

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΡΜΗΝΕΙΑΣ



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ΣΠΥΡΟΣ ΣΤΟΓΙΟΣ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ: Ξ2019101
ΕΠΟΠΤΗΣ: ΠΑΣΧΑΛΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ
Β' ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΕΛΑΝΔΡΙΑΣ
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ: 2023-2024
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ:

Μετάφραση Αγγλικά-Ελληνικά και σχολιασμός αποσπασμάτων από το βιβλίο
κανόνων του επιτραπέζιου ρόλων "Dungeons and Dragons" 5η έκδοση.

Πίνακας Περιεχομένων

Πρόλογος	4
Μετάφρασμα.....	5
Αρχικό Κείμενο	19
Σχολιασμός	31
Γενική Προσέγγιση.....	31
Μεταφραστικές Επιλογές	33
Επίλογος.....	38
Γλωσσάρι	39
Βιβλιογραφία	50

Πρόλογος

Αυτή η εργασία αφορά την μετάφραση ενός απόσπασματος από τους βασικούς κανόνες (*5e Player's Handbook*) της 5ης έκδοσης του επιτραπέζιου “Dungeons&Dragons”, γνωστό και ως “D&D”. Το D&D είναι επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων φαντασίας το οποίο δημιουργήθηκε το 1974 από τον Γκάρι Γκάρικαξ και τον Ντέιβ Άρνεσον.¹ Από τότε έχει γίνει το δημοφιλέστερο επιτραπέζιο στον τομέα του, ιδιαίτερα μετά την έκδοση της τελευταίας και πιο απλουστευμένης έκδοσης το 2014. Από την 5η έκδοση έχει μεταφραστεί μονάχα το βασικό βιβλίο κανόνων στα γερμανικά, γαλλικά, ισπανικά και ιταλικά. Εφόσον δεν υφίσταται ελληνική μετάφραση, ο στόχος αυτού του δείγματος μίας ελληνικής μετάφρασης είναι πρώτον να επιτρέψει σε ελληνόφωνους να κατανοήσουν και να παίξουν το παιχνίδι και δεύτερον να φέρει ελληνικό λεξιλόγιο σε αυτούς που γνωρίζουν το παιχνίδι αλλά χρησιμοποιούν αγγλικό λεξιλόγιο.

¹ https://viterbi-web.usc.edu/~mkperlmu/itp104/assignment_05/interests_page_gallery_layout.html

Μετάφρασμα

Εισαγωγή

Το Dungeons&Dragons είναι ένα αφηγηματικό παιχνίδι ρόλων σε έναν κόσμο σπαθιών και μαγείας. Έχει κοινά στοιχεία με τα παιχνίδια της παιδικής ηλικίας που παίζονται με τη φαντασία, αυτά που φαντάζονται τα παιδιά πως είναι κάτι που δεν είναι στην πραγματικότητα. Όπως και σε εκείνα τα παιχνίδια το D&D καθοδηγείται από τη φαντασία. Μπορεί να έρθει στο μυαλό για παράδειγμα ένα πανύψηλο κάστρο κάτω από μία νυχτερινή καταιγίδα, και να φανταστεί κανείς πως ένας φανταστικός ταξιδιώτης μπορεί να αντιδράσει σε αυτές τις δυσκολίες που παρουσιάζονται.

Στο Dungeons&Dragons κάθε παίχτης δημιουργεί έναν Ταξιδιώτη (λέγεται επίσης χαρακτήρας) που συνεργάζεται με άλλους Ταξιδιώτες (παίζονται από φίλους). Συνεργατικά η ομάδα μπορεί να εξερευνήσει ένα σκοτεινό μπουντρούμι, μία κατεστραμμένη πόλη, ένα στοιχειώμενο κάστρο, έναν χαμένο ναό μέσα στη ζούγκλα, ή ένα σπήλαιο γεμάτο λάβα κάτω από ένα μυστηριώδες βουνό. Οι Ταξιδιώτες μπορούν να λύσουν γρίφους, να μιλήσουν με άλλους χαρακτήρες, να πολεμήσουν φανταστικά τέρατα, να ανακαλύψουν θησαυρό και μυθικά αντικείμενα.

Παρ'όλα αυτά, ένας παίχτης παίρνει τον ρόλο του Dungeon Master, του κύριου Αφηγητή και διαιτητή του παιχνιδιού. Ο Αφηγητής δημιουργεί περιπέτειες για τους χαρακτήρες, οι οποίοι πρέπει να ξεπεράσουν τους κινδύνους και να αποφασίσουν ποιο μονοπάτι θα εξερευνήσουν. Ο Αφηγητής μπορεί να περιγράψει την είσοδο στο Κάστρο Ρέιβενλοφτ και οι παίχτες αποφασίζουν τι θέλουν να κάνουν οι Ταξιδιώτες τους. Θα περάσουν από την επικίνδυνα φθαρμένη γέφυρα; Θα δεθούν μαζί ώστε να μειώσουν την πιθανότητα πως θα πέσει κάποιος αν καταρρεύσει η γέφυρα; Θα κάνουν ξόρκια που θα τους κουβαλήσουν πάνω από το χάσμα; Τότε ο Αφηγητής αποφασίζει τα αποτελέσματα των πράξεων των χαρακτήρων και αφηγείται τι βιώνουν. Ακριβώς επειδή ο Αφηγητής μπορεί να αυτοσχεδιάσει ώστε να ανταποκριθεί σε οτιδήποτε δοκιμάσουν οι παίχτες, το D&D είναι άπειρα ευέλικτο και κάθε περιπέτεια μπορεί να είναι συναρπαστική και απρόσμενη.

Το παιχνίδι δεν έχει τέλος. Όταν μια ιστορία ή αποστολή ολοκληρώνεται μπορεί να ξεκινήσει μία άλλη, δημιουργώντας μία συνεχιζόμενη ιστορία που αποκαλείται εκστρατεία. Πολλά άτομα που παίζουν το παιχνίδι, συνεχίζουν τις εκστρατείες τους για μήνες ή χρόνια, συναντιούνται με τους φίλους τους κάθε βδομάδα και συνεχίζουν από εκεί που άφησαν την ιστορία. Οι Ταξιδιώτες δυναμώνουν όσο συνεχίζεται η εκστρατεία. Κάθε νικημένο τέρας,

κάθε ολοκληρωμένη περιπέτεια και κάθε θησαυρός που βρέθηκε όχι μόνο προσθέτει στην συνεχή ιστορία, αλλά προσφέρει στους Ταξιδιώτες νέες ικανότητες. Αυτή η αύξηση στη δύναμη ανατανακλάται στο επίπεδο του χαρακτήρα.

Στο Dungeons&Dragons δεν κερδίζεις ούτε χάνεις, τουλάχιστον όχι με τον τρόπο που φαντάζονται οι περισσότεροι. Ο Αφηγητής και οι παίκτες μαζί δημιουργούν μια συναρπαστική ιστορία με τολμηρούς Ταξιδιώτες που αντιμετωπίζουν θανάσιμους κινδύνους. Μερικές φορές ένας Ταξιδιώτης μπορεί να έχει φρικτό τέλος, να ξεσκιστεί από άγρια τέρατα ή να σκοτωθεί από έναν μοχθηρό κακό. Τότε, οι υπόλοιποι Ταξιδιώτες μπορούν να ψάξουν για πανίσχυρη μαγεία ώστε να επαναφέρουν στη ζωή τον πεσμένο τους σύντροφο, ή ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να δημιουργήσει έναν καινούργιο Ταξιδιώτη ώστε να συνεχίσει. Η ομάδα μπορεί να αποτύχει να ολοκληρώσει μία περιπέτεια επιτυχώς, αλλά αν όλοι πέρασαν ωραία και δημιούργησαν μία αξέχαστη ιστορία, όλοι νικάνε.

Κεφάλαιο 1. Χαρακτήρες Βήμα-Βήμα

1. Επίλεξε Φυλή

Κάθε χαρακτήρας ανήκει σε μια Φυλή, ένα από τα πολλά ευφυή ανθρωποειδή είδη στον κόσμο του D&D. Οι πιο συνηθισμένες Φυλές χαρακτήρα είναι Νάνοι, Ξωτικά, Χάλφινγκ και Άνθρωποι. Κάποιες Φυλές έχουν και Υποφυλές, όπως Νάνοι του Βουνού ή Ξωτικά του Δάσους. Το Κεφάλαιο 2 παρέχει περισσότερες πληροφορίες για αυτές τις φυλές, όπως και λιγότερο γνωστές Φυλές όπως οι Δρακογεννημένοι, Γνώμοι, Ημί-Ξωτικά, Ημί-Ορκ, και Τίφλινγκ.

Η Φυλή που θα επιλέξεις συμβάλλει σημαντικά στην ταυτότητα του χαρακτήρα, καθορίζοντας μια γενική εμφάνιση και τα έμφυτα ταλέντα που προέρχονται από την κουλτούρα και καταγωγή. Η Φυλή του χαρακτήρα σου παραχωρεί συγκεκριμένα φυλετικά χαρακτηριστικά, όπως ειδικές αισθήσεις, Ευχέρεια με συγκεκριμένα όπλα ή εργαλεία, Ευχέρεια σε μία ή περισσότερες Δεξιότητες, ή την δυνατότητα να κάνει μικρά ξόρκια. Αυτά τα χαρακτηριστικά συνδυάζονται με τις δυνατότητες Κλάσης (δες το βήμα 2). Για παράδειγμα, τα φυλετικά χαρακτηριστικά των Ελαφροπόδαρων Χάλφινγκ τους καθιστούν εξαιρετικούς Κλέφτες, ενώ τα Υψηλά Ξωτικά τείνουν να γίνονται ισχυροί Μάγιστροι. Μερικές φορές, είναι επίσης διασκεδαστικό να πηγαίνεις ενάντια στα στερεότυπα. Για παράδειγμα, Ημί-Ορκ-Παλαδίνοι και Νάνοι του Βουνού-Μάγοι μπορεί να είναι ασυνήθιστοι αλλά αξέχαστοι χαρακτήρες.

Η Φυλή σου επίσης αυξάνει ένα ή περισσότερα Σκορ Ικανοτήτων που καθορίζεις στο βήμα 3. Σημείωσε τις αυξήσεις και θυμίσου να τις περάσεις στον χαρακτήρα σου. Σημείωσε τα

χαρακτηριστικά που δίνονται από την Φυλή σου στο φύλλο του χαρακτήρα. Σημείωσε επίσης τις αρχικές σου γλώσσες και την αρχική σου ταχύτητα.

2. Επίλεξε Κλάση

Κάθε Ταξιδιώτης είναι μέλος μιας Κλάσης. Η Κλάση περιγράφει σε γενικές γραμμές το επάγγελμα του χαρακτήρα, τα ειδικά ταλέντα του, και τις τακτικές που μπορεί να χρησιμοποιήσει ενώ εξερευνεί ένα μουντρούμι, ενώ πολεμάει τέρατα ή όταν παίρνει μέρος σε έντονες διαπραγματεύσεις. Ο χαρακτήρας σου έχει κάποια προνόμια αναλόγως την Κλάση. Πολλά από αυτά τα προνόμια είναι δυνατότητες Κλάσης (όπως μαγεία) που διαχωρίζουν τον χαρακτήρα σου από μέλη μίας άλλης Κλάσης. Επίσης παίρνεις Ευχέρεια σε: πανοπλία, όπλα, Δεξιότητες, Ζαριές Σωτηρίας και μερικές φορές εργαλεία. Η Ευχέρεια σε κάποια από αυτά, ορίζει πολλά από τα πράγματα που μπορεί να κάνει καλά ο χαρακτήρας σου, από τη χρήση συγκεκριμένων όπλων μέχρι και ένα πειστικό ψέμα. Στο φύλλο χαρακτήρα, σημείωσε όλα τα χαρακτηριστικά που σου δίνει η Κλάση σου στο 1ο επίπεδο.

Επίπεδο

Ένας χαρακτήρας τυπικά ξεκινά από το 1ο επίπεδο και ανεβαίνει επίπεδο εξερευνώντας και παίρνοντας Πόντους Εμπειρίας (XP). Ένας χαρακτήρας 1ου επιπέδου είναι άπειρος στον κόσμο της περιπέτειας, παρόλο που μπορεί να ήταν στρατιώτης ή πειρατής και να έκανε επικίνδυνα πράγματα παλιότερα. Ξεκινώντας από το 1ο επίπεδο σηματοδοτεί για τον χαρακτήρα σου την αρχή μιας περιπετειώδους ζωής. Αν είσαι ήδη εξοικειωμένος με το παιχνίδι ή αν μπαίνεις σε μια υπάρχουσα εκστρατεία D&D, ο Αφηγητής μπορεί να αποφασίσει να ξεκινήσεις σε υψηλότερο επίπεδο, θεωρώντας πως ο χαρακτήρας έχει ήδη επιβιώσει μερικές οδυνηρές περιπέτειες. Σημείωσε το επίπεδο στο φύλλο χαρακτήρα σου. Αν ξεκινάς σε υψηλότερο επίπεδο σημείωσε τα επιπλέον στοιχεία Κλάσης που σου δίνει η Κλάση σου μετά το 1ο επίπεδο. Σημείωσε επίσης τους Πόντους Εμπειρίας σου. Ένας χαρακτήρας 1ου επιπέδου έχει 0 πόντους εμπειρίας. Ένας χαρακτήρας μεγαλύτερου επιπέδου συνήθως ξεκινά με τους ελάχιστους πόντους εμπειρίας που χρειάζεται για να φτάσει εκείνο επίπεδο.

