



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

**ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΡΜΗΝΕΙΑΣ**

(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΡΩΗΝ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ)

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ WORLD OF  
WARCRAFT-BEGINNER'S GUIDE ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΙΚΟΣ  
ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ**

Νικόλαος Μανιώτης

Επιβλέπων: Θεόδωρος Βυζάς

Ακαδημαϊκός υπότροφος

Ηγουμενίτσα, Φεβρουάριος, 2020



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

**ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΡΜΗΝΕΙΑΣ**

(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΡΩΗΝ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ)

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ WORLD OF  
WARCRAFT-BEGINNER'S GUIDE ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΙΚΟΣ  
ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ**

Νικόλαος Μανιώτης

Επιβλέπων: Θεόδωρος Βυζάς

Ακαδημαϊκός υπότροφος

Ηγουμενίτσα, Φεβρουάριος, 2020

## **Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή**

Τόπος, Ημερομηνία

### **ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ**

1. Επιβλέπων καθηγητής

Θεόδωρος Βυζάς,

Ακαδημαϊκός υπότροφος

2. Μέλος επιτροπής

Όνομα Επίθετο,

τίτλος, βαθμίδα

3. Μέλος επιτροπής

Όνομα Επίθετο,

τίτλος, βαθμίδα

Ο/Η Προϊστάμενος/η του Τμήματος

Ελευθερία Δογορίτη,

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια

Υπογραφή

© Μανιώτης, Νικόλαος, 2020.

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

## Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνω υπεύθυνα και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι εξ ολοκλήρου αποτέλεσμα δικής μου ερευνητικής εργασίας, δεν αποτελεί προϊόν αντιγραφής ούτε προέρχεται από ανάθεση σε τρίτους. Όλες οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν (κάθε είδους, μορφής και προέλευσης) για τη συγγραφή της περιλαμβάνονται στη βιβλιογραφία.

Μανιώτης, Νικόλαος

Υπογραφή

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Πρώτα απ' όλα οφείλω να ευχαριστήσω τον κύριο Βυζά, καθηγητή μου και επόπτη της πτυχιακής μου εργασίας, χωρίς τη βοήθεια του οποίου δε θα κρατούσατε στα χέρια σας αυτή την εργασία. Κάποια παρόμοια, ίσως, όχι όμως το συγκεκριμένο έργο. Οι άμεσες απαντήσεις του σε κάθε αφελή ερώτησή μου και η προσφορά κάθε πιθανής βοήθειας και ώθησης για να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία ήταν περισσότερα απ' όσα θα μπορούσα να ζητήσω.

Έπειτα, είναι σειρά της μητέρας μου που μου έμαθε να αγαπώ τα βιβλία, πύλη για κόσμους απaráμιλλης ομορφιάς και του πατέρα μου που με εισήγαγε στον κόσμο των παιχνιδιών, δίνοντάς μου τροφή για φαντασία και διασκέδαση.

Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω την Παναγιώτα για την πολύτιμη βοήθειά της, τον ξαδερφό μου Γιώργο, τη Ζωή και τον Δημήτρη για την προσωπική τους συνεισφορά, και όσους άλλους με βοήθησαν και με υποστήριξαν με τον τρόπο τους στην εκπλήρωση της πτυχιακής μου.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι η προσπάθεια μετάφρασης των πρώτων τριάντα σελίδων του οδηγού αρχαρίων World of Warcraft – Beginner’s Guide του 2011, από τα αγγλικά στα ελληνικά, καθώς και μεταφραστικός σχολιασμός πάνω σε αυτό. Στο πρώτο μέρος η εργασία πραγματεύεται το θεωρητικό πλαίσιο αυτής, όπου περιλαμβάνεται το τι είναι μετάφραση, τι είναι ορολογία και τι ορολογία εξειδικευμένου κειμένου. Έπειτα, ακολουθεί η μεθοδολογία μου και ο μεταφραστικός σχολιασμός για τις τεχνικές μετάφρασης που χρησιμοποιήθηκαν. Έπονται το μετάφρασμά μου, το γλωσσάρι ειδικών όρων που ενυπάρχουν στο πρωτότυπο κείμενο, καθώς και το γλωσσάρι ονομάτων χαρακτήρων και περιοχών του παιχνιδιού. Τελειώνει με τη βιβλιογραφία και τη παράθεση του πρωτότυπου κειμένου.

**Λέξεις-κλειδιά:** Μετάφραση, λογοτεχνική προσέγγιση, ηλεκτρονικά παιχνίδια, ορολογία υπολογιστών.

## **ABSTRACT**

The present dissertation is the attempt to translate the first thirty pages of the beginner's guide "World of Warcraft – Beginner's Guide" of 2011 from English to Greek, along with translational commentary. In the first part which is the theoretical context the dissertation looks at what translation is, what terminology is and what specialized text terminology is. The methodology follows along with the translational commentary for the translation techniques used. Followed by the target text, the glossary of specialized terms found in the source text, as well as the glossary of character names and game locations. It ends with the bibliography and the source text.

