

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ, ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΡΜΗΝΕΙΑΣ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“Μετάφραση στα ελληνικά και σχολιασμός του ‘The Elder Scrolls V, Skyrim, Legendary Edition, Official Game Guide’ της εταιρείας Bethesda Softworks LLC., έτος κυκλοφορίας 2013”

Εκπονήτρια: Γάλλου Δήμητρα (Ξ2010090)

Επιτροπή εποπτείας: Νικολάου Πασχάλης, Κελάνδριας Παναγιώτης

Μετάφραση στα ελληνικά και σχολιασμός του ‘The Elder Scrolls V, Skyrim, Legendary Edition, Official Game Guide’ της εταιρείας Bethesda Softworks LLC., έτος κυκλοφορίας 2013

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	5
ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΑ	6
ΦΥΛΕΣ.....	6
ΑΡΧΕΤΥΠΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ.....	7
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	8
ΚΡΑΥΓΕΣ ΚΑΙ ΛΟΙΠΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ.....	9
ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ.....	9
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ.....	10
ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΚΕΙΜΕΝΟ.....	16
RACES.....	16
CHARACTER ARCHETYPES.....	17
SKILLS	18
SHOUTS AND OTHER POWERS	18
ADDITIONAL LOCATIONS.....	19
QUESTS	19
ΓΛΩΣΣΑΡΙ.....	25
ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ	27
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	33
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	34

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αφορά στη μετάφραση και το σχολιασμό κάποιων αποσπασμάτων του «The Elder Scrolls V, Skyrim, Legendary Edition, Official Game Guide». Πρόκειται για το βιβλίο οδηγιών του βιντεοπαιχνιδιού μεσαιωνικής φαντασίας “Skyrim”, που αποτελεί μέρος της σειράς βιντεοπαιχνιδιών «The Elder Scrolls» της αμερικανικής εταιρείας Bethesda. Η γλώσσα αφετηρία είναι τα αγγλικά και η γλώσσα στόχος τα ελληνικά.

Η συγκεκριμένη επιλογή έγινε λόγω ενδιαφέροντος της εκπονήτριας ως προς τη διαδικασία της τοπικής προσαρμογής (localisation) των βιντεοπαιχνιδιών και τις νέες δυνατότητες αλλά και δυσκολίες που αυτή εισάγει στην επιστήμη της μετάφρασης. Κατόπιν έρευνας, διαπιστώθηκε ότι η τοπική προσαρμογή των βιντεοπαιχνιδιών είναι σχεδόν σε πλήρη απουσία στον ελληνικό χώρο παρά την ύπαρξη ενεργής ελληνικής gaming κοινότητας, γεγονός το οποίο αποτέλεσε μία επιπλέον πρόκληση ως προς τη διεκπεραίωση της παρούσας μετάφρασης. Παράλληλα, το παρόν εγχείρημα δημιούργησε την επιθυμία για μία πιο εκτενή έρευνα αναφορικά με τις επιμέρους ανάγκες της ελληνόφωνης κοινότητας σχετικά με την τοπική προσαρμογή, αλλά και το μέλλον που έχει η τελευταία στον ελληνικό χώρο.

Παρατίθενται ακολούθως το μετάφρασμα, το πρωτότυπο κείμενο, το γλωσσάρι των όρων και ο σχολιασμός της μεταφραστικής διαδικασίας.

ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΑ

ΦΥΛΕΣ

Καζίτ

- **Προβάδισμα:** +10 Αθόρυβη Κίνηση, +5 Παραβίαση Κλειδαριάς, Κλοπή, Αλχημεία, Ελαφριά Όπλα, Τοξοβολία
- **Αρχικά Ξόρκια:** Φλόγες, Ανάκτηση Ζωής
- **Φυλετική Δύναμη – Νυχτερινή Όραση:** Βελτιώνεται η νυχτερινή όραση για 60 δευτερόλεπτα
- **Φυλετικές Ικανότητες:** Νύχια (4 φορές δυνατότερη άοπλη επίθεση)
- **Προτεινόμενη τακτική:** Κλέφτης (Επιθετική)

Οι Καζίτ κατάγονται από την επαρχία του Έλσγουεϊρ και η μορφή τους ποικίλλει ανάλογα με το είδος στο οποίο ανήκουν. Μπορεί να μοιάζουν μεταξύ άλλων με ξωτικά, με ιαγουάρους (Κάθει-ρατ) ή με τίγρεις (Σένκε-Τάιγκερ). Οι Σάθει-ρατ, που αποτελούν το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού των Καζίτ, είναι ευφυείς, γρήγοροι και ευέλικτοι. Πολλοί Καζίτ χρησιμοποιούν τα νύχια τους αντί για όπλα. Είναι άριστοι κλέφτες χάρη στη φυσική τους ευκινησία και επιδεξιότητα.

Υψηλά Ξωτικά

- **Προβάδισμα:** +10 Έλεγχος του Νου, +5 Έλεγχος της Φύσης, Αναβίωση, Καταστροφή, Ζωτικότητα, Μαγική Μεταποίηση
- **Αρχικά Ξόρκια:** Φλόγες, Οργή, Ανάκτηση Ζωής
- **Φυλετική Δύναμη – Γαλαζοαίματος:** Για 60 δευτερόλεπτα αναπληρώνεται το 25% του συνολικού Μάτζικα ανά δευτερόλεπτο
- **Φυλετικές Ικανότητες:** Το Μάτζικα του Γαλαζοαίματος (+50 Μάτζικα)
- **Προτεινόμενη τακτική:** Μάγος (Επιθετική)

Τα Υψηλά Ξωτικά, ή αλλιώς Άλτμερ, είναι πλάσματα περήφανα, ψηλά, με δέρμα στις αποχρώσεις του χρυσού και κατάγονται από το Νησί Σάμερσετ. Η κοινή γλώσσα της αυτοκρατορίας, τα Ταμριελικά, έχει βασιστεί στον προφορικό και το γραπτό τους λόγο, ενώ οι τέχνες, οι κατασκευές και οι επιστήμες της αυτοκρατορίας προέρχονται από τις παραδόσεις των Υψηλών Ξωτικών. Βρίσκονται πίσω από την ανερχόμενη Κυριαρχία των Αλντμέρι με τη βοήθεια των κατασκόπων τους, των Θάλμορ, οι οποίοι είναι ιδιαίτερα μισητοί στους Βορείους του Σκάιριμ.

ΑΡΧΕΤΥΠΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Ο νεκρομάντης

Φυλή: Βρετόνος

Φύλο: Άντρας

Στατιστικά: Μάτζικα 70%, Ζωή 30%

Βασικές Δεξιότητες: Αναβίωση, Έλεγχος του Νου

Δευτερεύουσες Δεξιότητες: Έλεγχος της Φύσης, Ζωτικότητα

Λίθος: Τελετουργική Λίθος

Απαραίτητα προνόμια: Άσκηση Μαγείας, Διπλό Ξόρκι Αναβίωσης, Νεκρομαντεία, Σκοτεινές Ψυχές, Απόκρυφος Δεσμός, Μαγική Θωράκιση

Όπλα: Ξόρκια, Μαγεμένα όπλα

Θωράκιση: Μαγικοί χιτώνες. Διάλεξε σε κάθε περίπτωση το χιτώνα με το μεγαλύτερο δείκτη αναπλήρωσης Μάτζικα. Έπειτα μπορείς να αναζητήσεις εξοπλισμό που αυξάνει το ρυθμό αναπλήρωσης, προσθέτει επιπλέον πόντους Μάτζικα ή μειώνει το κόστος των ξορκιών.

Ακόλουθος: Διάλεξε έναν ακόλουθο που προκαλεί ισχυρή ζημιά για να σου εξολοθρεύει τους αντιπάλους που θα αναβιώνεις. Κατάλληλοι για αυτό το σκοπό είναι ο Στένβαρ και ο Άταρ.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

- Ως Βρετόνος, κερδίζεις σημαντικά μπόνους στις δεξιότητές σου και έχεις ισχυρή ανθεκτικότητα στη μαγεία.
- Ξεκίνα κάθε μάχη με το δυνατότερό σου Ξόρκι θωράκισης (Ξύλινη Προστασία, Σιδερένια Προστασία κλπ.). Στην αρχή θα σου κοστίζει μεγάλο μέρος του Μάτζικα και θα παίρνει χρόνο η αναπλήρωσή του, όσο όμως προχωράει το παιχνίδι και αυξάνεται το Μάτζικά σου, το πρόβλημα θα μειώνεται.
- Δε γίνεται νεκρομαντεία χωρίς φρέσκα πτώματα. Όταν πλησιάζεις σε μία μάχη, κάνε μία γρήγορη εκτίμηση των επιλογών που έχεις και επίλεξε έναν τρόπο προσέγγισης:
 - Εάν υπάρχει νεκρός στο χώρο, εκμεταλλεύσου το! Αναβίωσέ τον, και το νέο σου ζόμπι θα παλέψει στο πλευρό σου.
 - Όταν οι εχθροί είναι πολλοί, μπορείς να χρησιμοποιήσεις κάποιο ξόρκι Ελέγχου του Νου, όπως η Μανία. Έτσι θα σκοτωθούν μεταξύ τους παρέχοντάς σου υλικό για νεκρομαντεία.
 - Μπορείς επίσης να εμφανίσεις ένα μαγεμένο όπλο και να επιτεθείς. Εξόντωσε τον πρώτο εχθρό με τη βοήθεια του ακολούθου σου, αναβίωσέ τον και θα έχεις έναν νέο σύμμαχο ενάντια στους υπόλοιπους αντιπάλους.
- Με τα ξόρκια θωράκισης να αποτελούν τη μοναδική σου προστασία, είσαι επιρρεπής στη ζημιά στην εξ' επαφής μάχη. Εάν σου ορμήσει κάποιος εχθρός, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ξόρκια Ελέγχου του Νου όπως ο Φόβος και η Γαλήνη για να ξεφύγεις ή να εμφανίσεις ένα μαγεμένο όπλο για να τον εξοντώσεις γρήγορα.
- Όταν οι αντίπαλοι είναι μάγοι, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη φυλετική σου δύναμη Σθένος του Δράκου για να απορροφήσεις τα ξόρκια τους και να τα μετατρέψεις σε Μάτζικα, τροφοδοτώντας τα δικά σου ξόρκια. Για ακόμα

μεγαλύτερη αντοχή, μπορείς να πετάξεις ένα Φυλαχτό. Αυτό σε συνδυασμό με την έμφυτη ανθεκτικότητά σου στη μαγεία, θα σε κάνει σχεδόν άτρωτο.

- Εάν καθυστερεί η λήξη της μάχης, πήγαινε στο κέντρο του πεδίου μάχης και επικαλέσου τη δύναμη της Τελετουργικής Λίθου για να αναβιώσεις με τη μία όλους τους νεκρούς που βρίσκονται γύρω σου. Ο νέος σου στρατός από ζόμπι θα σου φέρει γρήγορα τη νίκη!
- Μην επαναπαύεσαι με τη λήξη μίας μάχης. Καλύτερα να αναστήσεις ένα ακόμα ζόμπι πριν προχωρήσεις. Ποτέ δεν ξέρεις τι μπορεί να παραμονεύει στη γωνία.
- Αγόρασε βιβλία με ξόρκια όπως όλοι οι μάγοι! Θα πρέπει πάντα να αποτελούν προτεραιότητα στις αγορές σου. Γίνε από νωρίς μέλος του Κολεγίου του Winterhold για εύκολη πρόσβαση στους καλύτερους πωλητές ξορκιών.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

❖ ΔΙΑΚΡΙΤΙΚΟΤΗΤΑ: ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΤΗΣ ΣΚΙΑΣ

➤ Πειθώ

Η πειθώ σου επιτρέπει να διαπραγματευτείς, να δωροδοκήσεις, να πείσεις και να εκφοβίσεις άλλους προς το συμφέρον σου. Όσο μεγαλύτερη η δεξιότητά σου, τόσο καλύτερες τιμές θα έχεις στις αγοραπωλησίες σου και τόσο περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας στους διαλόγους. Δεν απαιτείται ιδιαίτερη προσπάθεια για την αύξηση της δεξιότητας της πειθούς: αυξάνεται φυσικά με την πώληση αντικειμένων σε εμπόρους (ανάλογα με την αξία του αντικειμένου), καθώς και κάθε φορά που πείθεις ή εκφοβίζεις κάποιον με επιτυχία (ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας του διαλόγου).