Πόντοι Ζωής και Ζάρια Ζωής

Οι Πόντοι Ζωής του χαρακτήρα σου ορίζουν πόσο σκληρός είναι ο χαρακτήρας σου στη μάχη και σε άλλες επικίνδυνες καταστάσεις. Οι Πόντοι Ζωής σου καθορίζονται από τα Ζάρια Ζωής σου.

Σύνοψη Σκορ Ικανότητας

Δύναμη

Ορίζει: Φυσική αθλητικότητα, σωματική ισχύ

Σημαντικό για: Βάρβαρο, Μαχητή, Παλαδίνο,

Φυλετικές αυξήσεις:

Νάνος Βουνού (+2) Ημί-Ορκ (+2) Δρακογεννημένος (+2) Άνθρωπος (+1)

Επιδεξιότητα

Ορίζει: Φυσική ευκινισία, αντανakλαστικά, ισορροπία, στάση

Σημαντικό για: Μοναχό, Κυνηγό, Κλέφτη

Φυλετικές αυξήσεις:

Ξωτικό (+2) Γνώμος Δάσους (+1)

Χάλφινγκ (+2) Άνθρωπος (+1)

Αντοχή

Ορίζει: Υγεία, ζωτική δύναμη

Σημαντικό για: Όλους

Φυλετικές αυξήσεις:

Νάνος (+2) Ημί-Ορκ (+1) Στιβαρό Χάλφινγκ(+1) Άνθρωπος (+1) Γνώμος Πέτρας (+1)

Ευφυΐα

Ορίζει: Οξύνοια, ανάκληση πληροφοριών, αναλυτική ικανότητα

Σημαντικό για: Μάγιστρο

Φυλετικές αυξήσεις:

Υψηλό Ξωτικό (+1) Τίφλινγκ (+1)

Γνώμος (+2) Άνθρωπος (+1)

Σοφία

Ορίζει: Αντίληψη, διαίσθηση, διορατικότητα

Σημαντικό για: Κληρικό, Δρυΐδη

Φυλετικές αυξήσεις:

Νάνος των Λόφων (+1) Άνθρωπος (+1) Ξωτικό Δάσους (+1)

Χαρισματικότητα

Ορίζει: Αυτοπεποίθηση, ευγλωττία, ηγεσία

Σημαντικό για: Βάρδο, Μάγο, Μαγγανιστή

Φυλετικές αυξήσεις

Ημί-Ξωτικό (+2) Δρακογεννημένος (+1)

Σκοτεινό Ξωτικό (+1) Άνθρωπος (+1)

Ελαφροπόδαρο Χάλφινγκ (+1) Τίφλινγκ (+2)

Στο 1ο επίπεδο, ο χαρακτήρας σου έχει 1 Ζάρι Ζωής, ενώ ο τύπος του ζαριού εξαρτάται από την Κλάση σου. Ξεκινάς με Πόντους Ζωής ίσους με την υψηλότερη ζαριά αυτού του ζαριού, όπως υποδεικνύεται στην περιγραφή της Κλάσης σου. (Μπορείς επίσης να προσθέσεις τον συντελεστή της Αντοχής σου, που θα καθορίσεις στο Βήμα 3). Αυτό είναι επίσης οι Μέγιστοι Πόντοι Ζωής σου. Σημείωσε τους Πόντους Ζωής του χαρακτήρα σου στο φύλλο χαρακτήρα. Επίσης σημείωσε τον τύπο των Ζαριών Ζωής σου που χρησιμοποιεί ο χαρακτήρας σου και πόσα Ζάρια Ζωής έχεις. Αφού ξεκουραστείς μπορείς να ξοδέψεις Ζάρια Ζωής για να ανακτήσεις Πόντους Ζωής.

Μπόνους Ευχέρειας

Αυτός ο πίνακας εμφανίζεται στην περιγραφή της Κλάσης σου και δείχνει το Μπόνους Ευχέρειάς σου, το οποίο είναι +2 για έναν χαρακτήρα 1ου επιπέδου. Το Μπόνους Ευχέρειάς σου προστίθεται σε πολλούς αριθμούς που θα σημειώσεις στο φύλλο χαρακτήρα σου:

- Ζαριές επίθεσης με όπλα που έχεις Ευχέρεια
- Ζαριές Επίθεσης με ξόρκια που κάνεις
- Ελέγχους Ικανότητας με Δεξιότητες που έχεις Ευχέρεια
- Ελέγχους Ικανότητας με εργαλεία που έχεις Ευχέρεια
- Ζαριές Σωτηρίας στις οποίες έχεις Ευχέρεια
- Επίπεδο Δυσκολίας (Saving throw έφυγε) για ξόρκια που κάνεις (εξηγείται σε κάθε Κλάση με ξόρκια)

Η Κλάση σου καθορίζει με ποια όπλα, ποιες Ζαριές Σωτηρίας, με ποιες Δεξιότητες και με ποια εργαλεία έχεις Ευχέρεια. Το Υπόβαθρό σου δίνει επιπλέον Ευχέρεια σε κάποιες Δεξιότητες και εργαλεία, ενώ κάποιες Φυλές σου δίνουν Ευχέρεια σε περισσότερα. Σημείωσε στο φύλλο χαρακτήρα σε τι έχεις Ευχέρεια και το Μπόνους Ευχέρειας.

Το Μπόνους Ευχέρειάς σου προστίθεται σε μια ζαριά ή σε έναν άλλο αριθμό μόνο μία φορά. Μερικές φορές, το Μπόνους Ευχέρειας μπορεί να τροποποιηθεί (πχ. να διπλασιαστεί ή να μειωθεί κατά το ήμισυ) πρωτού εφαρμοστεί. Αν σε μία περίπτωση υποδηλώνεται πως το Μπόνους Ευχέρειας εφαρμόζεται πάνω από μία φορά ή πως πρέπει να πολλαπλασιαστεί πάνω από μία φορά, το προσθέτεις παρ'όλα αυτά μία φορά, το πολλαπλασιάζεις μία φορά και το μειώνεις μία φορά.

Φυλές

Νάνος

Βασίλεια πλούσια σε αρχαία μεγαλεία, αίθουσες σκαλισμένες στις ρίζες των βουνών, ο ήχος της αξίνας και του σφυριού σε βαθιά ορυχεία και φλεγόμενα σιδηρουργεία, η αφοσίωση στην πατριά και την παράδοση, και ένα φλογερό μίσος για τα Τελώνια και τα Ορκ. Αυτά τα κοινά νήματα ενώνουν όλους τους Νάνους.

Χαρακτηριστικά Νάνων

Ο Νάνος χαρακτήρας σου έχει έμφυτες ικανότητες, βασικό κομμάτι της φύσης των Νάνων. Αύξηση Σκορ Ικανότητας. Το Σκορ Αντοχής σου αυξάνεται κατά 2.

Ηλικία. Οι Νάνοι ωριμάζουν με τον ίδιο ρυθμό με τους ανθρώπους, αλλά θεωρούνται νέοι μέχρι την ηλικία των 50. Κατά μέσο όρο ζουν 350 χρόνια.

Ηθική. Οι περισσότεροι Νάνοι είναι νομοταγείς, πιστεύοντας ακράδαντα στα οφέλη μιας καλά δομημένης κοινωνίας. Επίσης τείνουν προς το καλό, με αίσθηση δικαιοσύνης και πίστης πως όλοι αξίζουν να μοιραστούν τα οφέλη μιας δίκαιης τάξης.

Μέγεθος. Οι Νάνοι συνήθως φτάνουν 1.2 με 1.5 μέτρα σε ύψος και 70 κιλά. Το μέγεθός σου είναι Μεσαίο.

Ταχύτητα. Η βασική σου ταχύτητα είναι 7.5 μέτρα. Η ταχύτητά σου δεν μειώνεται από βαριά πανοπλία.

Νυχτερινή όραση. Έχοντας εξοικιεωθεί στην υπόγεια ζωή έχεις καλύτερη όραση στο σκοτάδι και σε αμυδρά φωτισμένες καταστάσεις. Μπορείς να δεις σε αμυδρό φως σαν να ήταν έντονο φως και να δεις στο σκοτάδι σαν ήταν αμυδρό φως.

Ανθεκτικότητα των Νάνων. Έχεις πλεονέκτημα σε Ζαριές Σωτηρίας εναντίον Δηλητηρίου, και έχεις Αντίσταση σε Ζημιά Δηλητηρίου.

Πολεμική εκπαίδευση Νάνων. Έχεις Ευχέρεια με πολεμικό τσεκούρι, σφυρί ρίψης και πολεμικό σφυρί.

Ευχέρεια Εργαλείων. Έχεις Ευχέρεια με τα εξής εργαλεία μάστορα της επιλογής σου: εργαλεία σιδηρουργού, προμήθειες ζυθοποιού, ή εργαλεία λιθοδόμου.

Γνώση της πέτρας. Όποτε κάνεις έναν έλεγχο Ευφυΐας (Ιστορία) που αφορά την προέλευση μιας πέτρινης κατασκευής, θεωρείσαι πως έχεις Ευχέρεια στη Δεξιότητα (Ιστορία), και προσθέτεις το Μπόνους Ευχέρειας διπλασιασμένο στον έλεγχο, αντί του κανονικού σου Μπόνους Ευχέρειας.

Γλώσσες. Μπορείς να μιλήσεις, να διαβάσεις και να γράψεις την Κοινή Γλώσσα και τη Γλώσσα των Νάνων. Η Γλώσσα των Νάνων είναι γεμάτη με σκληρά σύμφωνα και τραχνείς ήχους, και αυτά τα χαρακτηριστικά περνάνε σε οποιαδήποτε άλλη γλώσσα μπορεί να μιλήσει ο Νάνος.

Υποφυλή. Δύο κύριες υποφυλές Νάνων γεμίζουν τους κόσμους του D&D: Νάνοι των Λόφων και Νάνοι του Βουνού.

Επίλεξε μία από αυτές τις υποφυλές.

Νάνος των Λόφων

Ως Νάνος των Λόφων είσαι οξυδερκής, έχεις βαθιά διαίσθηση και ιδιαίτερη ανθεκτικότητα.

Οι χρυσοί Νάνοι της Φείρουν στο ισχυρό τους νότιο βασίλειο είναι Νάνοι των Λόφων, όπως και οι εξορισμένοι Νέινταρ και οι ανήθικοι Κλαρ της Κρυν στο σκηνικό του Ντράγκονλάνς.

Αύξηση Σκορ Ικανότητας. Το Σκορ Σοφίας σου αυξάνεται κατά 1.

Σκληρότητα Νάνων. Οι Μέγιστοι Πόντοι Ζωής σου αυξάνονται κατά 1, και αυξάνονται κατά ένα κάθε φορά που ανεβαίνεις επίπεδο.

Νάνος του Βουνού

Ως Νάνος του Βουνού, είσαι δυνατός και σκληραγωγημένος, συνηθισμένος στη δύσκολη ζωή σε τραχύ περιβάλλον. Είσαι αρκετά ψηλός (για Νάνο), και έχεις πιο ανοικτή επιδερμίδα.

Οι Νάνοι Ασπίδας της Βόρειας Φείρουν είναι Νάνοι του Βουνού, όπως και η ηγετική πατριά Χάιλαρ και η ευγενής πατριά Ντέιγορ του Ντράγκονλάνς.

Αύξηση Σκορ Ικανότητας. Το Σκορ Δύναμής σου αυξάνεται κατά 2.

Εκπαίδευση Πανοπλίας των Νάνων. Έχεις Ευχέρεια με ελαφριά και μέτρια πανοπλία.

Κλάσεις

Βάρβαρος

Δυνατότητες Κλάσης

Ως Βάρβαρος, παίρνεις τις ακόλουθες δυνατότητες.

Πόντοι Ζωής

Ζάρια Ζωής: $1d12^2$ ανά επίπεδο Βαρβάρου

Πόντοι Ζωής στο 1ο επίπεδο: 12 + συντελεστή Αντοχής

Πόντοι Ζωής σε υψηλότερα επίπεδα: $1d12$ (ή 7) + συντελεστή Αντοχής ανά επίπεδο

Βαρβάρου μετά το 1ο

Ευχέρεια

Πανοπλία: Ελαφριά πανοπλία, μέτρια πανοπλία, ασπίδες

Όπλα: Απλά όπλα, στρατιωτικά όπλα

Εργαλεία: Κανένα

Ζαριές Σωτηρίας: Δύναμη, Αντοχή

Δεξιότητες: Επίλεξε δύο από Χειρισμό Ζώου, Αθλητισμό, Εκφοβισμό, Φύση, Αντίληψη και Επιβίωση

Εξοπλισμός

Ξεκινάς με τον ακόλουθο εξοπλισμό, πέραν του εξοπλισμού που δίνεται από το Υπόβαθρό σου:

- (α) ένα μεγάλο τσεκούρι ή (β) οποιοδήποτε στρατιωτικό όπλο
- (α) δύο μικρά τσεκούρια ή (β) οποιοδήποτε απλό όπλο
- Ένα σακίδιο εξερευνητή και τέσσερα ακόντια

Οργή

Στη μάχη πολεμάς με ζωώδη αγριότητα. Στο γύρο σου μπορείς σαν Επιπλέον Δράση να Οργιστείς.