**Keywords:** Translation, adaptive translation, video games, computer terminology.



# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

|   |    |
|---|----|
| ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....  | 5  |
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....   | 6  |
| ABSTRACT.....   | 7  |
| ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....                               | 8  |
| ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....   | 9  |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....   | 10 |
| Α ΜΕΡΟΣ.....  | 12 |
| I. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....                               | 12 |
| 1. Τι είναι Μετάφραση;.....                             | 12 |
| 2. Όρος, ορολογία και Εξειδικευμένο κείμενο.....        | 15 |
| 3. Μετάφραση εξειδικευμένου Κειμένου και ορολογίας..... | 17 |
| II. ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ.....                       | 20 |
| 1. Μεθοδολογία.....                                     | 20 |
| 2. Μεταφραστικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν.....     | 22 |
| Β ΜΕΡΟΣ.....  | 37 |
| ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΑ.....   | 37 |
| ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....                                       | 69 |
| ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ / ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ.....                           | 70 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....                                       | 79 |
| ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....  | 87 |

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Από μικρή κιόλας ηλικία, μυήθηκα στον μαγικό κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Γοητευμένος από την ατελείωτη φαντασία και τα τότε υπέροχα γραφικά, ξεκίνησα να περιπλανιέμαι στα μονοπάτια που αργότερα θα με χαρακτήριζαν ως «gamer».

Στη πορεία αυτή, παρατήρησα πως η ελληνική γλώσσα και οι ελληνικοί όροι ήταν από σπάνια έως ανύπαρκτα φαινόμενα. Οι χρήστες των κονσολών και του υπολογιστή που ασχολούνται στις μέρες μας με το gaming χρησιμοποιούν μονίμως ξένους όρους, ως επί το πλείστον αγγλικούς.

Η Blizzard, η εταιρία που δημιούργησε το παιχνίδι World of Warcraft το οποίο είναι ένα από τα μεγαλύτερα και πιο επιτυχημένα mmorpg παιχνίδια έως και σήμερα, για να προσεγγίσει πολλούς ξένους παίκτες προσπάθησε να ξεπεράσει τα γλωσσικά εμπόδια δημιουργώντας οδηγούς και μεταφράζοντας τους όρους του παιχνιδιού της σε διάφορες γλώσσες.

Δυστυχώς όμως, έχει πλήρως παραμελήσει την ελληνική κοινότητα παικτών ακόμα και αν απαρτίζουν ένα μεγάλο μέρος του φανατικού κοινού της. Έτσι, έχοντας αρκετή εμπειρία με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ειδικά λόγω της αγάπης και αφοσίωσής μου στο συγκεκριμένο παιχνίδι, αποφάσισα να ξεκινήσω ένα ενδιαφέρον ταξίδι αποσκοπώντας στην απόδοση του οδηγού αρχαρίων στα ελληνικά.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργασία αυτή είναι μια επίδοξη προσπάθεια μετάφρασης του οδηγού αρχαρίων World of Warcraft – Beginner’s Guide (2011) της Activision Blizzard από τα αγγλικά στα ελληνικά.

Ο λόγος που αποφάσισα να ασχοληθώ με το κείμενο αυτό, όπως αναφέρεται και στον πρόλογο, πέρα από την ατέρμονη αγάπη μου για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικότερα και για το World of Warcraft ειδικότερα, είναι η ελλιπής αντιπροσώπευση του παιχνιδιού στη χώρα μας, όπως και γενικά η πλήρης έλλειψη απόδοσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ελληνική γλώσσα.

Ιδιαίτερο μεταφραστικό ενδιαφέρον είχε το να απευθυνθώ στο ελληνικό κοινό που όλα αυτά τα χρόνια μην έχοντας καμία αντιπροσώπευση της γλώσσας τους στα παιχνίδια έχουν μάθει και συνηθίσει να χρησιμοποιούν αγγλικούς όρους. Αυτό δημιούργησε μεγάλη δυσκολία και προβληματισμό στην επιλογή τρόπου προσέγγισης της μετάφρασής μου με προσπάθεια την αποφυγή αποξένωσης των Ελλήνων παιχτών αλλά διατηρώντας την πτυχιακή εργασία αυτή ένα μεταφραστικό πόνημα όσον αφορά ονόματα και περιοχές.

Ο οδηγός αρχαρίων αυτός απευθύνεται κυρίως σε άτομα που είτε δεν έχουν καμία εμπειρία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και συγκεκριμένα στο είδος των MMORPG (μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων πολλαπλών παικτών), είτε πιάνουν για πρώτη φορά το World of Warcraft στα χέρια τους.

Το πρώτο κομμάτι του οδηγού, το οποίο και μεταφράζω, αναφέρει καθαρά βασικές γνώσεις που χρειάζεται κάποιος να έχει για να ξεκινήσει να παίζει, από το πώς να κινείται στο χώρο, πώς να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον, τους χαρακτήρες του παιχνιδιού αλλά και τους άλλους παίκτες που απαρτίζουν τον κόσμο του World of Warcraft, μέχρι και βοήθεια στο να γνωρίσουν το περιβάλλον χρήστη του παιχνιδιού και πως να το χρησιμοποιούν.

