte alemán, que luego han pasado a llamarse «eurojuegos», parecían muy exóticos e interesantes en comparación con los viejos *Monopoly*, *Cluedo*, *Trivial Pursuit* y otros de ese estilo. Llegaban como un soplo de aire fresco en cuanto a sus mecánicas, componentes y jugabilidad, además de cierto halo de intelectualidad del que esos otros viejos juegos carecían. Así que empezamos a jugarlos casi con una sensación clandestina y heroica (a veces, había que maltraducir las reglas del inglés, francés o alemán).

¿Qué necesita saber un traductor para trabajar en proyectos de D&D?

Necesita conocer la dinámica del juego, cómo funcionan las mecánicas básicas, y entender los dos tipos de jugadores que permiten que el juego pueda funcionar: el jugador que interpreta a un personaje y otro jugador especial, llamado *dungeon master*, que es quien narra el juego y dirige la partida para el resto del grupo.

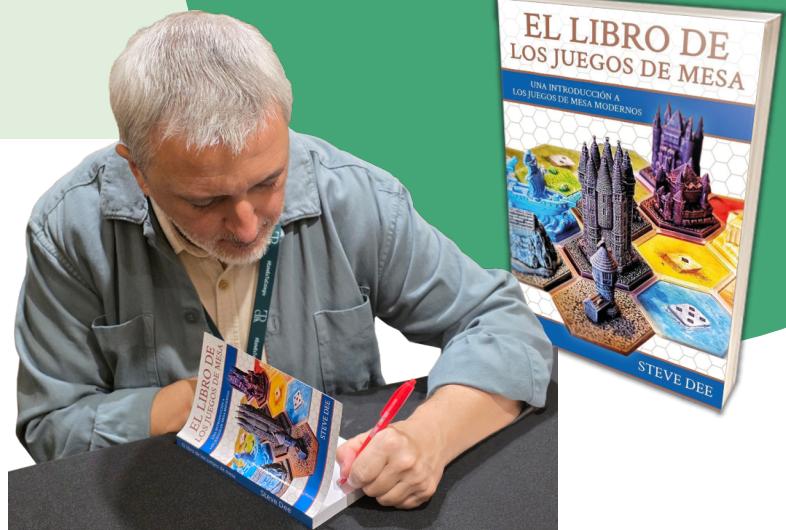
También es muy útil entender la historia del juego, las sucesivas ediciones de las reglas que se han venido publicando desde su versión original de 1974 y sus últimas actualizaciones, del pasado 2024.

Pero eso no es todo. D&D es solo un corpus de reglas que queda vacío si no se juega acompañado por un escenario de campaña. El más famoso de ellos es Reinos Olvidados, que nació en los años ochenta y que cuenta con cuarenta años de conocimientos y cronología acumulados. Lo que llamamos el *lore*. Es escenario, por ejemplo, de la reciente película de D&D, *Honor entre ladrones*, o del mejor y más premiado videojuego de rol de todos los tiempos, *Baldur's Gate 3*. Conocer bien el escenario de campaña oficial de la edición en curso es, sin duda, un importantísimo activo para el traductor.

¿Qué recursos en línea, juegos o lecturas recomienda?

Habrá cientos de referencias, pero dejaré estas: en cuanto a rol, sin duda, la página de referencia absoluta es D&D Beyond. Allí no solo se pueden adquirir los productos oficiales, sino que se pueden hacer consultas muy exhaustivas sobre las reglas. También puede descargarse el SRD (*System Reference Document*), una versión resumida y acotada de las reglas que, por suerte, está disponible gratuitamente en español.

También recomiendo *Empire of Imagination*, de Michael Witwer. En este libro, se relata con mucho detalle y un estilo cercano la historia de cómo se gestó la primera versión comercial de D&D, desde el punto de vista de su co-creador, Gary Gygax.



Traducción de Juan Pedro Betanzos de *El libro de los juegos de mesa: una introducción a los juegos de mesa modernos*, de Steve Dee.

Por último, en cuanto a juegos de mesa, recomiendo *El libro de los juegos de mesa: una introducción a los juegos de mesa modernos*, de Steve Dee. Es un libro que se ha publicado este pasado septiembre de 2025, y con mi traducción.

No fue un encargo, sino una propuesta de traducción que le hice al autor y que, por suerte, aceptó. Me interesó que por primera vez tuviéramos en español un libro sencillo y ameno, aunque completo, que hablara de los juegos de mesa modernos a las personas que quieren adentrarse en ese mundo y no tienen muy claro cómo hacerlo ante la avalancha constante de nuevos títulos de todo tipo.

Por otra parte, yo tenía un interés secundario muy particular, porque quise aprovechar el libro para que sirviera a otros colegas traductores como fuente de consulta en español sobre terminología de juegos de mesa. Es un mundo plagado de anglicismos y calcos muchas veces innecesarios. Cuando se mira con un poco de perspectiva, uno se da cuenta de que los jugadores los usan por dejadez o por falta de referencias en español, así que hice un esfuerzo por españollar todo lo posible la terminología y que fuera un punto de apoyo para quien quiera evitar esos sesgos idiomáticos. Está teniendo mucho éxito y unas reseñas estupendas en Amazon.

¿Qué dificultades se suelen encontrar en la traducción de juegos de mesa? (Por ejemplo, juegos de palabras, referencias culturales, términos «intraducibles», etc.).