Οργισμένος λαμβάνεις τα ακόλουθα οφέλη αν δεν φοράς βαριά πανοπλία:

- Έχεις Πλεονέκτημα σε Ελέγχους Δύναμης και σε Ζαριές Σωτηρίας Δύναμης.
- Όποτε κάνεις επίθεση με όπλο από κοντά χρησιμοποιώντας Δύναμη, παίρνεις ένα μπόνους στη Ζαριά Ζημιάς που αυξάνεται όσο ανεβαίνεις επίπεδο ως Βάρβαρος, όπως φαίνεται και στην στήλη (Ζημιά Οργής) στον πίνακα του Βαρβάρου.
- Έχεις Αντίσταση σε Ζημιά Σύνθλιψης, Διαπέρασης και Τομής.

² d= ζάρι (die)

Εάν μπορείς να κάνεις Ξόρκια δεν μπορείς να τα κάνεις ή να συγκεντρωθείς σε αυτά όσο είσαι Οργισμένος.

Η Οργή σου κρατάει 1 λεπτό. Σταματάει νωρίς αν πέσεις Αναίσθητος ή αν τελειώσει ο γύρος σου και δεν έχεις επιτεθεί σε εχθρικό πλάσμα ή δεν έχεις λάβει Ζημιά από τον προηγούμενο γύρο σου. Μπορείς επίσης να σταματήσεις την Οργή σου ως Επιπλέον Δράση στον γύρο σου.

Όταν έχεις Οργιστεί όσες φορές αναγράφεται για το επίπεδο Βάρβαρού σου στην στήλη του πίνακα του Βάρβαρου, πρέπει να ολοκληρώσεις μια Πλήρης Ξεκούραση πριν Οργιστείς ξανά.

Αθωράκιση Άμυνα

Όσο δεν φοράς οποιαδήποτε πανοπλία, το Επίπεδο Άμυνας σου ισούται με: 10 + συντελεστή Επιδεξιότητας + συντελεστή Αντοχής. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ασπίδα και ακόμη να χρησιμοποιήσεις αυτή την ικανότητα.

Απερίσκεπτη Επίθεση

Ξεκινώντας από το 2ο επίπεδο, μπορείς να εγκαταλείψεις οποιαδήποτε έγνοια για άμυνα και να επιτεθείς με άγρια απελπισία. Όταν κάνεις την πρώτη σου επίθεση στον γύρο σου, μπορείς να αποφασίσεις να επιτεθείς απερίσκεπτα, δίνοντάς σου Πλεονέκτημα αυτό τον γύρο σε Ζαριές Επίθεσης από κοντά χρησιμοποιώντας Δύναμη, αλλά Ζαριές Επίθεσης εναντίον σου έχουν Πλεονέκτημα μέχρι τον επόμενο γύρο σου.

Αίσθηση Κινδύνου

Στο 2ο επίπεδο, λαμβάνεις μια αφύσικη διαίσθηση όταν κάτι δεν πάει καλά, δίνοντάς σου ένα πλεονέκτημα όταν αποφεύγεις τον κίνδυνο.

Έχεις Πλεονέκτημα σε Ζαριές Σωτηρίας Επιδεξιότητας ενάντια σε κινδύνους που μπορείς να δεις, όπως παγίδες ή ξόρκια.

Για να έχεις αυτή τη δυνατότητα δεν πρέπει να είσαι Τυφλωμένος, Κουφός ή Αποδυναμωμένος.

Αρχέγονο Μονοπάτι

Στο 3ο επίπεδο, επιλέγεις ένα Μονοπάτι που καθορίζει τη φύση της Οργής σου. Επίλεξε το Μονοπάτι του Μανιασμένου Πολεμιστή ή το Μονοπάτι του Πολεμιστή Τοτέμ. Και τα δύο εξηγούνται στο τέλος της περιγραφής της Κλάσης. Η επιλογή σου, σου προσφέρει δυνατότητες στο 3ο επίπεδο και ξανά στο 6ο, 10ο και 14ο επίπεδο.

Βελτίωση Σκορ Ικανότητας

Όταν φτάνεις το 4ο, 8ο, 12ο, 16ο και 19ο επίπεδο μπορείς να αυξήσεις ένα Σκορ Ικανότητας κατά 2, ή μπορείς να αυξήσεις δύο Σκορ Ικανότητας κατά 1. Δεν μπορείς να αυξήσεις ένα Σκορ Ικανότητας πάνω από 20 με αυτό τον τρόπο.

Επιπλέον Επίθεση

Ξεκινώντας από το 5ο επίπεδο, μπορείς να επιτεθείς δύο φορές αντί για μία φορά, όποτε χρησιμοποιείς την Δράση Επίθεσης στον γύρο σου.

Γρήγορη Κίνηση

Ξεκινώντας από το 5ο επίπεδο, η Ταχύτητά σου αυξάνεται κατά 3μ. όσο δεν φοράς βαριά πανοπλία.

Άγριο Ένστικτο

Μέχρι το 7ο επίπεδο τα ένστικτά σου έχουν τελειοποιηθεί τόσο πολύ, δινοντάς σου Πλεονέκτημα σε Ζαριές Πρωτοβουλίας. Επιπρόσθετα, αν είσαι Άναυδος στην αρχή της μάχης και δεν είσαι Αποδυναμωμένος, μπορείς να δράσεις κανονικά στον πρώτο σου γύρο, αλλά μόνο αν Οργιστείς πριν κάνεις οτιδήποτε άλλο στον γύρο σου.

Θηριώδες Κρίσιμο Χτύπημα

Ξεκινώντας από το 9ο επίπεδο, μπορείς να ρίξεις ένα επιπλέον Ζάρι Ζημιάς όπλου όταν καθορίζεις την επιπρόσθετη Ζημιά για ένα Κρίσιμο Χτύπημα με επίθεση από κοντά. Αυτό αυξάνεται σε δύο επιπλέον ζάρια στο 13 επίπεδο και σε τρία επιπλέον ζάρια στο 17ο επίπεδο.

Ασταμάτητη Οργή

Ξεκινώντας από το 11ο επίπεδο, η Οργή σου σε κρατά στη μάχη παρά τους σοβαρούς τραυματισμούς. Εάν πέσεις σε 0 Πόντους Ζωής ενώ είσαι Οργισμένος και δεν πεθάνεις ακαριαία, μπορείς να ρίξεις ένα Ζάρι Σωτηρίας Αντοχής με Επίπεδο Δυσκολίας 10. Αν επιτύχεις πέφτεις σε 1 Πόντο Ζωής. Κάθε φορά πέραν της πρώτης που χρησιμοποιείς αυτή τη δυνατότητα, το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται κατά 5. Όταν ολοκληρώνεις μια Σύντομη ή Πλήρης Ξεκούραση το Επίπεδο Δυσκολίας επαναφέρεται σε 10.

Ανυποχώρητη Οργή

Ξεκινώντας από το 15ο επίπεδο, η Οργή σου είναι τόσο έντονη που τελειώνει νωρίς μόνο αν πέσεις Αναίσθητος ή αν επιλέξεις εσύ να τη σταματήσεις.

Αδάμαστη Δύναμη

Ξεκινώντας από το 18ο επίπεδο, αν το σύνολό σου σε έναν Έλεγχο Δύναμης είναι λιγότερο από το Σκορ Δύναμής σου, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το Σκορ στη θέση του συνόλου.

Αρχέγονος Πρωταθλητής

Στο 20ο επίπεδο, ενσωματώνεις την δύναμη της φύσης. Η Δύναμη και Αντοχή σου αυξάνεται κατά 4. Το μέγιστο για αυτά τα Σκορ είναι πλέον 24.

Αρχέγονα Μονοπάτια

Η Οργή καίει έντονα στην κάρδια κάθε Βάρβαρου, ένα καμίνι που τον οδηγεί σε μεγαλεία. Η πηγή της οργής κάθε Βάρβαρου είναι διαφορετική, για κάποιον είναι ένα εσωτερικό απόθεμα όπου ο πόνος, θλίψη και θυμός σφυρηλατούνται σε οργή, σκλήρη σαν ατσάλι. Άλλοι το βλέπουν ως πνευματική ευλογία, ως δώρο από ένα ζώο-τοτέμ.

Μονοπάτι του Μανιασμένου Πολεμιστή

Για κάποιους Βάρβαρους η Οργή είναι ένα μέσο, ένα μέσο που οδηγεί στη βία. Το Μονοπάτι του Μανιασμένου Πολεμιστή είναι ένα μονοπάτι ασυγκράτητης οργής γεμάτο αίμα. Όταν Οργίζεσαι Μανιασμένα συνεπαίρνεσαι στο χάος της μάχης, αγνοώντας την υγεία και ασφάλειά σου.

Μανία

Ξεκινώντας όταν επιλέγεις αυτό το Μονοπάτι στο 3ο επίπεδο, μπορείς να μπεις σε μια κατάσταση Μανίας όταν Οργίζεσαι. Αν το κάνεις, για την διάρκεια της Οργής σου μπορείς να κάνεις μία Επίθεση με όπλο από κοντά ως Επιπλέον Δράση σε κάθε γύρο μετά από αυτόν. Όταν τελειώνει η Οργή σου υποφέρεις ένα Επίπεδο Εξάντλησης.

Παράλογη Οργή

Ξεκινώντας από το 6ο επίπεδο, δεν μπορείς να είσαι Γοητευμένος ή Τρομαγμένος ενώ είσαι Οργισμένος. Αν είσαι Γοητευμένος ή Τρομαγμένος όταν Οργίζεσαι, η επίδραση διακόπτεται για την διάρκεια της Οργής.

Απειλητική Παρουσία

Ξεκινώντας από το 10ο επίπεδο, μπορείς να χρησιμοποιήσεις την Δράση σου για να τρομάξεις κάποιον με την Απειλητική Παρουσία σου. Όταν το κάνεις, επέλεξε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις στα 9 μέτρα από εσένα. Αν το πλάσμα μπορεί να σε δει ή να σε ακούσει, πρέπει να επιτύχει σε μια Ζαριά Σωτηρίας Σοφίας με Επίπεδο Δυσκολίας (8 + Μπόνους Ευχέρειάς σου + συντελεστή Χαρισματικότητάς σου), ειδάλλως θα είναι Τρομαγμένο από έσενα μέχρι το τέλος του επόμενου γύρου σου. Στους επόμενους γύρους μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη Δράση σου για να επεκτείνεις τη διάρκεια αυτής της επίδρασης στο Τρομαγμένο πλάσμα μέχρι το τέλος του επόμενου γύρου σου. Αυτή η επίδραση τελειώνει αν το πλάσμα τελειώσει τον γύρο του εκτός οπτικής επαφής με εσένα ή 18 μέτρα μακριά σου.

Αν το πλάσμα επιτύχει στη Ζαριά Σωτηρίας, δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή τη δυνατότητα σε αυτό το πλάσμα για 24 ώρες.

Αντίποινα

Ξεκινώντας από το 14ο επίπεδο, όταν δέχεσαι Ζημιά από ένα πλάσμα που είναι 1,5 μέτρα κοντά σου μπορείς να χρησιμοποιήσεις την Αντίδρασή σου για να κάνεις μια Επίθεση με όπλο από κοντά εναντίον αυτού του πλάσματος.

Μονοπάτι του Πολεμιστή Τοτέμ

Το Μονοπάτι του Πολεμιστή Τοτέμ είναι ένα πνευματικό ταξίδι, καθώς ο Βάρβαρος αποδέχεται το ζώο-πνεύμα ως οδηγό, προστάτη και έμπνευση. Στη μάχη το πνέυμα-τοτέμ σε γεμίζει υπερφυσική δύναμη, αναζωπυρώνοντας μαγικά την Οργή σου.

Οι περισσότερες βάρβαρες φυλές θεωρούν πως ένα ζώο-τοτέμ είναι κοντά με μία συγκεκριμένη φυλή. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι ασυνήθιστο για κάποιον να έχει πάνω από ένα ζώο-πνεύμα, αλλά υπάρχουν και εξαιρέσεις.

Αναζητητής Πνευμάτων

Το δικό σου μονοπάτι ακολουθεί την εναρμόνιση με τον φυσικό κόσμο, δίνοντάς σου μια οικειότητα με Ζώα. Από το 3ο επίπεδο όταν ακολουθείς αυτό το Μονοπάτι, παίρνεις την ικανότητα να κάνεις τα ξόρκια *Ζωώδης Αίσθηση* και *Ομιλία με Ζώα*, αλλά μόνο ως Τελετουργικά.

Πνεύμα Τοτέμ

Στο 3ο επίπεδο όταν ακολουθείς αυτό το Μονοπάτι, επιλέγεις ένα πνεύμα τοτέμ και παίρνεις τις δυνατότητες του. Πρέπει να φτιάξεις ή να πάρεις ένα αντικείμενο τοτέμ, όπως ένα φυλαχτό ή κάτι άλλο που ενσωματώνει γούνα, πούπουλα, νύχια, δόντια ή κόκαλα του ζώου-τοτέμ. Με την επιλογή σου λαμβάνεις και κάποια μικρά χαρακτηριστικά που θυμίζουν το πνεύμα τοτέμ σου. Για παράδειγμα, αν έχεις μια αρκούδα για πνεύμα τοτέμ, μπορεί να έχεις πολλή τρίχα και σκληρό δέρμα, ή αν το τοτέμ σου είναι ο αετός τα μάτια σου γίνονται έντονα κίτρινα.

Το ζώο-τοτέμ σου μπορεί να είναι ένα ζώο που έχει σχέση με αυτά που αναγράφονται εδώ αλλά να είναι πιο σχετικό προς τον τόπο καταγωγής σου. Για παράδειγμα να επιλέξεις ένα γεράκι ή έναν γύπα αντί για αετό.