Η δομή της πτυχιακής εργασίας μου αρχίζει με το πρώτο μέρος που χωρίζεται στο θεωρητικό πλαίσιο και τον μεταφραστικό σχολιασμό. Το θεωρητικό πλαίσιο περιλαμβάνει το τι είναι μετάφραση, τι είναι ορολογία και τι ορολογία εξειδικευμένου κειμένου, ενώ στον μεταφραστικό σχολιασμό αναφέρω τις μεταφραστικές μεθόδους που χρησιμοποίησα και δίνω παραδείγματα πάνω σε αυτές από το κείμενο.

Έπειτα, στο δεύτερο μέρος της εργασίας παραθέτω το μετάφρασμά μου. Ακολουθούν τα συμπεράσματά μου πάνω στην εκπόνηση της εργασίας αυτής, το γλωσσάρι ειδικών όρων που

ενυπάρχουν στο πρωτότυπο κείμενο, καθώς και το γλωσσάρι ονομάτων χαρακτήρων και περιοχών του παιχνιδιού. Η εργασία τελειώνει με τη βιβλιογραφία και τη παράθεση του πρωτότυπου κειμένου που μετέφρασα.

# **A ΜΕΡΟΣ**

## **I. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ**

### **1. Τι είναι Μετάφραση;**

Μετάφραση είναι μια επίπονη, πολυεπίπεδη και δημιουργική γλωσσική πάλη του μεταφραστή να «γεννήσει» ένα δευτερογενές κείμενο ισοδύναμο κατά πάντα προς το πρωτογενές (Μπατσαλιά & Σελλά - Μάζη, 2004: 11).

Η μετάφραση επίσης, σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη, τον γνωστό κορυφαίο γλωσσολόγο (Μπατσαλιά & Σελλά - Μάζη, 2004: 11) πρέπει να νοηθεί και να αναλυθεί ως μετάβαση από το επίπεδο της «ομιλίας» (γλωσσικής πράξης) του μεταφραζόμενου κειμένου σε ένα «ενδιάμεσο» επίπεδο, που συνδυάζει τον «λόγο» (το γλωσσικό σύστημα) μεταφραζόμενης και μεταφράζουσας γλώσσας, για να αναχθεί εν συνεχεία στο επίπεδο του συστήματος της μεταφράζουσας γλώσσας και να καταλήξει στο επίπεδο της ομιλίας της μεταφράζουσας γλώσσας, δηλαδή στο μεταφρασμένο κείμενο.

Ως παροχή υπηρεσίας στην σύγχρονη κοινωνική και οικονομική πραγματικότητα, η Μετάφραση αποτελεί ένα ιδιαίτερα χρήσιμο και ελκυστικό πνευματικό προϊόν, αν λάβει κανείς και την σημερινή κοινωνική πολυπολιτισμικότητα. Γι' αυτό και η Μετάφραση οφείλει να αποτελεί «το αμόνι όπου σμιλεύεται αλλά και δοκιμάζεται η αντοχή και δύναμη κάθε εθνικής γλώσσας» (Μπατσαλιά & Σελλά - Μάζη, 2004: 12).

Αν θέλουμε να προσεγγίσουμε το ζήτημα περισσότερο αυστηρά «τεχνικά» επιστημονικά, από όσο θεωρητικά και «στρατηγικά» αναφερθήκαμε στις αρχικές παραγράφους, θα μπορούσαμε να ορίσουμε την μετάφραση ως την διαδικασία της μεταφοράς και της απόδοσης ενός κειμένου (προφορικού ή γραπτού) σε γλώσσα ή μορφή γλώσσας διαφορετική από αυτήν της παραγωγής του, σύμφωνα επίσης με τον καθηγητή Μπαμπινιώτη (Λαζαράτος, 2007: 38).

Η Μετάφραση, συνεπώς, είναι μια διαδικασία. Αποτελεί την παραγωγή ενός δευτέρου κειμένου σε κάποια γλώσσα διαφορετική από εκείνη που παρήχθη το πρώτο κείμενο. Μια μεταβολή δηλαδή, που ταυτόχρονα φανερώνεται και ως μεταφορά, εκτός από παραγωγή λόγου. Πρόκειται δηλαδή, γι' αυτό που στην μεταφραστική πράξη ονομάζεται *condition sine qua non*,

δηλαδή μεταβολή και αλλαγή της πραγματικότητας, αλλαγή, κατασκευή και διαμόρφωση αυτής (Λαζαράτος, 2007:39).