Αστερισμός: Το μονοπάτι της Σκιάς

Διαθέσιμα προνόμια: 13

❖ ΜΑΓΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΤΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ

➤ Καταστροφή

Με τη μαγεία της καταστροφής μπορείς να τιθαसेύσεις τις δυνάμεις των στοιχείων της φωτιάς, του πάγου και του ηλεκτρισμού για να εξοντώσεις τους εχθρούς σου. Η δεξιότητα αυτή βελτιώνεται κάθε φορά που προκαλείς ζημιά σε εχθρούς χρησιμοποιώντας ξόρκια καταστροφής, και είναι ανάλογη με το σύνολο της ζημιάς που προκλήθηκε. Είτε σκοτώσεις ένα Τρολ του Πάγου με μία Πύρινη Θύελλα είτε με δέκα Κεραυνούς, το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Εάν το ξόρκι σου αστοχήσει, η δεξιότητα δε βελτιώνεται.

Κάθε στοιχείο, εκτός από την προβλεπόμενη του ζημιά, έχει και από μία φυσική επίδραση: Τα ξόρκια Φωτιάς βάζουν φωτιά στους αντιπάλους προκαλώντας τους σταδιακή ζημιά, τα ξόρκια Πάγου τους επιβραδύνουν και μειώνουν την αντοχή τους, ενώ τα ξόρκια Ηλεκτρισμού απορροφούν το Μάτζικά τους.

Αστερισμός: Το μονοπάτι της Μαγείας

Διαθέσιμα προνόμια: 17

❖ ΜΑΧΗ: ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΤΗΣ ΙΣΧΥΟΣ

➤ Ελαφριά όπλα

Η δεξιότητα στα ελαφριά όπλα αφορά τη χρήση όπλων όπως το σπαθί, το πολεμικό τσεκούρι, το σκήπτρο, και το στιλέτο. Οι εκπαιδευμένοι σε αυτή τη δεξιότητα πετυχαίνουν περισσότερα θανάσιμα χτυπήματα. Για να βελτιώσεις αυτή τη δεξιότητα, πρέπει να προκαλέσεις ζημιά σε εχθρούς με ένα ελαφρύ όπλο. Η δεξιότητα βελτιώνεται αναλογικά με το σύνολο της ζημιάς που προκλήθηκε (πλην όποιων μεταποιήσεων), και όχι με τον αριθμό των χτυπημάτων. Επομένως, είτε χρειαστούν δέκα χτυπήματα με το στιλέτο είτε τρία χτυπήματα με το σκήπτρο για να σκοτώσεις ένα ληστή, θα έχεις το ίδιο αποτέλεσμα. Πολλά προνόμια του αστερισμού των Ελαφριών Όπλων βελτιώνουν τη χρήση ενός συγκεκριμένου τύπου όπλου. Εάν συνηθίζεις να χρησιμοποιείς το καλύτερο όπλο που θα βρεις ανεξαρτήτως τύπου, καλό θα είναι να επενδύσεις αλλού τα προνόμιά σου: είναι πιο χρήσιμο ένα μπόνους στο οποίο θα βασίζεσαι σε όλο το παιχνίδι, από ένα που θα σε βοηθάει μόνο περιστασιακά.

Αστερισμός: Το μονοπάτι της Ισχύος

Διαθέσιμα προνόμια: 21

ΚΡΑΥΓΕΣ ΚΑΙ ΛΟΙΠΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

Οι Βόρειοι ασκούν εδώ και χρόνια ένα μοναδικό, πνευματικό είδος μαγείας, γνωστό και ως «Μέθοδος της Φωνής». Θεωρούν ότι είναι τα παιδιά του ουρανού, και η ζωτική τους ουσία είναι η αναπνοή και η φωνή τους. Με τη χρήση της Φωνής, η δύναμη αυτή μπορεί να εκφραστεί με τη μορφή ενός *Thu'um*, ή αλλιώς, Κραυγής. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις Κραυγές για να ακονίσεις λεπίδες, να χτυπήσεις αντιπάλους εξ' αποστάσεως, ή να παγώσεις το χρόνο. Οι αυθεντίες της Φωνής, γνωστοί ως Γλώσσες, έχουν θρυλική δύναμη. Κάποιοι είναι τόσο δυνατοί που προκαλούν καταστροφή με κάθε τους λέξη και πρέπει να παραμένουν συνέχεια φιμωμένοι, επικοινωνώντας με τη νοηματική γλώσσα και τη γραφή σε ρούνους.

ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Η κοιλάδα της Λήθης

➤ Τοπογραφία

Χιλιάδες χρόνια πριν τα γεγονότα στο Σκάιριμ, τα Ξωτικά του Χιονιού μαζεύονταν στην κοιλάδα αυτή για να ασκήσουν τις θρησκευτικές τους τελετουργίες, λατρεύοντας τον Αούρι-Ελ (γνωστός και ως Αούριελ, ή Άκατος για τους ανθρώπους). Το μέρος το αποκαλούσαν «το Μεγάλο Παρεκκλήσι του Αούρι-Ελ». Τα Ξωτικά του Χιονιού πίστευαν ότι εδώ μπορούσε κανείς να φτάσει σε τέτοιο επίπεδο φώτισης ώστε «να γίνει ένα με τον Αούρι-Ελ». Είχαν χτίσει στην κοιλάδα έναν επιβλητικό ναό αφιερωμένο στον θεό τους και διάφορα διασκορπισμένα θολωτά παρεκκλήσια, όπου πήγαιναν οι προσκυνητές προς αναζήτηση της πνευματικής τους φώτισης. Ο Αρχιερέας Βήρθουρ είχε αναλάβει τη διακυβέρνηση της κοιλάδας, με τη βοήθεια των Ιεραρχών και των Παλαδίνων του.

Η διαδικασία μύησης των υποψήφιων προσκυνητών, καθώς και όσων αναζητούσαν την πνευματική φώτιση, είχε ως εξής: τους δινόταν ένα άδειο περίτεχνο δοχείο, η λεγόμενη Στάμνα του Μυουμένου, και στη συνέχεια έπρεπε να επισκεφτούν ένα παρεκκλήσι, να μάθουν τα μάντρα, και να προσθέσουν λίγο καθαρό νερό από την κρήνη του παρεκκλησιού σε αυτό το δοχείο. Το δοχείο έπειτα το κουβαλούσαν στο ναό, όπου έπρεπε να αδειάσουν το περιεχόμενό του σε μία λεκάνη ώστε να τους επιτραπεί η είσοδος.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

ο ΚΟΛΕΓΙΟ ΤΟΥ ΓΟΥΙΝΤΕΡΧΟΛΝΤ

❖ ΒΙΒΛΙΟΦΑΓΟΣ

Η αποστολή αυτή ξεκινάει αυτόματα με την ολοκλήρωση της αποστολής του Κολεγίου του Γουίντερχολντ «Στα έγκατα του Σάαρθαλ».

ΣΚΟΠΟΣ: Η αλληλεπίδραση με τον Ούραγκ γκρο-Σουμπ

ΣΤΟΧΟΣ: Ο Ούραγκ γκρο-Σουμπ, στο Αρκάνουμ

Ο Αρχιμάγος Σάβος Άρεν σχεδιάζει τις επόμενες κινήσεις σας σχετικά με τη μεγάλη κυματοειδή σφαίρα που βρήκες στα έγκατα του Σάαρθαλ. Στο μεταξύ, μπορείς να εντοπίσεις το Αρκάνουμ από την Αίθουσα των Στοιχείων και να αναζητήσεις τον Ούραγκ γκρο-Σουμπ, τον φύλακα της γνώσης, στη βιβλιοθήκη του. Μπορείς να του κάνεις διάφορες ερωτήσεις και να τον βοηθήσεις να βρει δυσεύρετα βιβλία εκτός της συγκεκριμένης αποστολής. Για να προχωρήσεις όμως στη συγκεκριμένη αποστολή, θα πρέπει να του ζητήσεις πληροφορίες για τη σφαίρα που βρήκες στο Σάαρθαλ. Θα σου απαντήσει ότι παρότι δεν έχει γνώσεις επί του θέματος, θυμάται κάτι εξαφανισμένα κείμενα που είχε αποσπάσει ένας μαθητευόμενος ονόματι Όρθορν από τη βιβλιοθήκη και δεν επέστρεψε ποτέ. Κάποιο από αυτά πρέπει να περιέχει σημαντικές πληροφορίες. Εάν τον ρωτήσεις περισσότερα, θα σου πει ότι ο Όρθορν έκλεψε αυτά τα βιβλία ώστε να κερδίσει την εύνοια μίας ομάδας Μαγγανευτών που είχαν φύγει από το Κολέγιο πριν καιρό εξαιτίας «σύγκρουσης απόψεων». Αν τον ρωτήσεις πού πιστεύει ότι κρύβεται ο Όρθορν, θα σε στείλει στο κάστρο Φέλγκλουου.

ΣΚΟΠΟΣ: Τα κλεμμένα βιβλία (3)

ΣΤΟΧΟΣ: Η αίθουσα τελετών στο κάστρο Φέλγκλουου

Κατά την έξοδό σου από το Αρκάνουμ, σε πλησιάζει ο σύμβουλος των Θάλμορ, ο Ανκάνο. Σε ρωτάει για τα ευρήματά σου στο Σάαρθαλ δείχνοντας αξιοσημείωτο ενδιαφέρον. Είναι στο χέρι σου το πώς θα το χειριστείς. Πολλοί μάγοι δε τον εμπιστεύονται.

Το κάστρο Φέλγκλουου βρίσκεται ανατολικά του Γουάιτραν, στην άκρη της Τούνδρας, κάτω ακριβώς από το όριο του χιονιού. Μία ομάδα μάγων της Φωτιάς και του Πάγου επιβλέπουν το ετοιμόρροπο αυτό οχυρό μέσα από τα ερείπια ενός φάρου και τους προμαχώνες. Η κεντρική είσοδος του κάστρου είναι κλειδωμένη. Ακολούθησε το δείκτη της αποστολής και θα βρεθείς στα θεμέλια του δυτικού πύργου, σε κάτι

πέτρινα ελικοειδή σκαλοπάτια. Στην κορυφή της σκάλας βρίσκεται ένας Δαίμονας, οπότε αντί να κινηθείς αθόρυβα καλύτερα να ετοιμαστείς για μάχη.

Αφού προχωρήσεις μέσα από τις πλημμυρισμένες αίθουσες, θα βρεθείς σε ένα δωμάτιο με ένα ετοιμόρροπο υποστύλωμα. Εκεί θα αντιμετωπίσεις τον πρώτο Μαγγανευτή και τις δύο «οικόσιτες» αράχνες του. Βγαίνοντας από τον πάνω διάδρομο και κατευθυνόμενος μέσα από έναν μικρό λαβύρινθο προς το μπουντρούμι με τα κελιά, έχει το νου σου για παγίδες με βέλη.

Αφού εξοντώσεις τον δεσμοφύλακα, μπορείς είτε να ξεκλειδώσεις τα κελιά είτε να τραβήξεις τους μοχλούς που βρίσκονται σε έναν κοντινό τοίχο για να απελευθερώσεις τους φυλακισμένους βρικόλακες. Αμέσως θα τρέξουν προς το επόμενο δωμάτιο για να επιτεθούν στους Μαγγανευτές που βρίσκονται εκεί. Μπορείς να συμμετέχεις στη μάχη ή να την προσπεράσεις αθόρυβα. Στη συνέχεια διέσχισε έναν διάδρομο που θα βρεις με ιστούς αράχνης για να βρεθείς σε ένα κυκλικό μπουντρούμι. Οι μοχλοί στη μέση της αίθουσας ξεκλειδώνουν τα γύρω κελιά.