Αρκούδα. Ενώ Οργίζεσαι, έχεις Αντίσταση σε όλα τα είδη Ζημιάς εκτός Ψυχικής Ζημιάς. Το πνεύμα της αρκούδας σε κάνει τόσο σκληρό που μπορείς να υποστείς οτιδήποτε.

Αετός. Ενώ Οργίζεσαι και δεν φορά βαριά πανοπλία, όλα τα άλλα πλάσματα έχουν

Μειονέκτημα σε Ζαριές Ευκαιριακής Επίθεσης, και μπορείς να χρησιμοποιήσεις την Δράση

Τρεξίματος ως Επιπλέον Δράση στον γύρο σου. Το πνεύμα του αετού σε μετατρέπει σε έναν θηρευτή που μπορεί να ελίσσεται με άνεση μέσα στη μάχη.

Λύκος. Ενώ Οργίζεσαι οι φίλοι σου έχουν Πλεονέκτημα σε Ζαριές Επίθεση από κοντά ενάντια σε οποιοδήποτε εχθρικό πλάσμα που βρίσκεται 1.5 μέτρα κοντά σου. Το πνεύμα του λύκου σε μετατρέπει σε έναν ηγέτη κυνηγών.

Θηριώδης Μορφή

Στο 6ο επίπεδο, λαμβάνεις μια μαγική δυνατότητα βάσει του ζώου-τοτέμ της επιλογής σου. Μπορείς να επιλέξεις το ίδιο ζώο που επέλεξες στο 3 επίπεδο ή ένα διαφορετικό.

Αρκούδα. Λαμβάνεις τη δύναμη της αρκούδας. Η μεταφορική σου ικανότητα (το μέγιστο φορτίο και σήκωμα) διπλασιάζεται, και έχεις Πλεονέκτημα σε Ελέγχους Δύναμης για να σπρώξεις, τραβήξεις, σηκώσεις ή να σπάσεις αντικείμενα.

Αετός. Λαμβάνεις την όραση ενός αετού. Μπορείς να δεις μέχρι τα 1,600 μέτρα χωρίς δυσκολία, και μπορείς να διακρίνεις ακόμη και μικρές λεπτομέρειες σαν να κοιτούσες κάτι στα 30 μέτρα μακριά. Επιπλέον, το αμυδρό φως δεν σου επιβάλλει Μειονέκτημα σε Ελέγχους Σοφίας (Αντίληψης).

Λύκος. Λαμβάνεις τις κυνηγητικές ευαισθησίες ενός λύκου. Μπορείς να ακουληθείς τα ίχνη άλλων πλασμάτων ενώ ταξιδεύεις με γρήγορο ρυθμό, και μπορείς να κινηθείς κρυφά ενώ ταξιδεύεις σε κανονικό ρυθμό.

Πνευματικός Συνοδοιπόρος

Στο 10 επίπεδο, μπορείς να κάνεις το ξόρκι *Επικοινωνία με τη φύση*, αλλά μόνο ως Τελετουργικό. Όταν το κάνεις μία πνευματική εκδοχή ενός από τα ζώα που επέλεξες για Πνεύμα Τοτέμ ή Θηριώδη Μορφή, εμφανίζεται ώστε να σου μεταφέρει τις πληροφορίες που αναζητείς.

Εναρμόνιση με Τοτέμ

Στο 14ο επίπεδο, λαμβάνεις ένα μαγικό πλεονέκτημα βάσει του ζώου-τοτέμ της επιλογής σου. Μπορείς να επιλέξεις το ίδιο ζώο που επέλεξες προηγουμένως ή ένα διαφορετικό.

Αρκούδα. Ενώ Οργίζεσαι οποιοδήποτε εχθρικό πλάσμα 1,5 μέτρο κοντά σου έχει Μειονέκτημα σε Ζαριές Επίθεσης ενάντια σε στόχους εκτός από εσένα ή άλλο χαρακτήρα με αυτή τη δυνατότητα. Ένας εχθρός είναι Απρόσβλητος σε αυτή τη δυνατότητα αν δεν μπορεί να σε δει, να σε ακούσει ή αν δεν μπορεί να είναι Τρομαγμένος.

Αετός. Ενώ Οργίζεσαι, έχεις ιπτάμενη ταχύτητα ίση με τη πεζή ταχύτητά σου. Αυτό λειτουργεί μόνο προσωρινά. Πέφτεις αν τελειώσεις τον γύρο σου στον αέρα και δεν σε κρατάει τίποτα αέρα.

Λύκος. Ενώ Οργίζεσαι μπορείς να χρησιμοποιήσεις μια Επιπλέον Δράση στον γύρο σου για να ρίξεις κάτω ένα Μεγάλο ή μικρότερο πλάσμα όταν το χτυπάς με μία Επίθεση με όπλο από κοντά.

Αρχικό Κείμενο

Introduction

The Dungeons&Dragons roleplaying game is about storytelling in worlds of swords and sorcery. It shares elements with childhood games of make-believe. Like those games, D&D is driven by imagination. It's about picturing the towering castle beneath the stormy night sky and imagining how a fantasy adventurer might react to the challenges that scene presents. In the Dungeons&Dragons game, each player creates an adventurer (also called a character) and teams up with other adventurers (played by friends). Working together, the group might explore a dark dungeon, a ruined city, a haunted castle, a lost temple deep in a jungle, or a lava-filled cavern beneath a mysterious mountain. The adventurers can solve puzzles, talk with other characters, battle fantastic monsters, and discover fabulous magic items and other treasure.

One player, however, takes on the role of the Dungeon Master (DM), the game's lead storyteller and referee. The DM creates adventures for the characters, who navigate its hazards and decide which paths to explore. The DM might describe the entrance to Castle Ravenloft, and the players decide what they want their adventurers to do. Will they walk across the dangerously weathered drawbridge? Tie themselves together with rope to minimize the chance that someone will fall if the drawbridge gives way? Or cast a spell to carry them over the chasm? Then the DM determines the results of the adventurers' actions and narrates what they experience. Because the DM can improvise to react to anything the players attempt, D&D is infinitely flexible, and each adventure can be exciting and unexpected.

The game has no real end; when one story or quest wraps up, another one can begin, creating an ongoing story called a campaign. Many people who play the game keep their campaigns going for months or years, meeting with their friends every week or so to pick up the story where they left off. The adventurers grow in might as the campaign continues. Each monster defeated, each adventure completed, and each treasure recovered not only adds to the continuing story, but also earns the adventurers new capabilities. This increase in power is reflected by an adventurer's level.

There's no winning and losing in the Dungeons&Dragons game—at least, not the way those terms are usually understood. Together, the DM and the players create an exciting story of

bold adventurers who confront deadly perils. Sometimes an adventurer might come to a grisly end, torn apart by ferocious monsters or done in by a nefarious villain. Even so, the other adventurers can search for powerful magic to revive their fallen comrade, or the player might choose to create a new character to carry on. The group might fail to complete an adventure successfully, but if everyone had a good time and created a memorable story, they all win.

Chapter 1 step by step characters

1. choose a race

Every character belongs to a race, one of the many intelligent humanoid species in the D&D world. The most common player character races are dwarves, elves, halflings, and humans. Some races also have subraces, such as mountain dwarf or wood elf. Chapter 2 provides more information about these races, as well as the less widespread races of dragonborn, gnomes, half-elves, half-orcs, and tieflings.

The race you choose contributes to your character's identity in an important way, by establishing a general appearance and the natural talents gained from culture and ancestry. Your character's race grants particular racial traits, such as special senses, proficiency with certain weapons or tools, proficiency in one or more skills, or the ability to use minor spells. These traits sometimes dovetail with the capabilities of certain classes (see step 2). For example, the racial traits of lightfoot halflings make them exceptional rogues, and high elves tend to be powerful wizards. Sometimes playing against type can be fun, too. Half-orc paladins and mountain dwarf wizards, for example, can be unusual but memorable characters.

Your race also increases one or more of your ability scores, which you determine in step 3. Note these increases and remember to apply them later. Record the traits granted by your race on your character sheet. Be sure to note your starting languages and your base speed as well.)

2. choose a class

Every adventurer is a member of a class. Class broadly describes a character's vocation, what special talents he or she possesses, and the tactics he or she is most likely to employ when exploring a dungeon, fighting monsters, or engaging in a tense negotiation. The character classes are described in chapter 3. Your character receives a number of benefits from your choice of class. Many of these benefits are class features—capabilities (including spellcasting) that set your character apart from members of other classes. You also gain a number of proficiencies: armor, weapons, skills, saving throws, and sometimes tools. Your proficiencies define many of the things your character can do particularly well, from using certain weapons to telling a convincing lie. On your character sheet, record all the features that your class gives you at 1st level.)

Level

Typically, a character starts at 1st level and advances in level by adventuring and gaining experience points (XP). A 1st-level character is inexperienced in the adventuring world, although he or she might have been a soldier or a pirate and done dangerous things before. Starting off at 1st level marks your character's entry into the adventuring life. If you're already familiar with the game, or if you are joining an existing D&D campaign, your DM might decide to have you begin at a higher level, on the assumption that your character has already survived a few harrowing adventures. Record your level on your character sheet. If you're starting at a higher level, record the additional elements your class gives you for your levels past 1st. Also record your experience points. A 1st-level character has 0 XP. A higher-level character typically begins with the minimum amount of XP required to reach that level (see "Beyond 1st Level" later in this chapter).

Hit Points and Hit Dice. Your character's hit points define how tough your character is in combat and other dangerous situations. Your hit points are determined by your Hit Dice (short for Hit Point Dice).

Ability Score Summary

Strength

Measures: Natural athleticism, bodily power

Important for: Barbarian, fighter, paladin

Racial Increases:

Mountain dwarf (+2) Half-orc (+2) Dragonborn (+2) Human (+1)

Dexterity

Measures: Physical agility, reflexes, balance, poise

Important for: Monk, ranger, rogue

Racial Increases:

Elf (+2) Forest gnome (+1)

Halfling (+2) Human (+1)

Constitution

Measures: Health, stamina, vital force

Important for: Everyone

Racial Increases: Dwarf (+2) Half-orc (+1) Stout halfling (+1) Human (+1) Rock gnome (+1)

Intelligence

Measures: Mental acuity, information recall, analytical skill

Important for: Wizard

Racial Increases: High elf (+1) Tiefling (+1) Gnome (+2) Human (+1)

Wisdom

Measures: Awareness, intuition, insight

Important for: Cleric, druid

Racial Increases: Hill dwarf (+1) Human (+1) Wood elf (+1)

Charisma

Measures: Confidence, eloquence, leadership

Important for: Bard, sorcerer, warlock

Racial Increases: Half-elf (+2) Dragonborn (+1) Drow (+1) Human (+1) Lightfoot halfling (+1) Tiefling (+2)

At 1st level, your character has 1 Hit Die, and the die type is determined by your class. You start with hit points equal to the highest roll of that die, as indicated in your class description. (You also add your Constitution modifier, which you'll determine in step 3.) This is also your hit point maximum.

Record your character's hit points on your character sheet. Also record the type of Hit Die your character uses and the number of Hit Dice you have. After you rest, you can spend Hit Dice to regain hit points (see "Resting" in chapter 8).

Proficiency Bonus

The table that appears in your class description shows your proficiency bonus, which is +2 for a 1st-level character. Your proficiency bonus applies to many of the numbers you'll be recording on your character sheet:

- Attack rolls using weapons you're proficient with
- Attack rolls with spells you cast
- Ability checks using skills you're proficient in
- Ability checks using tools you're proficient with
- Saving throws you're proficient in
- Saving throw DCs for spells you cast (explained in each spellcasting class)

Your class determines your weapon proficiencies, your saving throw proficiencies, and some of your skill and tool proficiencies. Your background gives you additional skill and tool proficiencies, and some races give you more proficiencies. Be sure to note all of these proficiencies, as well as your proficiency bonus, on your character sheet.

Your proficiency bonus can't be added to a single die roll or other number more than once. Occasionally, your proficiency bonus might be modified (doubled or halved, for example) before you apply it. If a circumstance suggests that your proficiency bonus applies more than once to the same roll or that it should be multiplied more than once, you nevertheless add it only once multiply it only once, and halve it only once.

Races

Dwarf

Kingdoms rich in ancient grandeur, halls carved into the roots of mountains, the echoing of picks and hammers in deep mines and blazing forges, a commitment to clan and tradition, and a burning hatred of goblins and orcs—these common threads unite all dwarves.

Dwarf Traits

Your dwarf character has an assortment of inborn abilities, part and parcel of dwarven nature.

Ability Score Increase. Your Constitution score increases by 2.

Age. Dwarves mature at the same rate as humans, but they're considered young until they reach the age of 50. On average, they live about 350 years.

Alignment. Most dwarves are lawful, believing firmly in the benefits of a well-ordered society. They tend toward good as well, with a strong sense of fair play and a belief that everyone deserves to share in the benefits of a just order.

Size. Dwarves stand between 4 and 5 feet tall and average about 150 pounds. Your size is Medium.

Speed. Your base walking speed is 25 feet. Your speed is not reduced by wearing heavy armor.

Darkvision. Accustomed to life underground, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Dwarven Resilience. You have advantage on saving throws against poison, and you have resistance against poison damage (explained in chapter 9).

Dwarven Combat Training. You have proficiency with the battleaxe, handaxe, throwing hammer, and warhammer.