Una de las principales dificultades es que las reglas vengan mal desarrolladas o redactadas en el original. Normalmente, los autores tienen muy claras las mecánicas y la jugabilidad de sus títulos, pero a la hora de poner todo eso por escrito no siempre lo hacen de la mejor manera posible.

Por supuesto, los juegos de palabras, el humor, las referencias culturales, los poemas y las canciones o el tratamiento de género son elementos a los que hay que prestar siempre especial atención y cuidado. Suponen un gran desafío en no pocas ocasiones. Es justo en esos casos en los que un traductor especializado y experimentado marca una grandísima diferencia.

Por último, mencionaré que otra dificultad importante aparece cuando es el cliente el inexperto y elige modos de trabajo poco eficaces o envía los archivos en formatos terribles que dificultan trabajar cómoda y eficazmente con nuestras herramientas de TAO favoritas.

¿Qué diferencias hay con la localización de videojuegos?

A efectos prácticos, localizar es localizar, da igual si es un videojuego o un juego de mesa o de rol. La filosofía de la localización implica tener en cuenta una serie de factores centrados en el público objetivo para que el producto resulte natural, familiar y cercano. Referencias culturales, bromas, ideas entre líneas, acabado de la caja o el interior del juego, insertos, publicidad y *marketing*, y otros muchos detalles para traducción.

En cuanto al proceso en sí, hay bastantes diferencias entre traducir un videojuego y un juego de mesa. El videojuego requiere de algunos conocimientos específicos para manejarse con etiquetas, variables y otros elementos que forman parte del día a día de las empresas desarrolladoras. También es importante conocer cómo funcionan los estudios y las agencias que gestionan esas traducciones, y un buen puñado de herramientas que se usan a diario para el trabajo.



¿Cómo define qué terminología usar y de qué versión de D&D?

La edición actual de *D&D* es la que se conoce popularmente como 5.5, ya que es una modificación de la edición 5.0 de 2014. Para alguien que quiera iniciarse en la traducción de *D&D*, siempre será conveniente conocer bien la edición más reciente y actualizada.

En cuanto a la terminología, el glosario de *D&D* puede que supere en la actualidad las trece mil palabras. Es una terminología extremadamente exigente que no perdona ningún despiste o suposición. En ocasiones refleja capacidades o características de los personajes; otras, mecánicas referidas a acciones concretas que deben llevar a cabo los jugadores; otras, cuestiones de metajuego y muchas otras vinculadas al trasfondo narrativo del juego, el *lore* mencionado arriba, que también es tremadamente preciso. No recomendaría a ningún traductor no versado en el juego intentar una traducción sin el glosario o sin los libros centrales al lado para consultas. Y, aun así, sufrirá bastante. No es un trabajo más.



Traducciones de *Dungeons & Dragons* al español.

¿Cómo es el flujo de trabajo típico de la traducción de juegos de mesa/D&D?

Depende del cliente y del traductor. Normalmente, se reciben los archivos y se preparan para procesarlos mediante una herramienta de TAO. Luego, el resultado se revisa y corrige, se maqueta y, de nuevo, vuelve para una última revisión, la llamada revisión de preimpresión o para imprenta. Si en este último paso se detectan problemas, el juego vuelve al departamento de producción, donde se corrigen y, por último, se le hace una segunda revisión de preimpresión. En ocasiones, si alguien dentro de la cadena editorial ha tenido un mal día o ha habido algún otro problema inesperado, este último paso puede darse incluso una tercera vez.

¿Trabajó para Wizards of the Coast (WotC)? ¿Le dan total libertad de elección?

Bueno, concretamente trabajo con Hasbro, propietaria de WotC, Avalon Hill y otras empresas, a través de la cual me llegan esos trabajos. También trabajo con agencias que, en ocasiones, me han encargado trabajos licenciados por WotC. En todos esos casos, la libertad creativa queda limitada por la terminología y el libro de estilo. De hecho, hay un grupo de terminólogos que velan por que el glosario se aplique siempre correctamente. Hay que tener en cuenta que son productos que se venden en más de ochenta países, y la coherencia debe ser muy alta. Aun así, dentro de esos márgenes sigue quedando mucho espacio para la creatividad.

¿Qué tan frecuente es el uso de anglicismos y qué estrategias se pueden usar para evitar caer en ellos?

Como he mencionado antes, la cuestión de los anglicismos es problemática. Por una parte, no se puede luchar contra la evolución natural del lenguaje en la sociedad. Si se pone de moda la palabra *tanquear*, no se puede hacer nada por evitarlo, por más que en español buscáramos otra opción equivalente. En los juegos pasa igual. Se puede decir *construcción de mazos* en vez de *deckbuilding*; o *colocación de losetas* en lugar de *tile placement*; un juego puede ser *de relleno* en vez de ser un *filler*. Como digo, es difícil, pero lo importante es tener al menos el referente en español y que ese referente suene bien y natural, y sea fácil de usar. Por otra parte, queda en nuestra mano (sobre todo en la mano de los traductores) hacer por usar esos términos en español para que acaben extendiéndose y popularizándose también.

Uno de los principales problemas del abuso de los anglicismos es que suponen una barrera importante para quienes se acercan por primera vez a los juegos de mesa. Literalmente, se ven inundados de términos que hacen más difícil familiarizarse con ellos.■