Κατά την είσοδό σου, θα σε εντοπίσει ο Μαγγανευτής που βρίσκεται στην άλλη άκρη της αίθουσας και θα τρέξει προς τους μοχλούς.

Εάν τους φτάσει θα απελευθερώσει δύο λύκους, κάνοντας τη μετέπειτα αναμέτρησή σας πολύ πιο δύσκολη. Για να το αποφύγεις, μπορείς να τον προλάβεις τον ορμώντας του ή πετυχαίνοντάς τον με βέλος στο κεφάλι.

Ένας από τους αιχμαλώτους είναι ο πρώην μαθητευόμενος Όρθορν. Εάν μιλήσεις μαζί του θα δείξει μετανιωμένος και θα σε παρακαλέσει να τον ελευθερώσεις. Μπορεί να σε οδηγήσει απευθείας στα βιβλία που ψάχνεις. Για να τον απελευθερώσεις πρέπει να τραβήξεις το μεσαίο μοχλό. Εναλλακτικά μπορείς είτε να του πεις ότι δε χρειάζεσαι τη βοήθειά του και να τον σκοτώσεις, είτε να του ζητήσεις να σε συνοδεύσει.

ΣΚΟΠΟΣ: (Προαιρετικό) Η απελευθέρωση του Όρθορν

ΑΚΟΛΟΥΘΟΣ: Όρθορν (προσωρινό)

Είτε με τη συνοδεία του Όρθορν είτε χωρίς, κατέβα τις σκάλες μετά το κελάρι και αναμετρήσου με τους μάγους που εξασκούν τα ξόρκια τους στο σκοπευτήριο. Έπειτα προχώρησε μέσα στο υπόγειο. Εκεί θα σου επιτεθούν δύο νεκρομάντες καλώντας σε ενισχύσεις τους νεκρούς που βρίσκονται σε φέρετρα παντού μέσα στο χώρο. Άνοιξε την πόρτα στο βάθος της κρύπτης για να συνεχίσεις την περιπλάνησή σου στο κάστρο.

Εάν επιλέξεις επιθετική προσέγγιση, ετοιμάσου για έντονη μάχη με τους μάγους στο κατεστραμμένο παρεκκλήσι. Πάρε το βιβλίο νεκρομαντείας από την εξέδρα και προχώρησε στη μεγάλη αίθουσα της τραπεζαρίας. Εκεί σε περιμένει μάχη με Μάγους του Αέρα και Μαγγανευτές που θέλουν να σε σταματήσουν.

Ανέβα τις σκάλες της τραπεζαρίας, άρπαξε τη λεία από το εργαστήριο στα δεξιά, και έπειτα βγες από την ανατολική έξοδο σε μία κυκλική βιβλιοθήκη. Εκεί θα βρεις έναν διάδρομο με έναν τεράστιο βράχο και την είσοδο του κεντρικού πύργου. Ανέβα τις φωτισμένες με κεριά σκάλες, άρπαξε όση λεία χρειάζεσαι από τα ράφια στην κορυφή, και μπες στην Αίθουσα Τελετών.

Μίλησε στη Μεσολαβήτρια, που είναι φανερά απογοητευμένη κυρίως επειδή της χάλασες τα σχέδια με την εισβολή σου στο Κάστρο. Εάν είναι μαζί σου ο Όρθορν, μπορείς να κάνεις μία συμφωνία μαζί της: ανταλλάσσει μαζί σου τα βιβλία για τον, όχι και τόσο πρόθυμο, Όρθορν. Πάρε τα βιβλία προσεκτικά και φύγε με τον τρόπο που ήρθες. Δε χρειάζεται να περάσεις μέσα από τα μπουντρούμια ξανά. Βρες το κλειδί της

μπροστινής πόρτας στις τσέπες ενός από τους μάγους του πάνω ορόφου, και φύγε από τη διπλή πόρτα της μεγάλης αίθουσας.

Διαφορετικά δε σου μένει άλλη επιλογή παρά να παλέψεις. Η Μεσολαβήτρια καλεί έναν ή δύο Δαίμονες (αναλόγως το επίπεδό σου) και σου επιτίθεται. Κάθε φορά που δέχεται ζημιά, χρησιμοποιεί ένα πρωτότυπο ξόρκι τηλεμεταφοράς για να ξεφύγει, μετατοπίζοντας συχνά έναν από τους Δαίμονές της στην προηγούμενη θέση της.

Στα χαμηλά επίπεδα, οι Δαίμονες είναι ιδιαίτερα επικίνδυνοι. Εξολόθρευσέ τους γρήγορα και στη συνέχεια χρησιμοποίησε την τηλεμεταφορά της Μεσολαβήτριας υπέρ σου: εκμεταλλεύσου τα λίγα δευτερόλεπτα που της παίρνει να μετατοπιστεί για να ανακτήσεις τη ζωή σου και να ανασυνταχτείς.

Στα υψηλότερα επίπεδα θα χρειαστεί να αντιμετωπίσεις δύο Δαίμονες του Πάγου ή (εάν η τύχη δεν είναι με το μέρος σου) του Αέρα! Σε αυτή την περίπτωση, η Μεσολαβήτρια είναι ο πιο εύκολος στόχος. Αγνόησε τους Δαίμονες όσο μπορείς και εστίασε τις επιθέσεις σου πάνω της για να την κατατροπώσεις.

Μόλις σκοτώσεις τη Μεσολαβήτρια, ψάξε στις τσέπες της για ένα κλειδί και ξεψάχνισε όλη την αίθουσα μέχρι να βρεις τους τρεις χαμένους τόμους. Έπειτα μπορείς να ξεκλειδώσεις την πόρτα του βορειοδυτικού τοίχου και να μαζέψεις ό,τι θησαυρό βρεις στο δωμάτιο που θα συναντήσεις. Στη συνέχεια βγες από την καταπακτή και θα δεις την καγκελωτή πόρτα της μεγάλης αίθουσας και την έξοδο. Εάν είναι ακόμα ζωντανός ο Όρθορν, σε ευχαριστεί αλλά δεν έρχεται μαζί σου.

Ολοκλήρωση της Αποστολής

Βρες τον Ούραγκ γκρο-Σουμπ στο Κολέγιο του Γουίντερχολντ (συνήθως βρίσκεται στο Αρκάνουμ) και παρέδωσέ του τα βιβλία. Εκείνος, ανακαλώντας τους τόμους εικάζει ότι περιέχουν πολλές πληροφορίες χρήσιμες για την αποστολή σου. Η μελέτη τους όμως θα πάρει αρκετό χρόνο. Προς το παρόν σε επιβραβεύει με βιβλία αρκετά για να γεμίσουν μία μικρή βιβλιοθήκη. Με το διάβασμά τους, αυξάνονται οι μαγικές σου δεξιότητες. Μη χάνεις χρόνο λοιπόν!

ο ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΣΕ ΝΑΟΥΣ

❖ ΟΙ ΕΥΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ

• Το κοιμώμενο δέντρο

Ταξίδεψε στην πόλη του Γουάιτραν, και αφού περάσεις τις πύλες στο περιτείχισμα, κάνε την επίσκεψή σου στο πανδοχείο Το Εμβληματικό Άλογο. Η πανδοχέας, η Χάλντα, γνωρίζει όλες τις τοπικές φήμες. Αν της πιάσεις την κουβέντα θα σου αναφέρει το μαραμένο δέντρο που βρίσκεται στο Ναό του Κίναρεθ.

ΣΚΟΠΟΣ: Η συζήτηση με τη Ντάνικα σχετικά με την καταστροφή του Χρυσοπράσινου Δέντρου

ΣΤΟΧΟΣ: Η Ντάνικα Πιούρ-Σπρινγκ, κοντά στο Χρυσοπράσινο Δέντρο στο Γουάιτραν

Ψάξε να βρεις τη Ντάνικα Πιούρ-Σπρινγκ και ρώτησέ τη για το δέντρο. Το Χρυσοπράσινο Δέντρο είναι απόγονος της Γηραιάς Λάμψης, ενός πελώριου δέντρου που είναι ο αρχαιότερος ζωντανός οργανισμός του Σκάριμ. Ρώτησέ τη πώς να επαναφέρεις το δέντρο, και θα σου απαντήσει ότι πρέπει να βρεις τη Γηραιά Λάμψη στο καταφύγιό της και να μαζέψεις χυμό από τον κορμό της, ο οποίος όμως δε μπορεί να κοπεί με οποιοδήποτε εργαλείο. Μόνο το Νέτλμπεϊν μπορεί να κόψει τον φλοιό της-ένα όπλο που βρίσκεται στα χέρια του ανθρωπόμορφου κορακιού που περιπλανιέται στον Ορφανό Βράχο. Αυτό το όπλο, δεμένο με μαύρη μαγεία ήδη από εποχές αρχαιότερες του ανθρώπου, θα χρειαστεί να το ανακτήσεις.

ΣΚΟΠΟΣ: Ανάκτηση του Νέτλμπεϊν

ΣΤΟΧΟΣ: Το ανθρωπόμορφο κοράκι στον Ορφανό Βράχο

- **Μαύρη Μαγεία στον Ορφανό Βράχο**

Στην άνοδό σου προς την κορυφή του Ορφανού Βράχου θα έρθεις αντιμέτωπος με επικίνδυνες παγίδες, αντίξοες καιρικές συνθήκες και μία σύναξη μαγισσών που σου επιτίθεται μόλις σε δει. Αναμετρήσου με το ανθρωπόμορφο κοράκι μέχρι να το σκοτώσεις. Στη συνέχεια ψάξε το πτώμα του για να βρεις το Νέτλμπεϊν.

(Διακριτικότητα) Εναλλακτικά μπορείς να κλέψεις το σπαθί από το ανθρωπόμορφο κοράκι.

ΣΚΟΠΟΣ: Η παράδοση του Νέτλμπεϊν στη Ντάνικα

ΣΤΟΧΟΣ: Η Ντάνικα Πιούρ-Σπρινγκ, στο Ναό του Κίναρεθ στο Γουάιτραν

Η Ντάνικα πιθανότατα βρίσκεται στο Ναό του Κίναρεθ. Δε νιώθει άνετα να κρατήσει το Νέτλμπεϊν γι'αυτό σου ζητάει να ολοκληρώσεις εσύ την αποστολή ταξιδεύοντας ανατολικά στο άλσος που βρίσκεται το καταφύγιο της Γηραιάς Λάμψης και συλλέγοντας το χυμό του αρχαίου δέντρου. Μόλις ενημερωθεί ο σκοπός της αποστολής, θα σε σταματήσει ο Μόρις Τζοντρέλ, ένας προσκυνητής που επιθυμεί να σε συνοδεύσει στο καταφύγιο για να αντικρίσει με τα μάτια του τη Γηραιά Λάμψη. Εσύ αποφασίζεις αν θα δεχτείς ή θα τον αγνοήσεις.

ΣΚΟΠΟΣ: Η συλλογή του χυμού της Γηραιάς Λάμψης

ΣΤΟΧΟΣ: Η Γηραιά Λάμψη στο καταφύγιό της

Η λεπίδα του Νέτλμπεϊν

Αφού διασχίσεις την ηφαιστειογενή τούνδρα, θα βρεθείς μπροστά στη σχετικά απλή και ταπεινή είσοδο του καταφυγίου της Γηραιάς Λάμψης. Μόλις μπεις, θα αντικρίσεις μία τεράστια σπηλιά με καταρράκτες να κυλάνε από την πανύψηλη οροφή και θερμοπηγές να ξεχύνονται στο έδαφος. Μέσα σε αυτό τον επίγειο παράδεισο θα δεις προσκυνητές να ξεκουράζονται και να κοιτάζουν γύρω τους με δέος. Μπορείς προαιρετικά να μιλήσεις στην Άστα για να σου δώσει επιπλέον πληροφορίες για το μέρος και να σε προειδοποιήσει να μην πειράξεις το δέντρο.