Tool Proficiency. You gain proficiency with the artisan's tools of your choice: smith's tools, brewer's supplies, or mason's tools.

Stonecunning. Whenever you make an Intelligence (History) check related to the origin of stonework, you are considered proficient in the History skill and add double your proficiency bonus to the check, instead of your normal proficiency bonus.

Languages. You can speak, read, and write Common and Dwarvish. Dwarvish is full of hard consonants and guttural sounds, and those characteristics spill over into whatever other language a dwarf might speak.

Subrace. Two main subraces of dwarves populate the worlds of D&D: hill dwarves and mountain dwarves.

Choose one of these subraces.

Hill Dwarf

As a hill dwarf, you have keen senses, deep intuition, and remarkable resilience. The gold dwarves of Faerun in their mighty southern kingdom are hill dwarves, as are the exiled Neidar and the debased Klar of Kryn in the Dragonlance setting.

Ability Score Increase. Your Wisdom score increases by 1.

Dwarven Toughness. Your hit point maximum increases by 1, and it increases by 1 every time you gain a level.

Mountain Dwarf

As a mountain dwarf, you're strong and hardy, accustomed to a difficult life in rugged terrain. You're probably on the tall side (for a dwarf) and tend toward lighter coloration. The shield dwarves of northern Faerun, as well as the ruling Hylar clan and the noble Daewar clan of Dragonlance, are mountain dwarves.

Ability Score Increase. Your Strength score increases by 2.

Dwarven Armor Training. You have proficiency with light and medium armor.

Classes

Barbarian

Class Features

As a barbarian, you gain the following class features.

Hit Points

Hit Dice: 1d 12 per barbarian level

Hit Points at 1st Level: 12 + your Constitution modifier

Hit Points at Higher Levels: 1d 12 (or 7) + your Constitution modifier per barbarian level after 1st

Proficiencies

Armor: Light armor, medium armor, shields

Weapons: Simple weapons, martial weapons

Tools: None

Saving Throws: Strength, Constitution

Skills: Choose two from Animal Handling, Athletics, Intimidation, Nature, Perception, and Survival

Equipment

You start with the following equipment, in addition to the equipment granted by your background:

- (a) a greataxe or (b) any martial melee weapon
- (a) two handaxes or (b) any simple weapon
- An explorer's pack and four javelins

Rage

In battle, you fight with primal ferocity. On your turn, you can enter a rage as a bonus action. While raging, you gain the following benefits if you aren't wearing heavy armor:

- You have advantage on Strength checks and Strength saving throws.
- When you make a melee weapon attack using Strength, you gain a bonus to the damage roll that increases as you gain levels as a barbarian, as shown in the Rage Damage column of the Barbarian table.
- You have resistance to bludgeoning, piercing, and slashing damage.

If you are able to cast spells, you can't cast them or concentrate on them while raging.

Your rage lasts for 1 minute. It ends early if you are knocked unconscious or if your turn ends and you haven't attacked a hostile creature since your last turn or taken damage since then.

You can also end your rage on your turn as a bonus action.

Once you have raged the number of times shown for your barbarian level in the Rages column of the Barbarian table, you must finish a long rest before you can rage again.

Unarmored Defense

While you are not wearing any armor, your Armor Class equals 10 + your Dexterity modifier + your Constitution modifier. You can use a shield and still gain this benefit.

Reckless Attack

Starting at 2nd level, you can throw aside all concern for defense to attack with fierce desperation. When you make your first attack on your turn, you can decide to attack recklessly. Doing so gives you advantage on melee weapon attack rolls using Strength during this turn, but attack rolls against you have advantage until your next turn.

Danger sense

At 2nd level, you gain an uncanny sense of when things nearby aren't as they should be, giving you an edge when you dodge away from danger.

You have advantage on Dexterity saving throws against effects that you can see, such as traps and spells. To gain this benefit, you can't be blinded, deafened, or incapacitated.

Primal Path

At 3rd level, you choose a path that shapes the nature of your rage. Choose the Path of the Berserker or the Path of the Totem Warrior, both detailed at the end of the class description. Your choice grants you features at 3rd level and again at 6th, 10th, and 14th levels.

Ability Score Improvement

When you reach 4th level, and again at 8th, 12th, 16th, and 19th level, you can increase one ability score of your choice by 2, or you can increase two ability scores of your choice by 1. As normal, you can't increase an ability score above 20 using this feature.

Extra Attack

Beginning at 5th level, you can attack twice, instead of once, whenever you take the Attack action on your turn.

Fast Movement

Starting at 5th level, your speed increases by 10 feet while you aren't wearing heavy armor.

Feral Instinct

By 7th level, your instincts are so honed that you have advantage on initiative rolls. Additionally, if you are surprised at the beginning of combat and aren't incapacitated, you can act normally on your first turn, but only if you enter your rage before doing anything else on that turn.

Brutal Critical

Beginning at 9th level, you can roll one additional weapon damage die when determining the extra damage for a critical hit with a melee attack. This increases to two additional dice at 13th level and three additional dice at 17th level.

Relentless Rage

Starting at 11th level, your rage can keep you fighting despite grievous wounds. If you drop to 0 hit points while you're raging and don't die outright, you can make a DC 10 Constitution saving throw. If you succeed, you drop to 1 hit point instead. Each time you use this feature after the first, the DC increases by 5. When you finish a short or long rest, the DC resets to 10.

Persistent Rage

Beginning at 15th level, your rage is so fierce that it ends early only if you fall unconscious or if you choose to end it.

Indomitable Might

Beginning at 18th level, if your total for a Strength check is less than your Strength score, you can use that score in place of the total.

Primal Champion

At 20th level, you embody the power of the wilds. Your Strength and Constitution scores increase by 4. Your maximum for those scores is now 24.

Primal Paths

Rage burns in every barbarian's heart, a furnace that drives him or her toward greatness. Different barbarians attribute their rage to different sources, however. For some, it is an internal reservoir where pain, grief, and anger are forged into a fury hard as steel. Others see it as a spiritual blessing, a gift of a totem animal.

Path of the Berserker

For some barbarians, rage is a means to an end—that end being violence. The Path of the Berserker is a path of untrammelled fury, slick with blood. As you enter the berserker's rage, you thrill in the chaos of battle, heedless of your own health or well-being.

Frenzy

Starting when you choose this path at 3rd level, you can go into a frenzy when you rage. If you do so, for the duration of your rage you can make a single melee weapon attack as a bonus action on each of your turns after this one. When your rage ends, you suffer one level of exhaustion (as described in appendix A).

Mindless Rage

Beginning at 6th level, you can't be charmed or frightened while raging. If you are charmed or frightened when you enter your rage, the effect is suspended for the duration of the rage.

Intimidating Presence

Beginning at 10th level, you can use your action to frighten someone with your menacing presence. When you do so, choose one creature that you can see within 30 feet of you. If the creature can see or hear you, it must succeed on a Wisdom saving throw (DC equal to 8 + your proficiency bonus + your Charisma modifier) or be frightened of you until the end of your next turn. On subsequent turns, you can use your action to extend the duration of this effect on the frightened creature until the end of your next turn. This effect ends if the creature ends its turn out of line of sight or more than 60 feet away from you.

If the creature succeeds on its saving throw, you can't use this feature on that creature again for 24 hours.

Retaliation

Starting at 14th level, when you take damage from a creature that is within 5 feet of you, you can use your reaction to make a melee weapon attack against that creature.

Path of the Totem Warrior

The Path of the Totem Warrior is a spiritual journey, as the barbarian accepts a spirit animal as guide, protector, and inspiration. In battle, your totem spirit fills you with supernatural might, adding magical fuel to your barbarian rage.

Most barbarian tribes consider a totem animal to be kin to a particular clan. In such cases, it is unusual for an individual to have more than one totem animal spirit, though exceptions exist.

Spirit seeker

Yours is a path that seeks attunement with the natural world, giving you a kinship with beasts. At 3rd level when you adopt this path, you gain the ability to cast the *beast sense* and *speak with animals* spells, but only as rituals, as described in chapter 10.

Totem Spirit

At 3rd level, when you adopt this path, you choose a totem spirit and gain its feature. You must make or acquire a physical totem object— an amulet or similar adornment—that incorporates fur or feathers, claws, teeth, or bones of the totem animal. At your option, you also gain minor physical attributes that are reminiscent of your totem spirit. For example, if you have a bear totem spirit, you might be unusually hairy and thickskinned, or if your totem is the eagle, your eyes turn bright yellow.

Your totem animal might be an animal related to those listed here but more appropriate to your homeland. For example, you could choose a hawk or vulture in place of an eagle.

Bear. While raging, you have resistance to all damage except psychic damage. The spirit of the bear makes you tough enough to stand up to any punishment.

Eagle. While you're raging and aren't wearing heavy armor, other creatures have disadvantage on opportunity attack rolls against you, and you can use the Dash action as a bonus action on your turn. The spirit of the eagle makes you into a predator who can weave through the fray with ease.

Wolf. While you're raging, your friends have advantage on melee attack rolls against any creature within 5 feet of you that is hostile to you. The spirit of the wolf makes you a leader of hunters.

Aspect of the Beast

At 6th level, you gain a magical benefit based on the totem animal of your choice. You can choose the same animal you selected at 3rd level or a different one.

Bear. You gain the might of a bear. Your carrying capacity (including maximum load and maximum lift) is doubled, and you have advantage on Strength checks made to push, pull, lift, or break objects.

Eagle. You gain the eyesight of an eagle. You can see up to 1 mile away with no difficulty, able to discern even fine details as though looking at something no more than 100 feet away from you. Additionally, dim light doesn't impose disadvantage on your Wisdom (Perception) checks.

Wolf. You gain the hunting sensibilities of a wolf. You can track other creatures while traveling at a fast pace, and you can move stealthily while traveling at a normal pace.

Spirit Walker

At 10th level, you can cast the commune with nature spell, but only as a ritual. When you do so, a spiritual version of one of the animals you chose for Totem Spirit or Aspect of the Beast appears to you to convey the information you seek.

Totemic attunement

At 14th level, you gain a magical benefit based on a totem animal of your choice. You can choose the same animal you selected previously or a different one.

Bear. While you're raging, any creature within 5 feet of you that's hostile to you has disadvantage on attack rolls against targets other than you or another character with this feature. An enemy is immune to this effect if it can't see or hear you or if it can't be frightened.

Eagle. While raging, you have a flying speed equal to your current walking speed. This benefit works only in short bursts; you fall if you end your turn in the air and nothing else is holding you aloft.

Wolf. While you're raging, you can use a bonus action on your turn to knock a Large or smaller creature prone when you hit it with melee weapon attack.

Σχολιασμός

Στις επόμενες παραγράφους θα αναλυθεί ο τρόπος με τον οποίο μεταφράστηκε το κείμενο. Στην αρχή έπρεπε να αποφασίσω πώς θα προσεγγιστεί το κείμενο και να βασιστούν επίσης οι μεταφραστικές επιλογές μου σε θεωρίες μεταφραστών και γλωσσολόγων όπως της *Baker* και της *Reiss*. Πρώτα λοιπόν, πρέπει να αναλύσουμε το κειμενικό επίπεδο. Όσον αφορά το ύφος του κειμένου δεν είναι ιδιαίτερα περίπλοκο, καθώς αναφέρεται σε όλες τις ηλικίες αλλά έχει έναν επικό χαρακτήρα, ούσα έτσι η φύση του παιχνιδιού. Άλλωστε στο απόσπασμα αυτό μαθαίνουμε όχι μόνο τι είναι και πώς παίζεται το επιτραπέζιο, αλλά και πώς να δημιουργήσει κανείς τον δικό του χαρακτήρα, τον δικό του ήρωα. Αυτό το επικό ύφος φαίνεται κυρίως από το λεξιλόγιο φαντασίας, καθώς η δομή του κειμένου είναι εξίσου απλοϊκή με το ύφος. Η κύρια δυσκολία όμως στη μετάφραση του D&D κρύβεται στη γλώσσα. Αυτό ισχύει διότι ενώ ο κόσμος του D&D έχει μεταφραστεί αρκετές φορές λογοτεχνικά, έχει μεταφραστεί μόνο μία φορά στα ελληνικά ως επιτραπέζιο παιχνίδι, μη έχοντας απήχηση στο κοινό, οπότε οι πολυσύνθετοι και περίπλοκοι όροι ενός παιχνιδιού δεν χρειάστηκαν να μεταφραστούν συχνά, καθιερώνοντας έτσι τους αγγλικούς όρους. Έχει δημιουργηθεί δηλαδή μία κουλτούρα, όπου κάποιος ελληνόφωνος που γνωρίζει το παιχνίδι χρησιμοποιεί αγγλικούς όρους, γιατί δεν υπήρχαν ποτέ ελληνικοί. Είναι δύσκολο λοιπόν να γίνει μία μετάφραση η οποία θα ικανοποιήσει πλήρως τον έμπειρο Έλληνα παίχτη, ο οποίος έχει καθιερώσει τους ξένους όρους, γιατί αυτοί οι νέοι ελληνικοί όροι θα φαίνονται “ξένοι”.