Θεωρούμε, βλέποντας και αναλύοντας την Μεταφραστική Διεργασία, ότι οι έννοιες δεν αναπτύσσονται σε ένα κενό, δεν συνιστούν εγγενείς ιδιότητες της γλώσσας και υιοθετούμε την άποψη ότι οι χρήστες παράγουν τα όποια νοήματα καθώς ακούν, διαβάζουν, μιλούν ή γράφουν, καθώς χρησιμοποιούν τη γλώσσα για συγκεκριμένο επικοινωνιακό σκοπό εντός συγκεκριμένου κοινωνικού πλαισίου. (Ι.Θ. Μάζης, Γλωσσολογική Προσέγγιση στη Θεωρία και τη Διδακτική της Μετάφρασης, περιοδικό: Γλώσσα και Πολιτισμός, 2010:319-326)

Γι' αυτό, η Μετάφραση συμπερασματικά μπορεί και να θεωρηθεί ως ένα κοινωνικό φαινόμενο, το οποίο κάθε φορά επηρεάζεται από την ιστορικά καταγεγραμμένη κοινωνική πραγματικότητα.

Σε αυτή την λογική κρίνεται σκόπιμο να αναφερθούν κάποια συνοπτικά, κατά το δυνατόν, ιστορικά στοιχεία, σχετικά με την μετάφραση, όπως:

Η προβληματική της μετάφρασης ανάγεται στην αρχαιότητα από την στιγμή που μία μονόγλωσση γλωσσική κοινότητα επεδίωξε να επικοινωνήσει με μία άλλη μονόγλωσση γλωσσική κοινότητα. Η πρώτη περίοδος θεωρητικής σκέψης είναι εξ ολοκλήρου εμπειρικά προσανατολισμένη, καθώς ξεκινά από την μετάφραση συγκεκριμένων έργων και καταλήγει σε αυτά και αναφέρεται ασφαλώς στην πρώτη Ιστορική περίοδο.

Αργότερα, στην ρωμαϊκή εποχή για πρώτη φορά συναντούμε αναφορά σε βασικές αρχές, όπως η «λέξη προς λέξη» ή η «νόημα προς νόημα» μετάφραση στο έργο του Κικέρωνα, όπου ο ίδιος ο Κικέρων υπερασπίζεται την «νόημα προς νόημα» ή «ελεύθερη» μετάφραση λόγω του είδους των κειμένων τα οποία μετέφραζε (Αισχίνης, Δημοσθένης).

Ορόσημο στην ιστορία την μετάφρασης αποτελεί η μετάφραση της Βίβλου από τον Άγιο Ιερώνυμο (St. Jerome) τον 4ο αιώνα μ.Χ. Ο Άγιος Ιερώνυμος υπήρξε υποστηρικτής της «κατά γράμμα πιστότητας» όσον αφορά την μετάφραση της Αγίας Γραφής, αν και μεταφράζοντας ο ίδιος, μάλλον υποχώρησε προς την δυναμική ισοδυναμία.

Το σκηνικό ωστόσο, αλλάζει κατά την περίοδο της Αναγέννησης, οπότε και εμφανίζονται οι «ωραίες άπιστες». Πρόκειται για κείμενα που μεταφράζονται με τέτοιο τρόπο, ώστε να προσαρμόζονται στα ήθη και τα έθιμα της εποχής και της χώρας για να φτάσουν στον αναγνώστη βελτιωμένα, θυσιάζοντας έτσι την πιστότητα για χάρη της εύκολης κατανόησης και της ευχάριστης ανάγνωσης.

Σύμφωνα με τον Σλάιερμαχερ ο στόχος αυτός μπορεί να επιτευχθεί είτε φέρνοντας τον αναγνώστη κοντά στον συγγραφέα (foreignization/ξενοποίηση) είτε φέρνοντας τον συγγραφέα κοντά στον αναγνώστη (naturalization/πολιτογράφηση).

Με τον Φον Χούμπολτ η μετάφραση αρχίζει να εξετάζεται από φιλοσοφική σκοπιά. Η συμβολή του Φον Χούμπολτ έγκειται στην σύλληψη της έννοιας της εσωτερικής μορφής της γλώσσας, η οποία αντικατοπτρίζει την εξωγλωσσική πραγματικότητα της εκάστοτε γλωσσικής κοινότητας. Η μελέτη της σχέσης μεταξύ γλώσσας και πολιτισμού εμβαθύνθηκε ακόμη περισσότερο από τους Σαπίρ και Ουόρφ.

Τέλος, έναν αιώνα μετά τον Χούμπολτ, ο Τσόμσκι και η Γενετική Μετασχηματιστική Γραμματική επανέρχεται στις «βαθιές δομές» των γλωσσών και τα γλωσσικά καθολικά, θέτοντας ξανά το ζήτημα της μεταφρασσιμότητας ή του αμετάφραστου. Η Γενετική Μετασχηματιστική Γραμματική, παρόλα αυτά, αδυνατεί να συνδέσει ένα σύστημα «καθολικών βαθιών δομών» με ένα ικανοποιητικό μεταφραστικό μοντέλο με αποτέλεσμα να αφήνει το πρόβλημα της φύσης της μετάφρασης στην καρδιά της προβληματικής του ανθρώπινου λόγου.