Υπάρχουν δύο τρόποι για να συλλέξεις το χυμό του δέντρου:

➤ Δε θα πάθει τίποτα το δέντρο με λίγα γρήγορα χτυπήματα με το σπαθί στις πελώριες ρίζες του που εμποδίζουν την πρόσβαση στον κορμό του. Αγνόησε τις διαμαρτυρίες του Μόρις, βγάλε το Νέτλμπεϊν και χτύπα το μία φορά. Οι ρίζες θα αρχίσουν να τρίζουν και θα κάνουν στην άκρη. Συνέχισε να χτυπάς μέχρι να φτάσεις στον κορμό, και στη συνέχεια διαπέρασέ τον με το Νέτλμπεϊν για να συλλέξεις το χυμό του.

➤ Εναλλακτικά, εάν είναι μαζί σου ο Μόρις, μπορείς να τον αφήσεις να προσευχηθεί μπροστά στο δέντρο. Χάρη στην αφοσίωσή του θα φυτρώσει ένα δενδρύλλιο, το οποίο μπορείς να δώσεις στη Ντάνικα αντί του χυμού.

ΣΚΟΠΟΣ: Η επιστροφή στη Ντάνικα

ΣΤΟΧΟΣ: Η Ντάνικα Πιουρ-Σπρινγκ, στο Ναό του Κίναρεθ στο Γουάιτραν

Εάν ακολουθήσεις την πρώτη επιλογή και κλέψεις το χυμό του δέντρου, ο Μόρις Τζοντρέλ και οι Σπρίγκαν που φυλάνε το δέντρο θα σου επιτεθούν. Μπορείς να παλέψεις μαζί τους ή να το βάλεις στα πόδια και να επιστρέψεις γρήγορα στη Ντάνικα με το χυμό. Θα σου είναι ευγνώμων.

Ολοκλήρωση της αποστολής

Αφού δώσεις στη Ντάνικα το χυμό (ή το δενδρύλλιο), αποκτάς φιλική σχέση μαζί της. Μπορεί πλέον να σε εκπαιδεύσει στη Ζωτικότητα ως αυθεντία.

Εξέλιξη των γεγονότων

Αφού περάσει καιρός και επιστρέψεις στο Ναό του Κίναρεθ, θα δεις το δέντρο είτε να ανθίζει ξανά (εάν μάζεψες το χυμό του) είτε να αντικαθίσταται από το δενδρύλλιο (εάν ο Μόρις προσευχήθηκε για εσένα).

ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ

ΜΕ ΤΕΤΟΙΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ...

Ζωντανός Εφιάλτης

Η αποστολή ξεκινάει μόλις ολοκληρώσεις την αποστολή της Σκοτεινής Αδελφότητας: Χαμένη Αθωότητα.

Η Σκοτεινή Αδελφότητα δε σε αφήνει από τα μάτια της. Είναι αδύνατο να της ξεφύγεις, γεγονός που θα σου γίνει ιδιαίτερα αντιληπτό την επόμενη φορά που θα αποφασίσεις να πέσεις για ύπνο. Μόλις ξυπνήσεις, προς μεγάλη σου έκπληξη θα διαπιστώσεις ότι βρίσκεσαι σε μία παράξενη παράγκα κάπου στο βόρειο Σκάιριμ. Η μόνη σου επιλογή είναι να μιλήσεις στη μυστηριώδη μαυροντυμένη φιγούρα που σε κρατάει αιχμάλωτο.

Η γυναίκα αυτή σου συστήνεται ως Άστριντ, εκπρόσωπος της Σκοτεινής Αδελφότητας. Παρότι έχεις επιδείξει μία έφεση στην τέχνη του φόνου και θα

αποτελούσες ικανό μέλος της Αδελφότητας, δημιούργησες ένα πρόβλημα. Αυτός που σκότωσες-ο Γκρέλοντ-ο Καλοσυνάτος-ήταν στο στόχαστρο της Αδελφότητας. Επομένως, χρωστάς έναν φόνο στη Σκοτεινή Αδελφότητα για να ξεχρεώσεις. Η Άστριντ σε ενημερώνει ότι υπάρχουν τρεις κρατούμενοι στην παράγκα, ένας εκ των οποίων έχει συμβόλαιο θανάτου. Το καθήκον σου είναι να βρεις ποιος είναι και να τον εκτελέσεις. Μόνο έτσι θα σου δώσει το κλειδί της εγκαταλελειμμένης παράγκας για να φύγεις.

ΣΚΟΠΟΣ: Η εκτέλεση ενός από τους κρατούμενους

ΣΤΟΧΟΣ: Οποιοσδήποτε κρατούμενος στην εγκαταλελειμμένη παράγκα

Μπορείς να μιλήσεις με κάθε κρατούμενο για να αποφασίσεις ποιον θεωρείς ένοχο. Έχεις την επιλογή Εκφοβισμού και Πειθούς στο διάλογό σου.

Κρατούμενος 1: Φούλθαϊμ ο Γενναίος. Ένας πελώριος Βόρειος πολεμιστής που χάνει όλο και περισσότερο το θάρρος του όσο τον ανακρίνεις.

Κρατούμενη 2: Άλια Κούντους. Η πιο εξοργισμένη από τους τρεις, θα σε σκότωνε με τα γυμνά της χέρια αν είχε την ευκαιρία.

Κρατούμενος 3: Βάσα: Ένας Καζίτ εγκληματίας που χρησιμοποιεί απειλές και διακανονισμούς για να σε πείσει να τον αφήσεις ελεύθερο.

Αθώος ή ένοχος; Έχει σημασία;

Αποκάλυψη πλοκής: Επέστρεψε στην Άστριντ, η οποία έχει εντυπωσιαστεί με τη μέθοδο επαγωγής σου. Η ενοχή του θύματος που επέλεξες όμως δεν είχε σημασία, καθώς όλοι οι κρατούμενοι ήταν αθώοι. Η αφοσίωση και η τυφλή υποταγή που έδειξες ήταν αυτά που εξόφλησαν το χρέος σου. Είσαι ελεύθερος να φύγεις, γιατί να χαθείτε όμως; Η Άστριντ σε προσκαλεί επίσημα να γίνεις μέλος της οικογένειάς της και σου δίνει το συνθηματικό με το οποίο μπορείς να μπεις στο καταφύγιο της Αδελφότητας.

ΣΚΟΠΟΣ: Η επίσκεψη στο καταφύγιο της Σκοτεινής Αδελφότητας

Ολοκλήρωση αποστολής

Αφού ταξιδέψεις νότια στο Πευκόδαςος, θα εντοπίσεις την πόρτα που έχει ως σύμβολο μία νεκροκεφαλή. Όταν σου ζητηθεί, απάντησε «Σιωπή, αδελφέ μου». Η πόρτα ξεκλειδώνει οδηγώντας σε στο υπόγειο που βρίσκεται το καταφύγιο. Η Άστριντ σε καλωσορίζει ως μέλος της οικογένειας και σου προσφέρει τη Μυστική Θωράκιση. Σου ετοιμάζει ένα στόχο καθώς και την άφιξη της Μητέρας της Νύχτας. Μέχρι να έρθει η ώρα όμως, ο Ναζίρ έχει μερικές συνοδευτικές αποστολές που μπορείς να αναλάβεις για να σκοτώσεις το χρόνο σου και να βγάλεις χρήματα. Αν προχωρήσεις πιο μέσα στο καταφύγιο θα γνωρίσεις τα νέα σου αδέλφια. Εκεί μπορείς να ακούσεις μία συζήτησή τους όπου διηγούνται τα κατορθώματά τους.

Εξέλιξη των γεγονότων

Ξεκινά κατευθείαν η αποστολή της Σκοτεινής Αδελφότητας: Καταφύγιο.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΚΕΙΜΕΝΟ

RACES

Khajiit

- **Favored Skills:** +10 Sneak, +5 Lockpicking, Pickpocket, Alchemy, One-Handed, Archery
- **Starting Spells:** Flames, Healing
- **Racial Power-Night Eye:** Improved night vision for 60 seconds
- **Racial Abilities:** Claws (4x unarmed damage)
- **Ideal Play Style:** Thief (Offensive)

Khajiit hail from the province of Elsweyr and can vary in appearance from nearly Elven to the Cathay-raht "jaguar men" to the great Senche-Tiger. The most common breed, the Suthay-raht, is intelligent, quick, and agile. Many Khajiit disdain weapons in favor of their claws. They make excellent thieves due to their natural agility and deft hands.

High Elf

- **Favored Skills:** +10 Illusion, +5 Alteration, Conjuraton, Destruction, Restoration, Enchanting
- **Starting Spells:** Flames, Fury, Healing
- **Racial Power-Highborn:** For 60 seconds, you regenerate 25% of your maximum Magicka each second
- **Racial Abilities:** Highborn Magicka (+50 Magicka)
- **Ideal Play Style:** Mage (Offensive)

The High Elves, or Altmer, are the proud, tall, golden-skinned people of Summerset Isle. The common tongue of the empire, Tamrielic, is based on their speech and writing, and most of the empire's arts, crafts, and sciences are derived from High Elven traditions. High Elves are the driving force behind the rising Aldmeri Dominion, and their agents, the Thalmor, are bitterly resented by the Nords of Skyrim.

CHARACTER ARCHETYPES

The Necromancer

- **Race:** Breton
- **Gender:** Male
- **Statistic Focus:** Magicka 70%, Health 30%
- **Primary Skills:** Conjuration, Illusion
- **Secondary Skills:** Alteration, Restoration
- **Stone Ability:** Ritual Stone
- **Essential Perks:** Spellcasting Rank perks, Conjuration Dual Casting, Necromancy, Dark Souls, Mystic Binding, Mage Armor
- **Weapons:** Spells, bound weapons
- **Armor:** Mage robes. Always take the robe with the highest Magicka-regeneration rate you can find. Then look for more gear that increases your regeneration, adds to your total Magicka, or decreases the cost of your spells.
- **Follower:** Bring a tough, high-damage Follower to create corpses you can resurrect. Stenvar or Ahtar are good choices.
- **ARCHETYPE ADVICE:**
 - As a Breton, you have strong skill bonuses and a fantastic resistance to magic.
 - Prepare for each fight by casting your best Flesh spell (Oakflesh, Ironflesh, etc.). Early on, this is expensive-you may want to wait a few seconds to let your Magicka recover-but it becomes less of an issue as your Magicka improves.
 - Necromancy has one major drawback: you need fresh corpses to resurrect. When you approach a fight, quickly size up your options and decide how to proceed:
 - If there are any dead bodies lying around, exploit them! Raise the corpse, and your new zombie will charge in ahead of you.
 - Against a group of foes, try an Illusion spell like Frenzy. One enemy may well kill another, giving you fresh zombie material.
 - Or conjure a bound weapon and attack. Work with your Follower to quickly take down the first enemy, resurrect them, and then confront the remaining foes with your new ally.
 - With only your Flesh spells to protect you, you're susceptible to damage in melee combat. If an enemy rushes you, use Illusion spells like Fear or Calm to stop their attack and escape, or conjure a bound weapon to quickly cut them down.
 - When confronting mages, call on your Dragonskin power to absorb their spells as Magicka, and use it to power your own spells. For even more resilience, cast a Ward; combined with your innate magic resistance, this can make you almost invulnerable.
 - If a battle is taking a long time to conclude, rush into the center of the battlefield and invoke the Ritual Stone's power to raise all the surrounding dead at once, creating a zombie army to quickly overrun your opposition!

- When combat has ended, your work has not - resurrect one final zombie before moving on. You never know what lurks around the next corner.
- As with all mages, buy Spell Tomes! This should always be your top shopping priority. Join the College of Winterhold early for convenient access to all the finest spell vendors.

SKILLS

STEALTH SKILLS-THE PATH OF SHADOW – SPEECH

Speech allows you to haggle, bribe, persuade, and intimidate others to do as you ask. The higher your Speech skill, the better the prices you get when buying or selling items, and the greater your odds of success at dialogue challenges. Your Speech skill doesn't require any special effort to raise: It increases naturally when you sell items to a merchant (based on the item's value) or when you succeed at a Persuade or Intimidate challenge (based on its difficulty).