Γενική Προσέγγιση

Γενικότερα, η μεταφραστική μου προσέγγιση ήταν αφοσιωμένη στην λογοτεχνία του κειμένου, έγινε προσπάθεια δηλαδή να παραμείνει ανέπαφο το αίσθημα της πρώτης επαφής με το D&D είτε ο αναγνώστης είναι μικρός ή μεγάλος. Υπήρχαν βέβαια στιγμές όπου μια πιο λόγια προσέγγιση ήταν δελεαστική, με πιο ιδιαίτερες και εμφατικές λέξεις, αλλά στη σκέψη πως κάποιο άτομο νεότερης ηλικίας θα δυσκολευόταν, αυτό αποφεύχθηκε. Η μεγαλύτερη δυσκολία του κειμένου βρισκόταν στο “τεχνικό” κομμάτι όπως θα το έλεγα, στην απόδοση κάποιων συγκεκριμένων λέξεων. Διότι όπως σε μία τεχνική μετάφραση, όπου κάθε όρος θα πρέπει να ισοδυναμεί με μία συγκεκριμένη απόδοση ώστε να μην συγχέεται με κάποιον άλλον όρο, έτσι και στα επιτραπέζια, ειδικά σε ένα σχετικά περίπλοκο παιχνίδι όπως και το D&D, θα πρέπει κάποιες λέξεις οι οποίες έχουν μεγάλη σημασία στους ίδιους τους κανόνες να μεταφράζονται με συνέπεια και πολύ συγκεκριμένα. Αυτό σημαίνει πως κάποιοι όροι από το αρχικό κείμενο “κλειδώνουν” κάποιες αποδόσεις και είναι έτσι αδύνατο να χρησιμοποιηθούν αργότερα σε διαφορετικούς όρους. Για αυτό τον λόγο συνέταξα ένα γλωσσάρι στο οποίο προστέθηκε κάθε όρος που είναι καίριος για να μάθει κανείς το παιχνίδι, ώστε να γνωρίζω με σιγουριά πως είχε μεταφραστεί προηγουμένως κάθε σημαντικός όρος, αλλά και για να συγκριθούν οι κοντινές σημασιολογικά αποδόσεις μεταξύ τους.

Όσον αφορά αυτός τους τεχνικούς όρους, (τους αναφέρω τεχνικούς χάριν ευκολίας) προσεγγίστηκαν κυρίως ετυμολογικά. Πέραν της ετυμολογίας όμως, μεγαλύτερη μου προτεραιότητα ήταν πολύ απλά να “κολλάνε” οι αποδόσεις με το παιχνίδι και να φαίνονται όσο λιγότερο το δυνατόν ξένες σε έναν παίχτη. Ο σκοπός σε αυτή την περίπτωση δηλαδή

έχει μεγαλύτερη σημασία από το να μείνει πιστή η μετάφραση στο αρχικό. (Reiss & Vermeer, 2014) Πιο συγκεκριμένα, σε πολλές περιπτώσεις δεν στάθηκα καθαρά επιστημονικά στη διαδικασία της μετάφρασης, αλλά πήρα καλλιτεχνικές ελευθερίες για να φανεί το παιχνίδι περισσότερο προσβάσιμο και κατανοητό. Σε τέτοιες περιπτώσεις βρήκα πολύ βοηθητική την άποψη τρίτων για μεταφράσεις, τόσο έμπειρων παιχτών όσο και άπειρων, καθώς το μετάφρασμα προορίζεται και για τους δύο. Αυτό που βρήκα εξαιρετικά ενδιαφέρον είναι πως έμπειροι παίκτες ήταν κατά κύριο λόγο πιο αρνητικοί σε διαφορετικές αποδόσεις από αυτές που έχουν καθιερωθεί στην ελληνική κουλτούρα του D&D. Για αυτόν τον λόγο, απέφυγα να μετάφρασω πολλούς “τεχνικούς” όρους καθαρά σημασιολογικά, επειδή και ο ίδιος από την εμπειρία μου με το επιτραπέζιο καταλαβαίνω πως κάποιες αποδόσεις, ενώ θα ήταν εννοιολογικά μιλώντας σωστές, δεν θα έβρισκαν ιδιαίτερη απήχηση.

Μεγάλη πηγή έμπνευσης υπήρξαν οι μεταφράσεις άλλων παρόμοιων επιτραπέζιων, όπως και ο υποτιτλισμός διάφορων ταινιών και σειρών με φανταστικό χαρακτήρα, αλλά και οι μεταφράσεις των λογοτεχνικών βιβλίων του Σαλβατόρε στον κόσμο του D&D. Σημαντικότερη βέβαια από όλες τις άλλες πηγές ήταν η μετάφραση του *Αρχοντα των Δαχτυλιδιών*. Ο Τόλκιν δημιούργησε όχι μόνο έναν φαντάστικό κόσμο από τον οποίο το D&D αντλεί άμεσα έμπνευση, αλλά και ολόκληρο το είδος της υψηλής φαντασίας. Είναι φυσικό λοιπόν ότι πολλή από την ορολογία βασίζεται στα γραπτά του Τόλκιν και συνεπώς, στη δική μου περίπτωση, στις ελληνικές μεταφράσεις. Ακόμη και ο ίδιος ο Τόλκιν απογοητευμένος από τις αρχικές μεταφράσεις του έργου του αποφάσισε να συντάξει έναν πολύ βοηθητικό οδηγό για τους μεταφραστές, για τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να προσεγγίσουν ονομασίες μέσα στο έργο του.³ (Tolkien, 1975) Όπως ανέφερα και πριν, αυτή η θεωρία βοηθάει και στη μετάφραση του D&D, τόσο ως σχόλια για τη ορολογία που μοιράζονται τα δύο έργα, όσο και ως μία γενική θεωρία μετάφρασης.

Επιπλέον, η αγγλική έχει πολλές διαφορετικές λέξεις για μικρές σημασιολογικές διαφορές, ειδικά όταν μιλάμε για ορολογία επιτραπέζιου, ενώ στην ελληνική γλώσσα, παρόλο που είναι πολύ πλούσια, θα έπρεπε να μεταφραστεί ο όρος με μία λέξη. Καθιστάται δηλαδή δύσκολη η τυπική ισοδυναμία. (Baker, 1992) Για παράδειγμα οι λέξεις “race” και “clan” θα μεταφράζονταν συνήθως και οι δύο ως “φυλή”. Επειδή ακριβώς πρέπει να συγκεκριμενικές οι λέξεις και σημασία τους σε ένα επιτραπέζιο, επέλεξα να σηματοδοτήσω τέτοιες λέξεις ξεκινώντας τις με κεφαλαίο. Στο προηγούμενο παράδειγμα η λέξη “race” που αναφέρεται συχνά και είναι μεγάλο μέρος του παιχνιδιού μεταφράστηκε ως “Φυλή”, ενώ το “clan” έγινε “φυλή” ή “πατριά” όταν βγάζει νόημα, ώστε να αποφευχθεί οποιαδήποτε σύγχυση με το “race”. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο ξεκάθαρο ποιες λέξεις ποιες λέξεις έχουν πρακτική σημασία στο παιχνίδι.

Φυσικά, ήταν αναγκαίο να γίνει και μετατροπή του αυτοκρατορικού συστήματος μέτρησης που διατρέχει το D&D, όντας δημιουργημένο στην Αμερική. Αυτή η αλλαγή θεωρώ, πως είναι από τα σημαντικότερα οφέλη που θα είχε μια ελληνική μετάφραση, αν σκεφτεί κανείς πως παίζεται πλέον το παιχνίδι με ένα ξένο σύστημα. Η αλλαγή αυτή παρατηρείται πιο έντονα στη μέτρηση απόστασης, από πόδια δηλαδή σε μέτρα, αλλά και στη μέτρηση βάρους, από λίμπρες σε κιλά. Αυτή η μικρή μετατροπή, θεωρώ πως είναι αναγκαία όταν επιδιώκει κανείς να φέρει το D&D στο ελληνικό κοινό.

³ <https://www.tolkien.ro/text/JRR%20Tolkien%20-%20Guide%20to%20the%20Names%20in%20The%20Lord%20of%20the%20Rings.pdf>

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να υπογραμμίσω, πως αυτό το μετάφρασμα είναι μόνο από ένα απόσπασμα του συνολικού βιβλίου και πως μια μετάφραση του συνόλου θα ήταν διαφορετική. Όπως προανέφερα οι όροι σε ένα επιτραπέζιο θα πρέπει να είναι ακριβείς και συνεπώς θα ήταν αδύνατο να χρησιμοποιηθούν οι ίδιες αποδόσεις για άλλους όρους, κάτι που θα περιόριζε ασφυκτικά πολύ τις πιθανές μεταφράσεις. Για παράδειγμα τη λέξη “*ranger*” επέλεξα να τη μεταφράσω ως “*Κυνηγός*” αλλά αυτό θα ήταν αδύνατο αν υπήρχε και μία πιο κοντινή λέξη στην απόδοση όπως “*hunter*” στην εξίσωση. Η λέξη αυτή υφίσταται στο παιχνίδι εκτός του επιλεγμένου αποσπάσματος και θα με ανάγκαζε πιθανότατα να καταφύγω σε άλλη απόδοση για το “*ranger*”.

Μεταφραστικές Επιλογές

Τώρα, θα ανάλυσω κάποιες από τις μεταφραστικές επιλογές και θα συγκρινώ τις τελικές αποδόσεις με άλλες πιθανές αποδόσεις. Πρώτα απ’ όλα, έπρεπε να ελεγχθεί ο τίτλος, “*Dungeons and Dragons*”. Σε αυτή την περίπτωση, ο τίτλος αυτός δεν μεταφράστηκε αλλά ούτε έγινε μεταγραφή, έμεινε ακριβώς έτσι. Διότι από τη στιγμή που εκδόθηκε το επιτραπέζιο, έχει γίνει γνωστό με ακριβώς αυτή την ονομασία. Θεωρώ θα ήταν δύσκολο να μεταφραστεί σε οποιαδήποτε γλώσσα, όχι μόνο στα ελληνικά, εφόσον ακόμη και το κοινό για το οποίο προορίζεται αυτή η μετάφραση, το μη αγγλόφωνο κοινό δηλαδή, γνωρίζει το παιχνίδι ως “*Dungeons and Dragons*”. Αν θα έπρεπε να μεταφραστεί, θα ήταν καλύτερο και πιο “ασφαλές” να μεταφραστεί κατά λέξη, “*Μπουντρούμια και Δράκοι*”, ώστε να μην υπάρξει σύγχυση με κάποιο άλλο παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν θα έπρεπε να μεταφραστεί διατηρώντας το ύφος του τίτλου στα ελληνικά, θα ήταν καλύτερο να αντικατασταθεί η έννοια “*dungeon*”, διότι στα ελληνικά το “*μπουντρούμια*” δεν έχει το ίδιο αντίκτυπο, όπως το “*dungeons*” στα αγγλικά. Θα μπορούσε να γίνει για παράδειγμα “*Μαγεία και Δράκοι*” ή “*Κάστρα και Δράκοι*”, οτιδήποτε που να εκφράζει το ύφος υψηλής φαντασίας. Στο παρελθόν βέβαια, έχει μεταφραστεί και ως “*Μάγοι και δράκοντες*” στον τίτλο μίας σειράς ταινιών στον κόσμο του D&D,⁴ ενώ στη πιο πρόσφατη ταινία στον κόσμο του D&D έχει παραμείνει άθικτος ο τίτλος.⁵

Από τις σημαντικότερες λέξεις επίσης στον κόσμο του D&D είναι το “*adventurer*”. Κάθε χαρακτήρας που δημιουργείται από παίχτη είναι *adventurer*. Η άμεση απόδοση αυτού του όρου είναι “*τυχοδιώκτης*”, αλλά με αυτή τη μετάφραση χάνεται πολλή από τη σημασία του αρχικού όρου. Η λέξη “*adventurer*” έχει μια ηρωική χροιά, που λείπει στο “*τυχοδιώκτης*”. Αντιθέτως έχει αρνητική χροιά, χαρακτηρίζει έναν φιλοχρήματο άνθρωπο και όχι έναν ήρωα, όπως οι περισσότεροι χαρακτήρες των παιχτών.

Σχετικά με τις φυλές και το πως μεταφράστηκαν, ήταν πολύ σημαντικό να ελεγχθεί η ετυμολογία του κάθε όρου. Για πολλές κοινότυπες φυλές όπως *dwarf*, *elf*, *orc* έχουν ήδη καθιερωθεί οι αποδόσεις τους ως “*Νάνος*”, “*Ξωτικό*” και “*Ορκ*” αντίστοιχα. Κάποιες από

⁴ *Μάγοι και Δράκοντες (2000)*. (n.d.). DVD Trailers. https://www.dvd-trailers.gr/tainia/magoi_kai_drakontes_2000/

⁵ Wikimedia. (2023, December 13). *Dungeons & Dragons: Εντιμότητα μεταξύ κλεφτών*. Βικιπαίδεια. https://el.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons:_%CE%95%CE%BD%CF%84%CE%B9%CE%BC%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1_%CE%9C%CE%B5%CF%84%CE%B1%CE%BE%CF%8D_%CE%9A%CE%BB%CE%B5%CF%86%CF%84%CF%8E%CE%BD

αυτές τις φυλές όμως έχουν και άλλες εκδοχές όπως *Half-Elf* και *Half-Orc*. Σε αυτές τις περιπτώσεις επέλεξα να κρατήσω τις αρχικές μεταφράσεις και να προσθέσω μπροστά το πρόθυμα “ημί”, πχ. “*Ημί-Ξωτικό*” ή “*Ημί-Ορκ*”. Δεν ακούγεται τόσο φυσικό όσο ακούγεται στα αγγλικά και σε ένα πιο λογοτεχνικό πλαίσιο όπως σε ένα βιβλίο, ίσως θα ήταν καλύτερα να μεταφραστεί “*Μισό-Ξωτικό*” ή “*Μισό Ξωτικό*”, όπως έγινε για τον χαρακτήρα Έλροντ στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*.⁶ Αυτές οι αποδόσεις βέβαια λειτουργούν καλύτερα ως επιθετικοί προσδιορισμοί πχ. “*Έλροντ ο μισό-Ξωτικός*”, παρά ως μία διαφορετική φυλή που μπορεί να σταθεί μόνη της για να προσδιοριστεί κανείς.