Το ζήτημα της Φυσιολογίας της κατανόησης της γλώσσας και του Ανθρώπινου Λόγου έχει αντιμετωπισθεί και πειραματικά, καθώς Άγγλοι και Ρώσοι ερευνητές παρακολούθησαν μια διήγηση πραγματικής ζωής στα ρώσικα και στην αγγλική της μετάφραση.

Από το αποτέλεσμα αυτής της πειραματικής διαδικασίας, όπου διαπιστώθηκαν παρόμοιες (εγκεφαλικές) απαντήσεις από τους ακροατές και ομιλητές, βγήκε το συμπέρασμα ότι οι εγκεφαλοι των ακροατών που ακούν το ίδιο περιεχόμενο σε διαφορετικές γλώσσες, δεν έχουν ουσιαστικές (κρίσιμες) διαφορές, εφόσον τα ερεθίσματα σχηματίζονται στις ακουστικές περιοχές του εγκεφάλου κι ακολούθως επεκτείνονται στον κροταφικό, βρεγματικό και μετωπιαίο εγκεφαλικό φλοιό, όπου δημιουργούνται οι τελικοί συνειρμοί και η λειτουργία της κατανόησης. (Σχολικό βιβλίο , Β τάξης ΕΠΑΛ, Τομέα Υγείας – Πρόνοιας, σελίδα 150).

Εδώ αξίζει για καθαρά λόγους οριοθέτησης συναφών εννοιών, να επισημανθεί η διαφορά ανάμεσα στην «Μετάφραση», την «Διερμηνεία» και την «Ελεύθερη Απόδοση Κειμένου», πράγμα που περιγράφεται αμέσως παρακάτω:

Ο ρόλος του διερμηνέα είναι να μεταφράζει τον προφορικό λόγο ταυτόχρονα, την ώρα που εκφωνείται ή παράλληλα, με ενδιάμεσες διακοπές του ομιλητή. Ο διερμηνέας ασχολείται με την πιστή απόδοση των λεγομένων και την ακριβή μεταφορά των ιδιοματισμών μιας γλώσσας σε κάποια άλλη. Η ομιλία μπορεί να γίνεται στη μητρική και να μεταφέρεται σε κάποια ξένη

γλώσσα ή το αντίστροφο. Η εργασία του περιλαμβάνει τη μελέτη και προετοιμασία του κειμένου, όταν αυτό είναι διαθέσιμο πριν την ομιλία, την προσεκτική ακρόαση των λόγων του ομιλητή και την ταυτόχρονη μετάφρασή τους σε κάποια άλλη γλώσσα. Έργο του είναι και η διαμεσολάβηση για τη συνεννόηση και επικοινωνία μεταξύ συνομιλητών που χρησιμοποιούν διαφορετικές γλώσσες.

Το επάγγελμα του διερμηνέα είναι καθαρά επικοινωνιακό και η λειτουργία του έχει ως στόχο να διευκολύνει τη συνεννόηση ανθρώπων που μιλούν διαφορετικές γλώσσες και ανήκουν συνήθως σε διαφορετικούς πολιτισμούς.

Ένα τελευταίο ζήτημα σχετικά με τη Μετάφραση, ως κατακλείδα των όσων προαναφέρθηκαν είναι το διττό ερώτημα σχετικά με την φύση αυτής, αν πρόκειται δηλαδή για Τέχνη ή Επιστήμη, και παράλληλα αν αποτελεί αυτόνομο επιστημονικό κλάδο ή αν ανήκει στην ευρύτερη ομάδα των επιστημών της Γλωσσολογίας. Σύμφωνα με την Τσίγκου (2012: 2), ο μεταφραστής για να έχει αποδεκτά αποτελέσματα είναι απαραίτητο να είναι προικισμένος με το χάρισμα της «μεταφραστικής δεξιότητας», όμως έχουν προκύψει και αξιόλογοι μεταφραστές, οι οποίοι, έχουν εξίσου άριστα αποτελέσματα, μέσα από την μέθοδο της μελέτης και έρευνας της απαιτούμενης βιβλιογραφίας. Τέλος, κάποιες απόψεις τάσσονται, περισσότερο διαλλακτικά, και με τις δυο εκδοχές.

Η Σελλά-Μάζη (1997: 298) υποστήριξε ότι « (...) η μεταφραστική ικανότητα είναι τέχνη και τεχνική. Είναι και ταλέντο και τεχνική κατάρτιση. Είναι θείο δώρο και μια αρκετά περίπλοκη διαδικασία με τις δικές της τεχνικές και μεθόδους. (...)». Ομοίως οι Nida & Taber (1969: 368) έχουν διατυπώσει το συμπέρασμα ότι η μετάφραση μπορεί να θεωρηθεί ταυτόχρονα ως επιστήμη και ως δεξιότητα, αλλά και ως τέχνη.