Constellation: Path of Shadow

Available Perks: 13

MAGIC SKILLS-THE PATH OF MAGIC – DESTRUCTION

Destruction Magic harnesses the elemental forces of fire, frost, and shock to obliterate your foes. This skill improves when you damage enemies with Destruction spells, based on the amount of damage you do. You get the same increase for killing a Frost Troll with one Fire Storm as for killing it with ten Lightning Bolts, and no increase at all if the spell misses its target. In addition to its listed damage, each element has its own innate effect: Flame spells set your enemies on fire (doing damage over time), Frost spells slow your foes and sap their stamina, and Shock spells drain their Magicka.

Constellation: Path of Magic

Available Perks: 17

SHOUTS AND OTHER POWERS

The Nords have long practiced a unique, spiritual form of magic known as "the Way of the Voice". Nords consider themselves to be the children of the sky, and their breath and voice are their vital essence. Through the use of the Voice, this power can be articulated into a Thu'um, or Shout. Use Shouts to sharpen blades, strike enemies at a distance, or command time to stand still. Masters of the Voice are known as Tongues, and their power is legendary. The most powerful Tongues cannot speak without causing destruction and must remain gagged at all times, communicating through sign language and the scribing of runes.

ADDITIONAL LOCATIONS

Forgotten Vale

➤ Topographical Overview

Thousands of years before the events in Skyrim, this valley was the nexus of the Snow Elves' religious practices, which centered around the worship of Auri-El (also known as Auriel, or Akatosh among men). They called this place "the Great Chantry of Auri-El." It was here that the Snow Elves believed one could reach such a level of enlightenment they could "become one with Auri-El." The vale featured a mighty temple dedicated to their god and was dotted with small structures known as Wayshrines, which pilgrims would visit during their search for enlightenment. The entire vale was ruled by the Arch-Curate Vyrthur, assisted by his Prelates and Paladins. Prospective pilgrims and those seeking enlightenment began their journey by being given an empty ornate vessel called the Initiate's Ewer and told to visit a shrine, learn the mantras, and then add some of the pure water from the shrine's font to that vessel. Once the vessel was full, it was carried to the temple, and the initiate would pour the water into a basin, representing that they had reached a level of enlightenment worthy enough to enter.

QUESTS

THE COLLEGE OF WINTERHOLD QUESTS

HITTING THE BOOKS

Tardy Bookkeeping

This quest begins immediately after you complete the College of Winterhold Quest: Under Saarthal.

Arch-mage Savos Aren will form a plan for dealing with the large undulating orb you found in the depths of Saarthal. In the meantime, locate the Arcanaeum off the Hall of the Elements. Seek out Urag gro-Shub the Lorekeeper in his library. There are several questions you can ask him, and you can help him find special books (aside from this quest). But to further this quest, tell him you need to learn about the orb that was found in Saarthal. Urag has no information on the matter. However, he is aware of some missing texts, taken from the library by a student and never returned. One of these may have some knowledge to impart. The student's name was Orthorn. If you ask about him, Urag tells you the books were stolen so Orthorn could ingratiate himself with a group of warlocks who left the College long ago over a "difference of opinion". You may ask more about where Urag believes Orthorn is held up-a place called Fellglow Keep.

OBJECTIVE: Find the stolen books (3)

TARGET: Ritual Chamber, inside Fellglow Keep

Before you leave the Arcanaeum, Ancano the Thalmor adviser appears. He's showing considerable interest in what was found at Saarthal and asks about it. Answer him however you wish. Many mages feel he's not to be trusted.

Assault on the Warlocks

Fellglow Keep is east of Whiterun, on the edge of the Tundra just below the snow line. This crumbling fortification has a group of Fire and Ice Mages watching from the remains of a beacon and the ramparts. The Keep's front door is locked, so follow your quest target to the stone spiral steps in the foundations of the west tower. As there's an Atronach close to the top of the stairs, combat is favored over sneaking. Make your way through the ankle-deep flooded chambers, and engage the first warlock and his two "pet" spiders in the chamber with the crumbling support pillar. Watch for dart traps as you exit via the upper passage and head through a small maze of passages into the dungeon chamber with cells. Once you've defeated the jailer, you can unlock the cells or just pull the levers on the wall nearby to release the captive vampires, who rush forward into the next room to attack the warlocks there. Join the melee or sneak past it; then head down a cobwebbed corridor to a second circular prison chamber. Levers in the middle unlock the cells around the perimeter.

As you enter the prison chamber, the warlock on the room's far side spots you and rushes for the levers. If he reaches them, he'll release the two wolves in the far cell, which makes combat here more difficult. Rush him or take him out with an arrow to the head before that can happen. The former student Orthorn is one of the captured souls inside a cell. You can speak with him. He appears remorseful and pleads with you to release him; he'll lead you straight to the books you seek. Pull the middle lever to free him, or you can kill him, tell him his services aren't needed, or ask him to accompany you.

OBJECTIVE: (Optional) Free Orthorn

Follower: Orthorn (temporary)

Whether Orthorn is backing you up or not, descend past the root cellar and tackle the mages practicing their magical attacks in the firing range. Then continue up into the undercroft, where two necromancers set upon you and beckon skeletons from the coffins on either side of the chamber. The door at the end of this crypt allows further access into the Keep area. Expect a fierce battle if you aggressively attack the mages in the ruined chapel. Don't forget to grab the Conjuraton skill book from the podium before moving on into the dining room and great hall where further combat can commence. Storm Mages and other warlocks attempt to thwart your progress. After climbing the stairs in the great hall, loot the workroom on the right, then take the eastern exit up to a circular library. From there you find a corridor with a giant boulder in it and the entrance to the Keep tower. Climb the candlelit staircase, loot the shelves at the top, and enter the Ritual Chamber.

Silencing the Caller

Speak to the Caller, who is most put out that you've disrupted her plans during your Keep infiltration. If Orthom has made it this far, you can arrange a trade—she gives you the books, and you give her Orthorn (who, naturally, is less than pleased with this arrangement). Carefully collect the books and leave the way you came. There's no need to trek back through the dungeons; collect the front door key from any of the mages on the upper level, then leave through the double doors in the great hall.

Otherwise, you have no choice but to fight. The Caller summons one or two Atronachs (the type and number depend on your level) and attacks. When she takes damage, she uses a unique spell to teleport away, often shifting one of her summoned Atronachs into her previous position. At low levels, the Atronachs are especially dangerous. Take them out quickly, and the Caller's teleporting can actually work in your favor: When she warps away, it buys you a few seconds to heal and regroup. At higher levels, you may find yourself facing two Frost Atronachs or (if you're particularly unlucky) Storm Atronachs! At this point, the Caller is the easier target. Ignore the Atronachs as best you can and focus all your offensive fire on her to bring her down. When the Caller finally falls, search her corpse for a key, and scour the chamber for the three missing tomes. Then unlock the door in the northwest wall, scavenging any treasure from the room beyond before using the leads back down to the barred door in the great hall and an exit outside. If alive, Orthorn thanks you but will not follow you.

OBJECTIVE: Return the books

TARGET: Urag gro-Shub, in the Arcanaeum

Quest Conclusion

Back at the College of Winterhold, locate Urag gro-Shub (who is usually in the Arcanaeum) and hand over the books. Urag reminisces about the tomes and surmises that there is much to learn from them that may help your cause. This will take some time, however. For now, you are rewarded with a small library of books, all of which increase magic skills once you read them. Do that now!

TEMPLE QUESTS

THE BLESSINGS OF NATURE

The Slumbering Temple

Journey to the city of Whiterun, through the gates into the bailey, and visit the Bannered Mare. Engage the barkeep, Hulda, in some idle chatter, picking up on several rumors. Keep asking until she tells you about a withered tree by the Temple of Kynareth.

OBJECTIVE: Talk to Danica about the Goldergreen being destroyed

TARGET: Danica Pure-Spring, near the Gildergreen, in Whiterun

Search out Danica Pure-Spring, and ask her about the tree. It is an offshoot of the Eldergleam, a massive tree and the oldest living thing in Skyrim. Ask about reviving

the tree, and she tells you that even if you reach the Eldergleam deep in its sanctuary, you couldn't tap its sap, as it cannot be cut by normal metal. Only one weapon is known to cut the tree's bark – Nettlebane and it is carried by the Hagraven that prowls on Orphan Rock. Agree to retrieve this weapon hewn of dark magic from beyond the time of man.

OBJECTIVE: Retrieve Nettlebane

TARGET: Hagraven, Orphan Rock

Dark Arts on Orphan Rock

Brave traps, inclement weather, and a coven of witches that attack you on sight as you ascend and head across the tree branch to the top of Orphan Rock. Face the Hagraven in combat and slay her. Inspect the corpse, and secure the Nettlebane blade from it.

(Sneak) You may also try pickpocketing the blade from the Hagraven.

Nettlebane

OBJECTIVE: Bring Nettlebane to Danica

TARGET: Danica Pure-Spring, the Temple of Kynareth, in Whiterun

Danica is probably inside the Temple of Kynareth. She isn't keen on touching the Nettlebane and asks if you're able to complete the last part of the task: to journey east to the Eldergleam Sanctuary grove and retrieve the sap from the ancient tree. Once the quest updates, you're stopped by Maurice Jondrelle, a pilgrim wishing to accompany you to the Sanctuary to witness the Eldergleam. You may agree to journey with him or ignore his request.

OBJECTIVE: Retrieve Eldergleam sap

TARGET: Eldergleam, in Eldergleam Sanctuary

The Sting of Nettlebane

Hike the volcanic tundra until you find the rather unassuming cave entrance to Eldergleam Sanctuary. Enter it, and the cave opens into a gigantic grotto, where waterfalls tumble from the sky-high roof and the springs belch from the ground. This interior wonder has pilgrims resting and watching in awe. Optionally speak to Asta for more information on the place and a warning not to harm the tree.

There are two ways to harvest the sap you need:

1. Some quick swipes to the tree's gigantic root structure, which is blocking the path to the tree trunk, shouldn't hurt the ancient entity. Despite Maurice's protests, produce Nettlebane and swipe once. The tree's roots creak and retract from the soil. Continue with this swiping until you reach the trunk, and pierce it with Nettlebane to siphon off some sap.

2. Or, if Maurice is with you, agree to let him pray in front of the tree. A sapling grows from his devotion. You can return this to Danica instead.

OBJECTIVE: Return to Danica

TARGET: Danica Pure-Spring, the Temple of Kynareth,, in Whiterun

Both Maurice Jondrelle and the Spriggans who guard the tree don't take kindly to sap stealing if you chose that option. They mount an offensive strike against you. Fight or flee from this place, and return swiftly to Danica Pure-Spring, presenting her with the sap. She is most grateful.

Quest conclusion

Danica takes the sap (or sapling) from you. You are now on friendly terms with her, and she is available as a Trainer (a Master in Restoration).

Postquest Activities

After time passes and you return to the Temple of Kynareth, you witness the tree blooming again (if you returned with sap) or being replaced by the sapling (if Maurice prayed for you).

THE DARK BROTHERHOOD QUESTS

WITH FRIENDS LIKE THESE...

A Waking Nightmare

This quest begins once you complete Dark Brotherhood Quest: Innocence Lost.

The Dark Brotherhood has their eye on you. You cannot flee from their gaze, a fact that becomes increasingly obvious the next time you decide to sleep. Instead of waking up where you were, you appear inside a strange shack in the northern reaches of Skyrim. Your only option is to converse with a mysterious veiled figure in black.

The woman introduces herself as Astrid, representative for the Dark Brotherhood. Although you've demonstrated an aptitude for deathcraft and would be an asset to the Brotherhood, you've created a problem. The person you slew-Grelod the Kind-was one of the Brotherhood's legitimate targets. Therefore, you owe the Dark Brotherhood a kill.

Astrid tells you there are three bound captives in this shack. One of them has a contract on their life. You're tasked with figuring out which one and then slaying them. Only after the bloodshed will Astrid give you the necessary key to unlock the Abandoned Shack, allowing you to leave.