Ήταν επίσης αρκετά δύσκολο όσον αφορά τις φυλές να αποφευχθεί η μεταγραφή, διότι όλες λέγονται στα αγγλικά όταν παίζει κανείς και έτσι αρχίζουν να καθιερώνονται στην κοινότητα. Πιο συγκεκριμένα δύο ήταν οι φυλές που αναγκάστηκα να μεταγράψω. Η πρώτη ήταν το “*Halfling*”. Αναφέρεται σε μικρούς ανθρώπους, άμεσα εμπνευσμένους από τα *Χόμπιτ* του Τόλκιν. Η εύκολη λύση θα ήταν να το μεταφράσω ως “*Χόμπιτ*”, καθώς η λέξη θα έβρισκε αντίκρισμα στο ελληνικό κοινό. Οι παραγωγοί του D&D όμως αντιμετώπισαν αντίσταση στο παρελθόν από τους νομικούς υπεύθυνους του κόσμου του Τόλκιν, για τα πνευματικά δικαιώματα κάποιων λέξεων από τα γραπτά του Τόλκιν. Μία από αυτές τις λέξεις ήταν το “*Χόμπιτ*”, και έτσι το άλλαξαν αργότερα σε “*Halfling*”, οπότε η επιλογή να μεταφραστεί ως *Χόμπιτ* δεν υπάρχει.⁷ Η άλλη σκέψη ήταν να το προσεγγίσω με το μικρό ύψος της φυλής ή το συνθετικό “*half*”. Όλες οι πιθανές αποδόσεις ήταν είτε υπερβολικά περιφραστικές είτε δεν έστεκαν στα ελληνικά όπως η απόδοση “*ανθρωπάκι*”. Για παράδειγμα η λέξη “*Μισάνθρωπος*” μπορεί να ταιριάζει ετυμολογικά μιλώντας, δηλαδή “*Μισός-Άνθρωπος*”, αλλά δηλώνει κάτι εντελώς διαφορετικό από αυτό που σκοπεύω. Για αυτούς τους λόγους επέλεξα απλά να το μεταγράψω ως “*Χάλφινγκ*”. Τέλος και το επίθημα “*ling*”, το οποίο υποδηλώνει κάτι μικρό δεν προσφέρει πολλές μεταφραστικές επιλογές, καθώς όλες του οι αποδόσεις θα έπρεπε να είναι περιφραστικές πχ. “*Μικρός άνθρωπος*”.

Μεταγραφή έγινε επίσης για τη λέξη “*Tiefling*”. Η λέξη βγαίνει από το γερμανικό “*tief*” που σημαίνει βαθύς και η ίδια η φυλή είναι απόγονοι διαβόλων, οπότε δίνεται μεγάλο περιθώριο για καλλιτεχνικές πρωτοβουλίες. Παρ’όλα αυτά, έπρεπε να ζυγιστούν τα θετικά με τα αρνητικά για να εισαχθεί μία εντελώς νέα λέξη. Αρχικά ήταν δύσκολη η σκέψη της ανάγκης της μεταγραφής, διότι ένιωθα ότι σε ένα βαθμό η μετάφραση θα έχανε το νόημά της. Λέξεις όπως “*βαθυγεννημένος*”, “*διαβολογεννημένος*” και άλλες κοντινές εκδοχές με τα πρώτα συνθετικά πέρασαν από το μυαλό μου, αλλά σκέφτηκα πως πρώτον στο αγγλικό κοινό η λέξη “*Tiefling*” δεν σήμαινε εξ αρχής τίποτα έχοντας γερμανική ρίζα και δεύτερον πως ήδη χρησιμοποιείται έντονα η λέξη στην ελληνική κοινότητα. Οποιαδήποτε άλλη απόδοση πέρα από “*Τίφλινγκ*” θα φαινόταν δημιουργικό μεν αλλά υπερβολικά ξένο.

Η μετάφραση για τη λέξη “*gnome*” ήταν αρκετά εύκολη καθώς χρησιμοποιείται ήδη από τη κοινότητα η λέξη “*Γνώμος*”. Η φυλή αυτή αναφέρεται σε μικρά φανταστικά πλάσματα που μοιάζουν με νάνους τα οποία εμφανίστηκαν για πρώτη φορά τον Μεσαίωνα στα γραπτά του αλχημιστή Παράκελσου και έχουν μια δυνατή σύνδεση με τη γη. Στα ελληνικά η λέξη *Γνώμος* δεν χρησιμοποιείται συχνά εκτός αν θέλει κανείς να αναφερθεί σε ακριβώς αυτά τα

⁶ Melian. (n.d.). *Έλροντ*. <http://mesi-gi.blogspot.com/2016/08/elrond.html>

⁷ Baird, S. (2020, May 2). *Lord Of The Rings' Complicated Legal History With Dungeons & Dragons*. ScreenRant. <https://screenrant.com/lord-rings-dungeons-dragons-D&D-race-controversy-lawsuit/>

πλάσματα. Αυτό η μικρή διαφοροποίηση ανάμεσα στον Γνώμο και τον Νάνο μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στο ελληνικό κοινό, καθώς θα ονομαζότουσαν τυπικά και τα δύο ως Νάνος.

Από τη στιγμή που σκέφτηκα να μεταφράσω το D&D, η μεγαλύτερη δυσκολία που σκεφτόμουν πως θα αντιμετώπισω, ήταν η μετάφραση των κλάσεων του παιχνιδιού. Αυτές οι κλάσεις ορίζουν σε ποια κατηγορία ικανοτήτων ανήκει ένας χαρακτήρας του παιχνιδιού και τι δυνατότητες έχει. Αναφέρονται πολύ συχνά στο παιχνίδι και συνεπώς οι μεταφράσεις τους θα υποστούν κριτική επειδή ακριβώς “φαίνονται”. Σε αυτό το στάδιο έπρεπε να συνειδητοποιήσω πως μερικές φορές δεν υπάρχει τέλεια μετάφραση, και με οποιαδήποτε απόδοση κάτι θα χαθεί από το αρχικό. Κάποιες από τις επιλογές των αποδόσεων λοιπόν ήταν ένα συνονθύλευμα συμβιβασμών και απογοητευτικών κατά μένα αποφάσεων.

Πιο συγκεκριμένα, οι τρεις κλάσεις με αποκλειστικά μαγικές δυνατότητες ήταν μεγάλη πρόκληση. Αυτές είναι οι εξής: “*Wizard*”, “*Sorcerer*”, “*Warlock*”. Και οι τρεις λέξεις θα μεταφράζοταν στα ελληνικά κατά κύριο λόγο ως “*Μάγος*”, οπότε ήταν βέβαιο εξαρχής πως ένας από τους τρεις αρχικούς όρους θα είχε αυτή την απόδοση. Η κλάση *warlock* είναι αυτή που ξεχωρίζει περισσότερο σε σχέση με τις υπόλοιπες δύο. Η λέξη έχει μία αρνητική χροιά στο παιχνίδι, οριακά σατανική θα έλεγε κανείς, καθώς ο *warlock* αντλεί τη μαγεία του από συμφωνίες που κάνει με απόκοσμα όντα. Για αυτόν τον λόγο, επέλεξα να το μεταφράσω ως “*Μαγανιστής*”, αυτός δηλαδή που κάνει μαγανείες. Η μαγανεία αναφέρεται σε ένα είδος μαγείας που γίνεται για την επίτευξη ενός κακοποιού σκοπού, οπότε δένει απόλυτα με το “*warlock*”.⁸ Έπειτα, μένουν οι όροι “*wizard*” και “*sorcerer*” να μεταφραστούν. Γενικότερα, προσπάθησα να σκεφτώ ελληνικές λέξεις οι οποίες εκφράζουν κάποιο είδος μαγικής ικανότητας, όσο αρχαϊκή και να ήταν. Μία πιθανή απόδοση ήταν το “*θαυματουργός*”, αλλά ακούγεται πολύ γενικό για να ονομαστεί έτσι κανείς με μαγική ικανότητα. Ήταν βέβαια η δεύτερη καλύτερη απόδοση που σκέφτηκα για το “*sorcerer*” μετά το “*Μάγος*”. Σε αυτό το σημείο λοιπόν, αναγνώρισα πως το “*Μάγος*” ακούγεται καλύτερο ως απόδοση του “*wizard*”, αλλά υπάρχει και μία άλλη κοντινή λέξη η οποία θα ταίριαζε με το “*wizard*”, “*Μάγιστρος*”. Ένας μάγιστρος ιστορικά ήταν ήταν ανώτατο αξίωμα της πολιτείας στην ύστερη Ρωμαϊκή και τη Βυζαντινή Αυτοκρατορία, κάτι δηλαδή που δεν έχει καμία σχέση με τη μαγεία.⁹ Παρ’ όλα αυτά, το γεγονός πως ακούγεται σαν τη λέξη “*μάγος*”, θεωρώ πως καθιστά τη σύνδεσή της με τη λέξη “*wizard*”, πολύ ευκολότερη από τη σύνδεση που θα έκανε κανείς μεταξύ “*θαυματουργού*” και “*sorcerer*”. Δηλαδή, η δεύτερη καλύτερη απόδοση του “*wizard*” είναι πολύ καλύτερη από τη δεύτερη καλύτερη απόδοση του “*sorcerer*”, και έτσι η μετάφραση επωφελείται περισσότερο στο σύνολό της, μεταφράζοντας το “*sorcerer*” ως “*Μάγος*” και το “*wizard*” ως “*Μάγιστρος*”.

Η κλάση *ranger* ήταν επίσης αρκετά δύσκολη στη μετάφραση, διότι δεν υπάρχει ισοδυναμία με ελληνική λέξη, όταν γίνεται λόγος για το είδος υψηλής φαντασίας. Παρατηρούμε λοιπόν πως όταν γίνεται λόγος για ισοδυναμία, “πρέπει να διακρίνουμε μεταξύ σημασίας και γενόμενης χρήσης της σημασίας” καθώς ο όρος στη γλώσσα στόχο μπορεί να χρησιμοποιείται με διαφορετικό τρόπο. (Κεντρωτής, 1996). Σε ένα καθαρά στρατιωτικό

⁸ *Μαγεία και Μαγανεία — ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ της Σκοπιάς*. (n.d.). WOL.
<https://wol.jw.org/el/wol/d/r11/lp-g/1200002834>

⁹ *μάγιστρος - Βικιλεξικό*. (n.d.). Βικιλεξικό.

<https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%BC%CE%AC%CE%B3%CE%B9%CF%83%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%82>

πλαίσιο δηλαδή, θα μπορούσε να μεταφραστεί ως “καταδρομέας”. Στη συγκεκριμένη περίπτωση όμως δεν ταιριάζει. Όταν ακούει κανείς τη λέξη “*ranger*” του έρχεται στο μυαλό η εικόνα ενός ατόμου, το οποίο μπορεί εύκολα να ακολουθήσει ίχνη, έχει μία πολύ κοντινή επαφή με την φύση και στερεοτυπικά χρησιμοποιεί ως κύριό του όπλο ένα τόξο. Αυτή η εικόνα δεν διαμορφώνεται εύκολα με μία συμβατική μετάφραση του όρου όπως “*δασοφύλακας*”. Αυτή η απόδοση για παράδειγμα παραπέμπει σε ένα σύγχρονο επάγγελμα, το οποίο απομακρύνει τον αναγνώστη από έναν κόσμο φαντασίας. Αντί αυτού επέλεξα να το μεταφράσω ως “*Κυνηγός*”, κρατώντας έτσι ζωντανό το μεσαιωνικό αίσθημα που έχει το D&D. Επίσης σαν έννοια ένας κυνηγός συσχετίζεται εύκολα με τη φύση και γενικότερα περιλαμβάνει όλες τις πτυχές ενός *ranger*. Μία άλλη απόδοση ήταν “*ιχνηλάτης*”, αλλά αυτό μου φάνηκε πολύ απλό, σαν να καλύπτεται ο αρχικός όρος μονάχα από μία πλευρά και όχι εξ’ολοκλήρου.

Ένας ακόμη όρος που αποδείχθηκε πιο περίπλοκος στη μετάφραση από όσο περίμενα ήταν το “*rogue*”. Αυτή είναι ακόμη μία κλάση του παιχνιδιού η οποία χαρακτηρίζεται κυρίως από μυστικοπάθεια. Στερεοτυπικά οι χαρακτήρες που ανήκουν σε αυτή τη κλάση χτυπάνε από τις σκιές και έχουν κακή φήμη, έτοιμοι να κλέψουν οτιδήποτε πολύτιμο βρεθεί μπροστά τους. Σε αυτά τα στερεότυπα βασίστηκε κυρίως η τελική μου απόδοση, εφόσον ο αρχικός όρος “*rogue*” δεν μεταφράζεται εύκολα στα ελληνικά. Μπορεί κανείς τον εκλάβει ως “*μοναχικός*” ή και “*αλήτης*”, αλλά όλες οι πιθανές έννοιες δεν στέκουν για να χαρακτηρίσουν μία κατηγοροποίηση χαρακτήρα. Αρχικά σκέφτηκα να μεταφραστεί ως “*Αλήτης*”, αλλά αυτό ήταν υπερβολικά γενικό και αργότερα ως “*Αλιτήριο*”, αλλά αυτό ήταν πολύ ιδιαίτερη λέξη ώστε να τη συνδέσει κανείς με τον ρόλο του *rogue*. Αφού άφησα για λίγο καιρό την μετάφραση, με μια νέα ματιά αποφάσισα πως είναι να βάλω την πρώτη λέξη που έρχεται στο μυαλό όταν ακούει κανείς “*rogue*” στο D&D, “*Κλέφτης*”. Με αυτόν την απόδοση παίρνω αναγκαστικά καλλιτεχνικές ελευθερίες, εφόσον ουσιαστικά ερμηνεύω τον αρχικό όρο με δικό μου τρόπο. Πιστεύω όμως, ενώ δεν είναι ακριβής η απόδοση, δεν υπάρχει καλύτερη στη συγκεκριμένη περίπτωση.