## **2. Όρος, ορολογία και Εξειδικευμένο κείμενο**

Στο σημείο αυτό, είναι ανάγκη να παρουσιαστούν κάποια στοιχεία σχετικά με τις έννοιες «όρος», «ορολογία» και «εξειδικευμένο κείμενο», εφόσον το μετάφρασμα που ακολουθεί, σχετίζεται άμεσα με αυτό το είδος Μεταφραστικής Προσπάθειας.

Σύμφωνα με τον Rey (1995, στο Κατσογιάννου & Ευθυμίου, 2004: 32), για να χαρακτηριστεί ένα όνομα ως όρος, πρέπει να μπορεί να οριστεί στο πλαίσιο ενός συνεπώς δομημένου συστήματος, στο οποίο το περιεχόμενο του ορισμού αντιστοιχεί σε μια έννοια που μπορεί να αναλυθεί ως προς το βάθος της.



Ορολογία συνεπώς, είναι η επιστήμη που μελετά τις έννοιες και τις κατασημάνσεις τους, καθώς και τη δομή, το σχηματισμό, την ανάπτυξη, τη χρήση και τη διαχείριση ορολογιών σε διάφορα θεματικά πεδία. Πιο αναλυτικά, Ορολογία είναι ένα σύνολο λέξεων που ανάγονται σε ένα κοινό θεματικό πλαίσιο, ενώ απουσιάζει οποιαδήποτε αναφορά στην εννοιακή οργάνωση του συνόλου αυτού ή στην «ορολογία», ως επιστημονικό κλάδο (Κατσογιάννου & Ευθυμίου, 2004: 27)

Με άλλα λόγια, η ίδια έννοια μπορεί να οριστεί και ως «η τέχνη του να εντοπίζουμε, να αναλύουμε και εν ανάγκη να δημιουργούμε το λεξιλόγιο που απαιτεί μια ορισμένη δραστηριότητα, ώστε αυτό να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των ομιλητών για ακριβή έκφραση και επικοινωνία, σύμφωνα με τον Dubuc (1989, στο Κατσογιάννου & Ευθυμίου, 2004: 28).

Τα παραπάνω αναφερθέντα κατατείνουν στην παραγωγή εξειδικευμένου λόγου και κατά συνέπεια εξειδικευμένης επικοινωνίας. Ο εξειδικευμένος λόγος έχει σκοπό και χαρακτηριστικά. Σκοπός αυτού είναι η ικανοποίηση επικοινωνιακών συμβάσεων που αναγκαστικά υπάρχουν μεταξύ των επιστημονικών κοινοτήτων προκειμένου αυτές αφενός να εκτελέσουν συγκεκριμένες δραστηριότητες τους και αφετέρου να διακρίνονται σαφώς από άλλες κοινωνικές ομάδες (Λέκκα, 2001: 61).

Ο εξειδικευμένος λόγος επιπλέον, που εκφράζεται μέσα από τα εξειδικευμένα κείμενα, διαθέτει και κάποια χαρακτηριστικά, τα κυριότερα από τα οποία είναι τα εξής:

α) έντονη ονοματοποίηση του επιστημονικού λόγου, αφού οι αποδόσεις ιδιοτήτων, περιγραφές φαινομένων και διαδικασιών, επεξηγηματικοί προσδιορισμοί και λοιπά, αντικαθίστανται από ονοματικά σύνολα. Παράδειγμα αποτελεί η ονομασία του καταλόγου των υποθέσεων για εκδίκαση, στα ποινικά δικαστήρια, ως «πινάκιο» και ως «έκθεμα» στα διοικητικά αντίστοιχα.

β) η χρήση της επανάληψης, που μέσω της επανεμφάνισης ενός όρου αποσκοπεί στην αποφυγή ασάφειας και στην αποσαφήνιση της ορολογίας, με τελικό στόχο την ελάττωση του χρόνου κατανόησης και επεξεργασίας του κειμένου (Λέκκα, 2004: 67-68, 73)

γ) χρήση απρόσωπων συντακτικών δομών, με τελικό επιθυμητό αποτέλεσμα την υποβάθμιση της υποκειμενικότητας του πομπού (σαν παράδειγμα μπορεί να αναφερθεί η φράση «αυτό το φάρμακο έχει την εξής παρενέργεια», αντί της αντίστοιχης περιφραστικής «ο γιατρός διαπίστωσε ότι το φάρμακο που χορήγησε στον ασθενή, (εκτός από την προσδοκώμενη ωφέλεια) του προκάλεσε και βλάβη»).

δ) Η έκφραση του επιστημονικού και τεχνικού λόγου γίνεται πάντοτε γραπτά, έστω κι αν σε κάποιες περιπτώσεις υπάρχει εκφώνηση. Αυτό όχι μόνο επιτρέπει αλλά και αναγκάζει τον μεταφραστή να εκφράζεται με περισσότερη σαφήνεια και ακρίβεια (Δογορίτη & Βυζάς, 2015: 72).