OBJECTIVE: Kill one of the captives

TARGET: Any captive in Abandoned Shack

With each captive, you have a possible Intimidate or Persuade check you can make. Then make your choice and kill the captive you think is guilty:

Captive 1: Fulrheim the Fearless. This giant Nord warrior becomes more of a sniveling coward the more you question him.

Captive 2: Alea Quintus. This mother of six children has certain anger issues. She'd kill you with her bare hands if given the chance.

Captive 3: Vashar: A Khaiit crime lord who utilizes both threats and negotiation in order to win his release.

Guilt. Innocence. Right. Wrong. Irrelevant?

Spoiler Alert: Return to Astrid after killing the captive, and she's impressed by your deductions. But the guilt of the victim you chose wasn't important-after all, each captive was innocent. It was the loyalty and unquestioning nature of your kill that has repaid your debt. You are free to leave. But why part ways? Astrid officially extends an invitation to join her family and gives you a passphrase to use to enter the Dark Brotherhood's Sanctuary.

OBJECTIVE: Enter the Dark Brotherhood Sanctuary

Quest Conclusion

Journey south to the Pine Forest and locate the door marked with the skull. When prompted, reply with, "Silence, my brother." The door unlocks, allowing you under the road and into the Sanctuary. Astrid welcomes you as part of the Family and hands you the Shrouded Armor. She is preparing a target for you, as well as the arrival of the Night Mother, but for now Nazir has some side missions to undertake for fun and profit. Head deeper into the Sanctuary and meet your new brethren. You can listen in on a conversation where the Family members share some of their exploits.

Postquest Activities

Dark Brotherhood Quest: Sanctuary begins immediately.

ΓΛΩΣΣΑΡΙ

Ability	Ικανότητα
Agility	Ευκινησία
Alchemy	Αλχημεία
Ally	Σύμμαχος
Alteration	Έλεγχος της Φύσης
Arch-Curate	Αρχιερέας
Archery	Τοξοβολία
Armor	Θωράκιση
Atronach	Δαίμονας
Bound weapon	Μαγεμένο όπλο
Breton	Βρετόνος
Calm	Γαλήνη
Combat	Μάχη
Conjuration	Αναβίωση
Damage	Ζημιά
Damage over time	Σταδιακή ζημιά
Dark Souls	Σκοτεινές Ψυχές
Destruction	Καταστροφή
Dragonskin	Σθένος του Δράκου
Dual casting	Διπλό ξόρκι
Elf	Ξωτικό
Enchanting	Μαγική μεταποίηση
Enemy	Εχθρός, αντίπαλος
Enlightenment	Πνευματική φώτιση
Fear	Φόβος
Fire Storm	Πύρινη Θύελλα
Flames	Φλόγες
Flame spell	Ξόρκι φωτιάς
Flesh spell	Ξόρκι προστασίας
Foe	Εχθρός, αντίπαλος
Forgotten Vale	Κοιλάδα της Λήθης
Frenzy	Μανία
Frost	Πάγος
Frost Troll	Τρόλ του Πάγου
Fury	Οργή
Gear	Εξοπλισμός
Hagraven	Ανθρωπόμορφο Κοράκι
Healing	Ανάκτηση ζωής
Health	Ζωή
Highborn	Γαλαζοαίματος
High Elf	Υψηλό Ξωτικό
Illusion	Έλεγχος του Νου
Ironflesh	Σιδερένια Προστασία
Khajiit	Καζίτ
Lightning bolt	Κεραυνός
Lockpicking	Παραβίαση κλειδαριάς
Mage	Μάγος

Mage robe	Μαγικός χιτώνας
Magicka	Μάτζικα
Melee	Εξ'επαφής
Mystic binding	Απόκρυφος δεσμός
Necromancer	Νεκρομάντης
Necromancy	Νεκρομαντεία
Night Eye	Νυχτερινή Όραση
Nord	Βόρειος
Oakflesh	Ξύλινη Προστασία
One-handed	Ελαφριά όπλα
Paladin	Παλαδίνος
Perk	Προνόμια
Pickpocket	Κλοπή
Play style	Τακτική παιχνιδιού
Prelate	Ιεράρχης
Race	Φυλή
Racial power	Φυλετική δύναμη
Regeneration	Αναπλήρωση
Resistance	Ανθεκτικότητα
Restoration	Ζωτικότητα
Ritual Stone	Τελετουργική Λίθος
Rune	Ρούνος
Shock	Ηλεκτρισμός
Shout	Κραυγή
Skill	Δεξιότητα
Slow	Επιβραδύνω
Sneak	Αθόρυβη κίνηση
Snow Elf	Ξωτικό του Χιονιού
Speech	Πειθώ
Spell	Ξόρκι
Spellcasting	Άσκηση μαγείας
Spell tome	Βιβλίο με ξόρκια
Stamina	Αντοχή
Stealth	Διακριτικότητα
Storm Mage	Μάγος του Αέρα
The Caller	Η Μεσολαβήτρια
Teleport	Τηλεμεταφέρομαι
Voice	Φωνή
Ward	Φυλαχτό
Wayshrine	Θολωτό παρεκκλήσι
Warlock	Μαγγανευτής

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

Για την εκπόνηση της παρούσας εργασίας, επιλέχθηκαν στρατηγικά προς μετάφραση έντεκα αποσπάσματα από διαφορετικές ενότητες του ΚΠ, ούτως ώστε να καλυφθούν όσο είναι εφικτό οι ποικίλες πτυχές του, και να δοθεί κατ' επέκταση ένα δείγμα των μεταφραστικών προβλημάτων που ενδεχομένως συναντώνται κατά την τοπική προσαρμογή (localisation) ενός βιντεοπαιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, έχουν μεταφραστεί αποσπάσματα που περιγράφουν τακτικές παιχνιδιού (playstyles), ρόλους και φυλές χαρακτήρων, αποστολές και μύθους του σύμπαντος του παιχνιδιού. Αξίζει να αναφερθεί ότι καθώς έχει γίνει η μετάφραση του βιβλίου οδηγιών του βιντεοπαιχνιδιού Σκάιριμ και όχι του παιχνιδιού αυτού καθαυτού, πολλές δυσκολίες που καλούνται οι μεταφραστές -ιες να αντιμετωπίσουν κατά την τοπική προσαρμογή ενός βιντεοπαιχνιδιού δεν είναι εμφανείς στο εν λόγω εγχείρημα. Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελεί η ύπαρξη περιορισμένου αριθμού χαρακτήρων που επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν στους διαλόγους εντός παιχνιδιού, γεγονός που κάνει τη μετάφραση ιδιαίτερα απαιτητική σε περιπτώσεις που η γλώσσα του ΚΣ είναι αρκετά πιο περιγραφική από εκείνη του ΚΠ. Σημαντικό ρόλο στην διεκπεραίωση της παρούσας μετάφρασης έπαιξε η θεωρία του Σκοπού που εισήχθη από τον Vermeer (Nord 1997: 27). Στην ακόλουθη ενότητα θα αναλυθεί ο τρόπος με τον οποίο έγινε η προσπάθεια διατήρησης της διακειμενικής και ενδοκειμενικής συνοχής του ΚΣ μέσω της κειμενικής ανάλυσης και σύγκρισης μεταξύ ΚΠ και ΚΣ, καθώς και της αναφοράς των μεταφραστικών προβλημάτων και των τρόπων με τους οποίους αυτά αντιμετωπίστηκαν.

Κειμενική Ανάλυση

Η κειμενική ανάλυση πραγματοποιήθηκε βάσει της κατάταξης που προτείνει η Nord σε εξωκειμενικούς και ενδοκειμενικούς παράγοντες (Nord 2005: 42-131).

Εξωκειμενικοί παράγοντες

Πομπός: Ο πομπός του ΚΠ είναι η αμερικανική εταιρεία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών Bethesda.

Δέκτης: Το αναγνωστικό κοινό στο οποίο απευθύνεται το ΚΠ είναι αγγλόφωνοι παίκτες που έχουν στην κατοχή τους ή ενδιαφέρονται να αποκτήσουν το βιντεοπαιχνίδι Elder Scrolls: Skyrim. Το ΚΣ απευθύνεται επίσης σε παίκτες του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού, οι οποίοι είναι ομιλητές της ελληνικής γλώσσας.

Μέσο: Το ΚΠ διατίθεται σε έντυπη μορφή ως βιβλίο 1121 σελίδων, το οποίο περιλαμβάνει τόσο λεκτικό όσο και εικονογραφημένο περιεχόμενο. Το ΚΣ είναι διαθέσιμο σε ηλεκτρονική μορφή και θα διακινηθεί διαδικτυακά.

Τόπος και χρόνος πρόσληψης του κειμένου: Το ΚΠ εκδόθηκε το 2013 στις Η.Π.Α., ενώ το ΚΣ δημιουργήθηκε το 2022. Η 9ετής χρονική απόσταση μεταξύ των 2 κειμένων δεν έχει κάποια αισθητή πραγματολογική ή λεξιλογική επίπτωση, καθώς η ειδική gaming ορολογία που χρησιμοποιείται στο ΚΠ παραμένει επίκαιρη εντός του παρόντος χρονικού πλαισίου.

Λειτουργία κειμένου: Προκειμένου να εντοπιστεί η λειτουργία του ΚΠ, κρίθηκε εύλογη η αναφορά στη θεωρία της Katharina Reiss σχετικά με την ισοδυναμία των κειμένων (Munday 2016: 114-116), σύμφωνα με την οποία κατατάσσει τα κείμενα ανάλογα με τη λειτουργία τους και το σκοπό τους ως εξής:

1) Πληροφοριακά κείμενα: Μεταδίδουν πληροφορίες και η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι λογική ή αναφορική.

2) Εκφραστικά κείμενα: Αποτελούν προϊόν δημιουργικής έκφρασης του πομπού και η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι εκφραστική.

3) Λειτουργικά κείμενα: Έχουν ως σκοπό να πείσουν ή να καθοδηγήσουν το δέκτη προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση και η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι κλητική.

4) Ακουστικο-μεσικά κείμενα: Αφορούν την έκφραση μέσω οπτικοακουστικού υλικού, η επιτέλεση της οποίας μπορεί να πραγματοποιηθεί σε συνδυασμό με οποιαδήποτε από τις παραπάνω λειτουργίες κειμένου. Σε αυτή την κατηγορία υπάγεται και η διαδραστική πλευρά των βιντεοπαιχνιδιών, ωστόσο το συγκεκριμένο κείμενο καθώς χρησιμοποιεί μόνο γραπτό και όχι οπτικοακουστικό υλικό, δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ακουστικο-μεσικό.

Με βάση την παραπάνω ταξινόμηση, παρατηρείται ότι ο τύπος του ΚΠ είναι υβριδικός, καθώς συνδυάζει παραπάνω από μία λειτουργίες. Συγκεκριμένα, το κείμενο κατατάσσεται στα πληροφοριακά, καθώς μεταδίδει πληροφορίες σχετικά με τον κόσμο του παιχνιδιού και τις επιλογές του παίκτη, αλλά και στα λειτουργικά καθώς έχει ως κύριο σκοπό να δώσει οδηγίες στο δέκτη ως προς τον τρόπο παιχνιδιού. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο κείμενο είναι αναφορική και κλητική. Το ΚΣ έχει διατηρήσει τις ίδιες κειμενικές λειτουργίες και κατ' επέκταση κατατάσσεται στους ίδιους κειμενικούς τύπους.

Με βάση την παραπάνω θεωρία και λόγω της ιδιαιτερότητας του περιεχομένου του ΚΠ, αξίζει να γίνει μία πιο ειδική αναφορά στους κειμενικούς τύπους που συναντώνται σε ένα βιντεοπαιχνίδι και στην κατάταξη που προτείνουν οι Bernal -Merino και Vela-Valido λαμβάνοντας υπόψιν όλες τις διαδικασίες που απαιτούνται για την κυκλοφορία ενός βιντεοπαιχνιδιού στην αγορά και την επιτυχή διανομή του στο εκάστοτε αγοραστικό κοινό (Bernal-Merino 2013: 156). Συγκεκριμένα, αναγνωρίζουν τους εξής κειμενικούς τύπους:

1) Αφηγηματικός τύπος κειμένου: Προφορικές και γραπτές πληροφορίες σχετικά με το σύμπαν του παιχνιδιού και την ιστορία των χαρακτήρων του.