Όπως είχε προαναφερθεί, από τους κυρίαρχους στόχους αυτής της μετάφρασης υπήρξε να δημιουργηθεί ένα γλωσσικό πλαίσιο, μέσα στο οποίο μπορεί κάποιος να μιλήσει με ελληνικούς όρους ενώ παίζει το παιχνίδι. Κάποιοι από αυτούς τους όρους εμφανίζονται και αναφέρονται συχνά, για αυτόν τον λόγο πρέπει να είναι στο σύνολό τους προσεκτικά μεταφρασμένοι, ώστε να νιώσει ο παίχτης αρκετά άνετα ώστε να τους χρησιμοποιήσει. Ενώ κάποιοι όροι είναι απλοί στη μετάφραση, όπως πχ. το “*Experience Points*” που γίνεται “*Πόντοι Εμπειρίας*”, υπάρχουν και άλλοι οι οποίοι έπρεπε να μεταφράστουν πιο ελεύθερα. Για παράδειγμα το “*Dungeon Master*” (DM) χρησιμοποιείται στη θέση της λέξης “*αφηγητής*”, διότι έχει καθιερωθεί έτσι, δεν θα μπορούσε δηλαδή να κάνει αυτή τη σύνδεση χωρίς να γνωρίζει τη κουλτούρα του παιχνιδιού. Αν λοιπόν μετέφραζα τη φράση αυτή με οποιονδήποτε τρόπο θα χανόταν το νόημά της στα ελληνικά. Πιο συγκεκριμένα, στο αρχικό κείμενο αναφέρεται πως ο DM λειτουργεί ως ο αφηγητής του παιχνιδιού, οπότε όπου αναφερόταν ο όρος “*Dungeon Master*” ή “*DM*”, τον μετέφρασα ως “*Αφηγητής*”.

Δύσκολοι στη μετάφραση ήταν οι όροι που αναφέρονται συχνά στο παιχνίδι εν ώρα μάχης. Συγκεκριμένα διότι, οι κανόνες του D&D μπορεί να γίνουν περίπλοκοι, τόσο που ακόμα και μέσω των αρχικών αγγλικών κανόνων υπάρχει σύγχυση για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν. Στην περίπτωση της μετάφρασης λοιπόν, οι μεταφρασμένοι όροι της μάχης θα πρέπει να είναι όχι μόνο ξεκάθαροι, αλλά και συνοπτικοί ώστε να μπορούν να

χρησιμοποιηθούν εύκολα στο παιχνίδι. Η φράση “*melee weapon attack*” για παράδειγμα είναι ένας όρος που είναι βάση για άλλους κανόνες. Κάποιοι κανόνες δηλαδή εφαρμόζονται μόνο στον προηγούμενο όρο και για αυτόν τον λόγο πρέπει να μεταφραστεί ενιαία. Πιο συγκεκριμένα, μεγάλο τροχοπέδη στην απόδοση ήταν η λέξη “*melee*”. Στα ελληνικά δεν υπάρχει κάποια λέξη που να συνοψίζει την έννοια της εμβέλειας ενός όπλου, σε αυτή την περίπτωση την κοντινή εμβέλεια. Αναγκαστικά λοιπόν, μεταφράστηκε ως “*Επίθεση με όπλο από κοντά*”. Είναι σίγουρα υπερβολικό περιφραστικό για έναν όρο, αλλά ήταν αδύνατο να γίνει πιο συνοπτικό και παραμείνει ταυτόχρονα ίδια η έννοια.

Επίλογος

Αυτή η εργασία σημαδοτεί το τέλος της φοίτησης μου στο Τμήμα Ξένων Γλωσσών Μετάφρασης και Διερμηνείας και δεν θα μπορούσε να τελειώσει καλύτερα από μία πτυχιακή εργασία που έχει προσωπική σημασία. Με χαροποιεί ιδιαίτερα το γεγονός ότι είχα την ευκαιρία να συνδυάσω την λογοτεχνική μετάφραση, με ένα παιχνίδι που μου είναι πολύ κοντά. Η αλήθεια είναι πως είχα υποτιμήσει τις διάφορες μεταφραστικές δυσκολίες και παγίδες που έκρυβε το D&D, αλλά ευελπιστώ αυτό το μετάφρασμα να φανεί πρακτικά χρήσιμο. Είτε αυτό σημαίνει να εισάγει κανείς τους φίλους του στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας αποδόσεις από το μετάφρασμα, είτε αυτό να φανεί ένα απλό προσχέδιο για μία καθολική μετάφραση του παιχνιδιού.

Γλωσσάρι

Όρος	Μετάφραση
Ability check	Έλεγχος Ικανότητας
Ability score	Σκορ Ικανότητας
Ability Score Improvement	Βελτίωση Σκορ Ικανότητας
Ability score increase	Αύξηση Σκορ Ικανότητας
Action	Δράση
Adventurer	Ταξιδιώτης
Alignment	Ηθική
Animal Handling	Χειρισμός Ζώου
Armor Class	Επίπεδο Άμυνας
Aspect of the Beast	Θηριώδης Μορφή
Athletics	Αθλητισμός
Attack action	Δράση Επίθεσης

Attack rolls	Ζαριές επίθεσης
Attunement	Εναρμόνιση
Background	Υπόβαθρο
Barbarian	Βάρβαρος
Bard	Βάρδος
Battleaxe	Πολεμικό τσεκούρι
Beast	Ζώο
Blinded	Τυφλωμένος
Bludgeoning damage	Ζημιά Σύνθλιψης
Bonus action	Επιπλέον Δράση
Brewer's supplies	Προμήθειες ζυθοποιού
Bright light	Έντονο φως
Campaign	Εκστρατεία
Cast	Κάνω ξόρκι
Castle Ravenloft	Κάστρο Ρέιβενλοφτ
Character	Χαρακτήρας

Character sheet	Φύλλο χαρακτήρα
Charisma	Χαρισματικότητα
Charmed	Γοητευμένος
Check	Έλεγχος Ικανότητας
Clan	Φυλή/Πατριά
Class	Κλάση
Cleric	Κληρικός
Constitution	Αντοχή
Creature	Πλάσμα
Critical hit	Κρίσιμο χτύπημα
Damage roll	Ζαριά Ζημιάς
Danger sense	Αίσθηση Κινδύνου
Darkvision	Νυχτερινή όραση
Dash action	Δράση Τρεξίματος
DCs	Επίπεδο Δυσκολίας
Deafened	Κουφός

Dexterity	Επιδεξιότητα
Dim light	Αμυδρό φως
Dragonborn	Δρακογεννημ μένος
Drawbridge	Γέφυρα
Drow	Σκοτεινό Ξωτικό
Druid	Δρυίδης
Dungeon	Μπουντρούμ ι
Dungeon Master (DM)	Αφηγητής
Dungeons& Dragons	Dungeons& Dragons
Dwarf	Νάνος των Λόφων (λόφου)
Effect	Επίδραση
Elves	Ξωτικά
Equipment	Εξοπλισμός
Exhaustion	Εξάντληση
Experience points (XP)	Πόντοι Εμπειρίας (ΠΕ)
Explorer's pack	Σακίδιο εξερευνητή

Extra Attack	Επιπλέον Επίθεση
Faerun	Φείρουν
Fast Movement	Γρήγορη Κίνηση
Feature	Δυνατότητα
Feral Instinct	Άγριο Ένστικτο
Fighter	Μαχητής
Flying speed	Ιπτάμενη ταχύτητα
Forest gnome	Γνώμος Δάσους
Frenzy	Μανία
frightened	Τρομαγμένο ς
Gnomes	Γνώμοι
Goblin	Τελώνειο
Greataxe	Τεράστιο τσεκούρι
Half-elves	Ημι-Ξωτικά
Halflings	Χάλγινγκ
Half-orc	Ημί-Ορκ

Handaxe	Μικρό τσεκούρι
High elves	Υψηλά Ξωτικά
Hill dwarf	Νάνος των Λόφων
Hit Dice	Ζάρια Ζωής
Hit point maximum	Μέγιστοι Πόντοι Ζωής
Hit Points	Πόντος ζωής
Human	Άνθρωπος
Humanoid species	Ανθρωποειδ ή είδη
Immune	Απρόσβλητο ς
Incapacitated	Αποδυναμω μένος
Indomitable Might	Αδάμαστη Δύναμη
Initiative	Πρωτοβουλί α
Intelligence	Ευφυία
Intimidating Presence	Απειλητική Παρουσία
Intimidation	Εκφοβισμός
Javelin	Ακόντιο

Level	Επίπεδο
Lightfoot halfling	Ελαφροπόδαρο Χάλφινγκ
Long rest	Πλήρης Ξεκούραση
Make-believe	Φαντασία
Martial weapons	Στρατιωτικά όπλα
Mason's tools	Εργαλεία λιθοδόμου
Medium armor	Μέτρια πανοπλία
Melee weapon	Κοντινό οπλό
Melee weapon attack	Επίθεση με όπλο από κοντά
Melee weapon attack roll	Ζαριά Επίθεσης από κοντά
Mindless Rage	Παράλογη Οργή
Modifier	Συντελεστής
Monk	Μοναχός
Mountain dwarf	Νάνος του Βουνού
Nature	Φύση
Opportunity attack	Ευκαιριακή Επίθεση

Paladin	Παλαδίνος
Path of the Berserker	Μονοπάτι του Μανιασμένου υ Πολεμιστή
Path of the Totem Warrior	Μονοπάτι του Πολεμιστή Τοτέμ
Perception	Αντίληψη
Piercing damage	Ζημιά Διαπέρασης
Primal Champion	Αρχέγονος Πρωταθλητής
Primal Path	Αρχέγονο Μονοπάτι
Proficiency	Ευχέρεια
Proficiency Bonus	Μπόνους Ευχέρειας
Psychic damage	Ψυχική Ζημιά
Race	Φυλή
Rage Damage	Ζημιά Οργής
Ranger	Κυνηγός
Reaction	Αντίδραση
Reckless Attack	Απερίσκεπτη Επίθεση

Relentless Rage	Ασταμάτητη Οργή
Resilience	Ανθεκτικότη τα
Resistance	Αντίσταση
Revive	φέρνω πίσω στη ζωή
Ritual	Τελετουργικ ό
Rock gnome	Γνώμος πέτρας
Rogue	Κλέφτης
Roleplaying game	Παιχνίδι ρόλων
Saving throw	Ζαριά Σωτηρίας
Setting	Κόσμος
Shield dwarves	Νάνοι Ασπίδας
Short rest	Σύντομη Ξεκούραση
Simple weapons	Απλά όπλα
Skill	Δεξιότητα
Slashing damage	Ζημιά Τομής
Smith's tools	Εργαλεία σιδηρουργού

Sorcerer	Μάγος
Spell	Ξόρκι
Stonecunin g	Γνώση της πέτρας
Stout halfling	Στιβαρό Χάλφινγκ
Strength	Δύναμη
Subrace	Υποφυλή
Surprised	Άναυδος
Survival	Επιβίωση
Take an action	Χρησιμοποι ώ Δράση
Tiefling	Τίφλινγκ
Totem animal	Ζώο-τοτέμ
Totem spirit	Πνεύμα Τοτέμ
Turn	Γύρος
Unarmored defense	Αθωράκιστη Άμυνα
Unconscious	Αναίσθητος
Walking speed	Πεζή ταχύτητα

Warlock	Μαγγανιστής
Weapon damage die	Ζάρι Ζημιάς όπλου
Wisdom	Σοφία
Wizard	Μάγιστρος
Wood elf	Ξωτικό Δάσους

Βιβλιογραφία

Baird, S. (2020, May 2). *Lord Of The Rings' Complicated Legal History With Dungeons & Dragons*. ScreenRant. <https://screenrant.com/lord-rings-dungeons-dragons-D&D-race-controversy-lawsuit/>

Baker, M. (1992). *In other words. A coursebook on translation*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη, Routledge

gnome | *Search Online Etymology Dictionary*. (n.d.).
<https://www.etymonline.com/search?q=gnome>

J.R.R. Tolkien (1975) *Guide to the Names in The Lord of the Rings*

-ling | *Etymology of suffix -ling by etymonline*. (n.d.). Etymonline.
[https://www.etymonline.com/word/-ling#etymonline v 25722](https://www.etymonline.com/word/-ling#etymonline_v_25722)

Reiss, K., & Vermeer, H. J. (2014). *Towards a general theory of translational action*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη, Routledge

Κεντρωτής, Γ. (1996). *Θεωρία και πράξη της Μετάφρασης*. Αθήνα, Εκδόσεις Διάλογος