### **3. Μετάφραση εξειδικευμένου Κειμένου και ορολογίας**

Η μετάφραση εξειδικευμένου κειμένου διαφέρει από τις άλλες μορφές μετάφρασης, εξαιτίας της ύπαρξης ορολογίας, παρά το γεγονός ότι η τελευταία συνήθως αποτελεί ένα μικρό ποσοστό του συνόλου ενός κειμένου συνολικά.

Τα περισσότερα προβλήματα δημιουργούνται από όρους που εμφανίζονται μια φορά στο κείμενο, χωρίς, απαραίτητα να διαθέτουν κάποια σύνδεση, με το συνολικό περιεχόμενο του κειμένου. Ως αποτέλεσμα των παραπάνω, δεν υπάρχει δυνατότητα να ερμηνευθούν οι έννοιες από το συγκείμενο (Σελλά, 2007:230 στο Μεντζελόπουλος, 2009: 5).

Από την πλευρά της ορολογίας, το επίκεντρο των προσπαθειών βρίσκεται στον εντοπισμό των όρων μέσα στο κείμενο, συγκεκριμένων δηλαδή εννοιών και εξειδικευμένων ανά επιστημονικό κλάδο. Επίσης οι ίδιες ανωτέρω προσπάθειες αποσκοπούν και στον εντοπισμό της γλωσσικής μορφής των εννοιών με τη μορφή όρων, έτσι όπως αυτές εμφανίζονται μέσα σε ένα συγκεκριμένο κείμενο.

Αντίστοιχα, το επίκεντρο των μεταφραστικών προσπαθειών βρίσκεται στην παραγωγή και στην αναπαραγωγή του εντοπισθέντος στο ειδικό κείμενο όρου, σε άλλη γλώσσα (Σελλά, 2007, 235-236 στο Μεντζελόπουλος, 2009: 5).

Ακόμη κι ο ικανός μεταφραστής, παρά το γεγονός πως κατανοεί πλήρως το πρωτότυπο μήνυμα και την επικοινωνιακή λειτουργία του, μπορεί, ωστόσο, να αντιμετωπίσει πρόβλημα λόγω της αδυναμίας του να βρει κάποιο ικανοποιητικό γλωσσικό σχήμα, για να το αποδώσει στη γλώσσα – στόχο.

Βασικό πρόβλημα αποτελεί η ορολογία στις περιπτώσεις όπου:

α) ο πρωτότυπος όρος έχει αποδοθεί στη γλώσσα - στόχο και έχει καταχωρηθεί στα αντίστοιχα ειδικά λεξικά,

β) ο πρωτότυπος όρος, ενώ έχει αποδοθεί στη γλώσσα - στόχο, δεν αποτελεί ακόμα δόκιμο όρο, συνεπώς ο μεταφραστής κρίνει είτε πως 1) αποτελεί σημασιολογικό ισοδύναμο του

πρωτοτύπου, είτε 2) συνιστά σημασιολογική μετατόπιση του πρωτοτύπου και άρα δεν επιτυγχάνεται σημασιολογική αδυναμία,

γ) ο πρωτότυπος όρος αποδίδεται στη γλώσσα – στόχο με περισσότερους από ένα όρους και

δ) ο ανωτέρω όρος δεν έχει ακόμη αποδοθεί στην γλώσσα –στόχο.

Το συνολικό μεταφραστικό πρόβλημα βρέθηκε από τη μελέτη των δεδομένων, ότι μπορεί να αντιμετωπιστεί γενικά με τους εξής παρακάτω τρόπους:

1. Ένας μη δόκιμος όρος, που δεν καλύπτει το σημασιολογικό πεδίο του πρωτοτύπου (όρου), μπορεί να αντικατασταθεί με ένα πιο εύστοχο όρο, παραθέτοντας και τον πρωτότυπο, ή και τον αντικατασταθέντα.
2. Εφόσον ένας όρος αποδίδεται στη γλώσσα - στόχο με περισσότερους του ενός, ο μεταφραστής επιλέγει τον όρο που θεωρεί ο ίδιος ορθότερο, παραθέτοντας και τον πρωτότυπο, ή κάποιους από τους χρησιμοποιούμενους, ως επίσης ισοδύναμους όρους.
3. Όταν ένας όρος δεν έχει ακόμη αποδοθεί στην γλώσσα - στόχο, ο μεταφραστής, (πιστεύω ότι μπορεί και να δικαιούται να) προβαίνει σε νεολογισμό, ο οποίος πέρα από την έκφραση της πρωτότυπης πληροφορίας, πρέπει και να ακολουθεί και τους μορφοσυντακτικούς κανόνες της γλώσσας – στόχου, και ειδικότερα τους κανόνες που ισχύουν για το συγκεκριμένο ειδικό κείμενο. Στο σημείο αυτό εννοείται ότι επιβάλλεται και η παράθεση του πρωτότυπου όρου (Μπατσαλιά –Κόντη, 1992: 94).