2) Διαλεκτικός τύπος κειμένου : Αφορά τους μονολόγους ενός χαρακτήρα καθώς και τους διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων εντός του παιχνιδιού.

3) Τεχνικός τύπος κειμένου: Πληροφορίες σχετικά με το λογισμικό και το υλισμικό που απαιτούνται για την ομαλή λειτουργία του παιχνιδιού.

4) Λειτουργικός τύπος κειμένου: Το μενού του παιχνιδιού σύμφωνα με το οποίο οι παίκτες επιλέγουν τις προτιμήσεις τους ως προς τη διεξαγωγή του.

5) Διδακτικός τύπος κειμένου: Πρακτικές οδηγίες σχετικά με το παιχνίδι και τη χρήση της πλατφόρμας που το φιλοξενεί.

6) Προωθητικός τύπος κειμένου: Οτιδήποτε παροτρύνει τον καταναλωτή στην αγορά προϊόντων.

7) Νομικός τύπος κειμένου: Τα νομικά δικαιώματα και οι υποχρεώσεις του κατόχου του παιχνιδιού, όπως αναγράφονται εντός του αγορασμένου προϊόντος.

Το ΚΠ εμπίπτει στην κατηγορία του αφηγηματικού και του διδακτικού είδους κειμένου καθώς προσφέρει πληροφορίες σχετικά με τον κόσμο του παιχνιδιού και καθοδηγεί τους παίκτες ως προς την περιήγησή τους σε αυτόν. Τις λειτουργίες αυτές διατηρεί αντίστοιχα και το ΚΣ.

Ενδοκειμενικοί παράγοντες

Περιεχόμενο: Το ΚΠ και κατ' επέκταση και το ΚΣ έχουν ως περιεχόμενό τους την παρουσίαση της ιστορίας, των χαρακτήρων και των τοποθεσιών του βιντεοπαιχνιδιού Σκάιριμ, καθώς και την προσφορά οδηγιών σχετικά με τις διαθέσιμες τακτικές παιχνιδιού και τους τρόπους επιτυχούς ολοκλήρωσης των διαθέσιμων αποστολών.

Προϋποθέσεις: Το ΚΠ απευθύνεται σε ένα κοινό που έχει ήδη κάποιες στοιχειώδεις γνώσεις πάνω στη gaming κουλτούρα και ορολογία, καθώς και μία γενικότερη εμπειρία με τα βιντεοπαιχνίδια. Με τον ίδιο τρόπο, λαμβάνεται ως δεδομένο ότι το αναγνωστικό κοινό του ΚΣ έχει ήδη μία έστω βασική εξοικείωση με την ορολογία του gaming στην αγγλική γλώσσα, η οποία λειτουργεί ως η *lingua franca* του κόσμου των βιντεοπαιχνιδιών (Vasilikaris 2020: 13).

Μη λεκτικά στοιχεία: Το ΚΠ περιέχει έναν ικανοποιητικό αριθμό μη λεκτικών στοιχείων. Πιο συγκεκριμένα, αυτά εμφανίζονται κατ' αρχήν με τη μορφή πινάκων, οι οποίοι διευκολύνουν τον αναγνώστη στην κατανόηση της μηχανικής του παιχνιδιού (game mechanics) και στην εύρεση χρησιμών αντικειμένων και πληροφοριών. Επιπλέον, παρατίθενται χάρτες της περιοχής του Σκάιριμ όπως αυτή εμφανίζεται μέσα στο παιχνίδι, καθώς και φωτογραφικό υλικό από αποστολές, τοπία, χαρακτήρες και σκηνές εντός του παιχνιδιού, γεγονός το οποίο διατηρεί το ενδιαφέρον του αναγνώστη κάνοντας το λεκτικό περιεχόμενο του κειμένου πιο εύπεπτο. Το ΚΣ αντίστοιχα περιλαμβάνει σε μορφή πίνακα το γλωσσάρι των ειδικών όρων που έχουν χρησιμοποιηθεί, ενώ κατά τα άλλα δεν εμφανίζονται άλλα μη λεκτικά στοιχεία καθώς έχει μεταφραστεί μόνο το λεκτικό περιεχόμενο κάποιων αποσπασμάτων του ΚΠ.

Λεξιλόγιο και δομή: Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι στο ΚΠ γίνεται χρήση ειδικής γλώσσας, καθώς χρησιμοποιούνται λέξεις που έχουν εδραιωθεί ως κομμάτια της gaming ορολογίας και δεν είναι διαδεδομένες εκτός της gaming κοινότητας και της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών. Οι όροι αυτοί έχουν μεταφραστεί αντίστοιχα στο ΚΣ, παρότι μέχρι στιγμής η συγκεκριμένη ορολογία απουσιάζει σχεδόν εξ' ολοκλήρου από την ελληνική γλώσσα. Παράλληλα με την ειδική ορολογία, παρατηρείται και στα 2 κείμενα χρήση της κοινής γλώσσας. Όσον αφορά τις περιγραφές διαλόγων χρησιμοποιείται πλάγιος λόγος και στα δύο κείμενα. Επιπλέον, στο ΚΠ συναντάται συχνά η Προστακτική Φωνή με άμεση απεύθυνση στο δέκτη του κειμένου στο β' πρόσωπο και τη χρήση θαυμαστικών. Η επιλογή αυτή του συγγραφέα του ΚΠ έχει αποδοθεί και στο ΚΣ. Η σύνταξη που χρησιμοποιείται και στα 2 κείμενα είναι κυρίως ενεργητική και απλουστευμένη με σύντομες προτάσεις, ωστόσο συναντώνται και μακροσκελείς περίοδοι με δευτερεύουσες προτάσεις.

Μεταφραστικά προβλήματα και τεχνικές

Η ανάλυση των μεταφραστικών προβλημάτων που αντιμετωπίστηκαν και κατ' επέκταση των μεταφραστικών τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν κατά την εκπόνηση της παρούσας μετάφρασης θα πραγματοποιηθεί βάσει της κατάταξης που προτείνει η Nord

σε γλωσσικά, πραγματολογικά, πολιτισμικά, και ιδιάζοντα μεταφραστικά προβλήματα (Nord 1997: 75-76).

Ως προς τα **γλωσσικά μεταφραστικά προβλήματα**, αυτά εντοπίζονται τόσο σε επίπεδο λεξιλογίου όσο και σε επίπεδο δομής.

Γλωσσικά μεταφραστικά προβλήματα σε επίπεδο λεξιλογίου: Η ειδική ορολογία του ΚΠ αποτελεί πρόκληση για τον-η μεταφραστή -ια που καλείται να αποδώσει τους εν λόγω όρους στην ελληνική γλώσσα, από την οποία υπάρχει σχεδόν πλήρης έλλειψη αντίστοιχων όρων και βοηθητικών πηγών. Εξαίρεση αποτελεί το δημοφιλές διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι League of Legends της εταιρείας Riot Games, η επίσημη μετάφραση του οποίου χρησιμοποιήθηκε ως παράλληλο κείμενο για την απόδοση κάποιων όρων στο ΚΣ (Armor – Θωράκιση, Damage – Ζημιά, Melee – Εξ’ επαφής). Όπως θα δούμε αναλυτικότερα παρακάτω, στις περισσότερες των περιπτώσεων η απόδοση των όρων δεν έγινε μέσω της άντλησής τους από παράλληλα κείμενα αλλά μέσω μεταφραστικών τεχνικών όπως το έκτυπο, το δάνειο, η μεταγραφή, η ισοδυναμία και η περιγραφική μετάφραση, ανάλογα κάθε φορά με τις επιμέρους ανάγκες του κειμένου και με στόχο πάντα την επιτέλεση της κειμενικής λειτουργίας του ΚΣ.

Εδώ αξίζει να αναφερθεί η μέθοδος που έχει ακολουθηθεί αναφορικά με τα κύρια ονόματα. Η παρακάτω ανάλυση θα γίνει λαμβάνοντας υπόψη το διαχωρισμό των ονομάτων που προτείνει ο Newmark σε ανθρωπωνύμια, τοπωνύμια και ονόματα πραγμάτων (Δημητρούλια, Κεντρωτής 2015: 19-21). Όσον αφορά τα ανθρωπωνύμια, έχουν συμπεριληφθεί σε αυτά και τα ονόματα φυλών και πλασμάτων λόγω του φαντασιακού περιεχομένου του ΚΠ. Σε πολλές περιπτώσεις έχει επιλεγεί ο μεταγραμματισμός τους (Καζίτ, Αούρι-Ελ, Σάβος Άρεν, Όρθορν, Χάλντα) αντί για τον εγκλιματισμό, καθώς δεν πρόκειται για υπαρκτά πρόσωπα εντυπωμένα στη συλλογική γνώση κάποιας πληθυσμιακής ομάδας, αλλά ούτε και για κοινώς εδραιωμένα ονόματα εντός της gaming κοινότητας. Έχει γίνει επίσης και η επιλογή μετάφρασης κάποιων ανθρωπωνυμίων και ονομάτων πραγμάτων καθώς αποτελούν φορείς σημασίας. Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν τα εξής: Μεσολαβήτρια, Γηραιά Λάμψη, Μητέρα της Νύχτας, Χρυσοπράσινο Δέντρο. Αντίστοιχα με τα τοπωνύμια, στις περισσότερες περιπτώσεις έχει ακολουθηθεί ο μεταγραμματισμός τους, καθώς υφίστανται εντός ενός μυθοπλασιακού και όχι ιστορικού πλαισίου (Σκάιριμ, Έλσγουεϊρ, Γούντερχολντ, Σάαρθαλ), ενώ στην περίπτωση του “κάστρου Φέλγκλου” έχει γίνει ο μεταγραμματισμός του ονόματος και η μετάφραση της ιδιότητας, ώστε να γίνει πιο ξεκάθαρη η τελευταία στο ελληνόφωνο αναγνωστικό κοινό. Τα τοπωνύμια που είναι παράλληλα φορείς σημασίας έχουν μεταφραστεί ούτως ώστε να επιτελεστεί ο συμβολικός σκοπός τους (Η κοιλάδα της Λήθης, Ορφανός Βράχος).

Τέλος, παρότι το ΚΠ δεν είναι κατά βάση λογοτεχνικό, εμπεριέχει κάποια λογοτεχνικά στοιχεία τα οποία διατηρήθηκαν στο ΚΣ («Μόλις μπεις, θα αντικρίσεις μία τεράστια σπηλιά με καταρράκτες να κυλάνε από την πανύψηλη οροφή και θερμοπηγές να ξεχύνονται στο έδαφος.»).

Γλωσσικά μεταφραστικά προβλήματα σε επίπεδο δομής: Στην προκειμένη περίπτωση αξίζει αρχικά να επισημανθεί η φύση των βιντεοπαιχνιδιών ως διαδραστικά. Η διαδραστικότητα είναι μία ιδιότητα που, σύμφωνα με τον Bernal-Merino, ξεχωρίζει τα βιντεοπαιχνίδια από τις υπόλοιπες μορφές οπτικοακουστικής ψυχαγωγίας καθώς

μετατρέπει τον δέκτη από παθητικό καταναλωτή σε ενεργό υποκείμενο που παίρνει αποφάσεις και καθορίζει την έκβαση της ιστορίας (Bernal-Merino 2015: 16).

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως στην ανάλυση του ΚΠ και του ΚΣ ως προς τη δομή, η σύνταξη που χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο στο ΚΠ είναι απλουστευμένη, με μικρές προτάσεις και σύντομες παραγράφους και γίνεται η χρήση Προστακτικής Φωνής. Πρόκειται για μία κειμενική δομή που δε συναντάται συχνά σε κείμενα στην ελληνική γλώσσα, ωστόσο λόγω της ιδιαιτερότητας του περιεχομένου του ΚΠ διατηρήθηκε σε πολλά σημεία η ίδια δομή ώστε να εξυπηρετηθεί υφολογικά η αμεσότητα του κειμένου. Ο σκοπός της αμεσότητας πραγματώνεται επίσης στο ΚΣ με την απεύθυνση στο δέκτη η οποία γίνεται με τη χρήση του β' ενικού προσώπου, γεγονός το οποίο δεν ανταποκρίνεται συνήθως στις συμβάσεις της ελληνικής γλώσσας όσον αφορά τα εγχειρίδια οδηγιών. Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί ότι παρότι στη μετάφραση στα ελληνικά του βιντεοπαιχνιδιού League of Legends, που χρησιμοποιήθηκε ως παράλληλο κείμενο, η απεύθυνση στο δέκτη γίνεται στο β' πληθυντικό πρόσωπο, στην παρούσα μετάφραση θεωρήθηκε ότι το β' ενικό πρόσωπο εξυπηρετεί περισσότερο το σκοπό μίας πιο διαδραστικής εμπειρίας παιχνιδιού. Αυτό συμβαίνει διότι σε αντίθεση με το League of Legends που αποτελεί παιχνίδι πολλαπλών παικτών (multiplayer), το Σκάιριμ είναι παιχνίδι ενός παίκτη (single player) οπότε απαιτεί έναν διαφορετικό τύπο αμεσότητας.

Παρότι σε πολλά σημεία στο ΚΣ χρησιμοποιήθηκε η προστακτική φωνή («Ξεκίνα κάθε μάχη...», «Ακολούθησε το δείκτη της αποστολής...»), σε περιπτώσεις όπου κρίθηκε ότι εξυπηρετούνται οι συμβάσεις της ελληνικής γλώσσας χωρίς να χάνεται η απαιτούμενη αμεσότητα έγινε χρήση της υποτακτικής φωνής («Καλύτερα να αναστήσεις ένα ακόμα ζόμπι», «Μπορείς να χρησιμοποιήσεις Κραυγές...»).

Σε αρκετές περιπτώσεις, και κυρίως στα σημεία όπου αναφέρεται επιγραμματικά ο σκοπός μίας αποστολής εντός του παιχνιδιού, έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική της μετάταξης με το ρήμα του ΚΠ να μετατρέπεται σε ουσιαστικό κατά τη μετάφρασή του, ώστε να επιτευχθεί η φυσικότητα του ύφους του ΚΣ («ΣΚΟΠΟΣ: Απελευθέρωση του Όρθορν», «ΣΚΟΠΟΣ: Ανάκτηση του Νέτλμπεϊν»).

Ως **πραγματολογικά μεταφραστικά προβλήματα** ορίζονται τα μεταφραστικά προβλήματα που προκύπτουν εξαιτίας των περιστάσεων, των συμφραζομένων και των συνθηκών των ΚΠ και ΚΣ. Όπως ειπώθηκε προηγουμένως, το γεγονός ότι ο χρόνος πρόσληψης του ΚΠ απέχει κατά 9 έτη από εκείνον του ΚΣ δεν επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο το κάθε κείμενο προσλαμβάνεται από το αντίστοιχο αναγνωστικό κοινό, καθώς η ειδική ορολογία που χρησιμοποιείται στο ΚΠ παραμένει επίκαιρη. Επιπρόσθετα, το μυθοπλασιακό σύμπαν του παιχνιδιού είναι μεσαιωνικού τύπου και δεν υπάρχουν σύγχρονες αναφορές οι οποίες ενδεχομένως να αλλοιώνονταν ή να εξαφανίζονταν μετά το πέρας ενός μικρού χρονικού διαστήματος, γεγονός το οποίο παρατηρείται ότι συμβαίνει παραδείγματος χάριν με την αργκό και τη γλώσσα των νέων. Επομένως, δεν εντοπίστηκαν επιμέρους πραγματολογικά μεταφραστικά προβλήματα μεταξύ ΚΠ και ΚΣ. Ωστόσο το περιεχόμενο του ΚΠ ως βιβλίο οδηγιών ενός μυθοπλασιακού βιντεοπαιχνιδιού δημιουργεί μία επιπλέον δυσκολία στη μετάφραση των επιμέρους όρων, καθώς όπως έχει παρατηρηθεί οι έμπειροι παίκτες βιντεοπαιχνιδιών εντός Ευρώπης ανεξαρτήτως πολιτισμικού υποβάθρου, και κατ' επέκταση ένα σημαντικό μέρος του αναγνωστικού κοινού του ΚΣ, είναι ήδη

εξοικειωμένοι-ες με τη gaming ορολογία στα αγγλικά και πιθανότατα η μετάφραση της τελευταίας να τους ξενίζει. Για το λόγο αυτό, στις περιπτώσεις ορισμένων εδραιωμένων gaming όρων έχει χρησιμοποιηθεί το δάνειο ως μεταφραστική τεχνική (Τρολ, Μάτζικα), και λιγότερο συχνά η μεταγραφή (Παλαδίνος). Η τελευταία έχει χρησιμοποιηθεί στην περίπτωση όρου που δηλώνει ιδιότητα, ώστε να μπορεί να κλιθεί ως ουσιαστικό και να ενσωματωθεί ομαλότερα στο ελληνόφωνο ΚΣ.

Τα **πολιτισμικά μεταφραστικά προβλήματα** προκύπτουν μέσω των διαφορών πρόσληψης του κειμένου μεταξύ του αγγλόφωνου και του ελληνόφωνου αναγνωστικού κοινού. Προκειμένου να μειωθεί το πολιτισμικό χάσμα μεταξύ ΚΠ και ΚΣ και για να διατηρηθεί η φυσικότητα του μεταφράσματος, έγινε χρήση της τεχνικής της ισοδυναμίας που προτείνουν οι Vinay & Dalbérnet (Hitting the books – Βιβλιοφάγος, “Do that now!” – «Μη χάνεις χρόνο λοιπόν!», Highborn – Γαλαζοαίματος) (Δημητρούλια, Κεντρωτής 2015: 14-15).

Προηγουμένως αναφέρθηκε πως κάποιοι όροι είναι εδραιωμένοι στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών και καθώς εντός των προϋποθέσεων του αναγνωστικού κοινού του ΚΣ ενυπάρχει μία βασική εξοικείωση και αλληλεπίδραση με την εν λόγω κουλτούρα, λαμβάνεται ως δεδομένο ότι θα γίνουν κατανοητοί. Ωστόσο στο ΚΠ συναντώνται και αρκετοί νεολογισμοί που είναι ειδικά συνδεδεμένοι με το βιντεοπαιχνίδι Σκάιριμ, οι οποίοι και αποτέλεσαν τα **ιδιάζοντα μεταφραστικά προβλήματα** της παρούσας εργασίας. Προκειμένου να γίνουν πιο κατανοητοί οι όροι αυτοί στο ελληνόφωνο αναγνωστικό κοινό του ΚΣ, χρησιμοποιήθηκε σε πολλές περιπτώσεις η τεχνική της περιγραφικής μετάφρασης για την απόδοσή τους (Alteration – Έλεγχος της Φύσης, Enchanting - Μαγική Μεταποίηση, Hagraven - Ανθρωπόμορφο Κοράκι, Illusion - Έλεγχος του Νου). Εδώ αξίζει να σημειωθεί πως υπήρξε βοηθητικό το γεγονός ότι είχαμε ήδη εξοικείωση με το εν λόγω βιντεοπαιχνίδι και επομένως επαφή με το συγκεκριμένο. Το προνόμιο αυτό λείπει αρκετά συχνά από τη διαδικασία της τοπικής προσαρμογής των βιντεοπαιχνιδιών, κατά την οποία οι μεταφραστές -ες ενδεχομένως να μην έχουν πρόσβαση σε ολόκληρο το κείμενο λόγω των κανονισμών περί προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων της εκάστοτε εταιρείας. Το γεγονός αυτό προσδίδει μία επιπλέον ιδιαιτερότητα και δυσκολία σε αυτού του τύπου τις μεταφράσεις και τοπικές προσαρμογές καθώς υπάρχει ο κίνδυνος παρανοήσεων και λανθασμένων αποδόσεων πολύσημων λέξεων.

Το έκτυπο χρησιμοποιήθηκε επίσης για την απόδοση κάποιων νεολογισμών, εφόσον κρίθηκε ότι ο όρος του ΚΠ περιέχει ήδη ενσωματωμένες τις απαραίτητες πληροφορίες και η κυριολεκτική του μετάφραση στα ελληνικά εξυπηρετεί τους εκφραστικούς σκοπούς του ΚΣ (Bound Weapon – Μαγεμένο Όπλο, Dark Souls – Σκοτεινές Ψυχές, Fire Storm – Πύρινη Θύελλα, Racial Power – Φυλετική δύναμη).

Συνοψίζοντας, και με βάση την παραπάνω ανάλυση, αξίζει να αναφερθεί ότι σύμφωνα με την κατάταξη που προτείνει η Nord, το ΚΣ αποτελεί εργαλειακή μετάφραση, καθώς έχει ως σκοπό να χρησιμοποιήσει το ΚΠ ως σημείο αναφοράς για την επίτευξη της επικοινωνίας του πομπού του ΚΠ με το δέκτη του ΚΣ, αλλά και ομοιολεειτουργική μετάφραση, καθώς τα 2 κείμενα διατηρούν τις ίδιες κειμενικές λειτουργίες μεταξύ τους (Nord 1997: 50).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ολοκλήρωση της παρούσας μετάφρασης και η ανάλυση της μεταφραστικής διαδικασίας έφεραν στην επιφάνεια κάποιες από τις ιδιαίτερες δυσκολίες που συναντώνται κατά την τοπική προσαρμογή ενός βιντεοπαιχνιδιού, παρότι αρκετές από αυτές δεν έγιναν εμφανείς στο εν λόγω εγχείρημα εξαιτίας της φύσης του πρωτότυπου κειμένου ως βιβλίου οδηγιών. Θα μπορούσε ωστόσο να ειπωθεί πως προκειμένου να μεταφραστεί με επιτυχία ένα βιντεοπαιχνίδι στη γλώσσα στόχο, χρειάζεται να διατηρηθεί η διαδραστικότητά του, η οποία αποτελεί ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του, και να υπάρξει ταυτόχρονα μία κατανόηση από πλευράς του-της μεταφραστή -ίας σχετικά με την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών, με τρόπο όμως που να γεφυρώνεται το πολιτισμικό χάσμα μεταξύ γλώσσας πηγής και γλώσσας στόχου. Αποτελεί προσωπική φιλοδοξία της εκπονήτριας η περαιτέρω ενασχόληση με τη μετάφραση των βιντεοπαιχνιδιών και για το λόγο αυτό η παρούσα εργασία ενδεχομένως να λειτουργήσει ως έναυσμα για μία εκτενέστερη έρευνα σχετικά με το πώς θα μπορούσε να ενσωματωθεί στον ελληνόφωνο χώρο η τοπική προσαρμογή ενός τόσο περιζήτητου αλλά και παρεξηγημένου μέσου ψυχαγωγίας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Δημητρούλια, Ξ., & Κεντρωτής, Γ. 2015. *Λογοτεχνική μετάφραση-θεωρία και πράξη* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο], Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις

Bernal-Merino, M.A. 2013, The Localisation of Video Games, PhD Thesis, Imperial College, London, <https://spiral.imperial.ac.uk:8443/handle/10044/1/39333>

Bernal-Merino, M.A. 2015, *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, Routledge

Czech, D. 2013, Challenges in video game localization: An integrated perspective, *Explorations: A Journal of Language and Literature*, Vol. 1, pp. 3-25

Munday, J. 2016, *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*, Routledge

Nord, C. 1997, *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist approaches explained*, St. Jerome publishing

Nord C. 2005, *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology and Didactic Application*, Rodopi B.V.

Vasilikaris, G. 2020, Videogame Localisation for a Greek Audience: A Case Study of League of Legends, Master's Dissertation, Aristotle University, Thessaloniki