Η μετάφραση εξειδικευμένου κειμένου (οικονομικού, νομικού, τεχνικού και οδηγού χρήσης (manual) κάποιας εφαρμογής) θεωρείται και επιστήμη. Επίσης, η μετάφραση θεωρείται δικαίως εκτός από επιστήμη, τέχνη και τεχνική επειδή το μετάφρασμα οφείλει ως κείμενο να διαθέτει τα εξής χαρακτηριστικά:

1. Να είναι ορθό ως προς το περιεχόμενο
2. Να είναι σαφές, ως προς την ορολογία
3. Να είναι συμβατό, ως προς τη χρήση ορολογίας και σχετικά με την χρήση κοινής γλώσσας, δηλαδή να μη μεταφράζονται για παράδειγμα αγγλικές λέξεις – όροι, όπως η λέξη «manipulation = χειραγώγηση», να μεταφράζεται με την αντίστοιχη ανωτέρω Ελληνική λέξη, κι όχι με τον νεολογισμό «manipulation = μανιπιουλάρισμα», που έχει γραφτεί σε δημοσιευμένα κείμενα. Επίσης, λέξεις όπως «προβοκάτσια»,

«προβοκάτορας», «κομπρεμί», «φείσμπουκάρω», «γκουκλάρω» και πολλές άλλες, καλό θα ήταν να αποδοθούν με αντίστοιχες του ελληνικού λεξιλογίου, παρότι έχουν παρεισφρήσει, «ποιητική αδεία», στο γραπτό λόγο.

4. Να είναι ισοδύναμο ως προς τον πρωτότυπο επικοινωνιακό σκοπό, και
5. Να είναι αντίστοιχο ως προς τους κανόνες της γλώσσας στόχου, που αφορούν τη δόμηση κειμένων εξειδικευμένων αυτού του συγκεκριμένου είδους. (Μπατσαλιά – Κόντη, 1992: 96)

Τέλος, για να αποδώσει επαρκώς το εξειδικευμένο κείμενο στη γλώσσα – στόχο, ο μεταφραστής οφείλει, πέρα από γλωσσικές, να κατέχει επαρκώς και εγκυκλοπαιδικές και μεταγλωσσικές γνώσεις και δεξιότητες, τόσο της γλώσσας –πηγής, όσο και της γλώσσας – στόχου. Με τον τρόπο αυτό θα έχει κατορθώσει να κατανοήσει το πρωτότυπο κείμενο και να εκφράσει στη γλώσσα –στόχο ένα γλωσσικά συμβατό και σχετικά αντίστοιχο με την χρησιμοποιούμενη ορολογία, πόνημα.

Καθήκον του μεταφραστή είναι η αναγνώριση του επικοινωνιακού σκοπού του πρωτοτύπου και με τη χρήση της γλωσσικής του επάρκειας να προσαρμόζει τα γλωσσικά μέσα που χρησιμοποιεί στον εκάστοτε επικοινωνιακό σκοπό (Μπατσαλιά – Κόντη, 1992: 92).

Κατόπιν έρευνας και τεκμηρίωσης σε κειμενικό επίπεδο, ο μεταφραστής ενός εξειδικευμένου κειμένου καλλιεργεί την ικανότητα διαχείρισης κειμένου, με αποτέλεσμα να μπορεί ο ίδιος να παράγει επαρκώς κείμενο, στη γλώσσα – στόχο (Durieux, 2010 στο Βυζάς & Δογορίτη, 2013: 270).

Σύμμαχο του μεταφραστή τελικά, αποτελεί, επίσης, και η ορολογική τεκμηρίωση με την οποία ο μεταφραστής μπορεί να στηρίζει την επιλογή ενός όρου σε παραδείγματα χρήσης ισοδυνάμων μέσα σε συγκεκριμένο (Bordet, 2003, στο Βυζάς & Δογορίτη, 2013: 270).

## II. ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

### 1. Μεθοδολογία

Αντιμέτωπος με πολλά δύσκολα και ενδιαφέροντα μεταφραστικά διλήμματα στη πτυχιακή εργασία που επέλεξα να ασχοληθώ, είχα σα βοήθημα τον επίσημο γαλλικό οδηγό του παιχνιδιού. Ο μεγαλύτερος προβληματισμός μου όμως, ήταν αν θα έπρεπε να κάνω χρήση της μεταφραστικής τεχνικής του δάνειου ή να δημιουργήσω νέα λεξήματα στην γλώσσα στόχο για να αποδώσω διάφορες λέξεις, από ονόματα περιοχών μέχρι ιδιότητες χαρακτήρων και φυλών, όπως κάνουν σε όλους τους αντίστοιχους ξενόγλωσσους οδηγούς του World of Warcraft. Αυτό το δίλημμα προέκυψε όχι από απουσία δημιουργικότητας, αλλά διότι οι Έλληνες παίκτες έχουν μάθει να χρησιμοποιούν καθαρά ξένους όρους σε κάθε πτυχή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Έτσι, κλήθηκα να κάνω αρκετή μελέτη και να πάρω διάφορες αποφάσεις.

Πιο συγκεκριμένα, στα τοπωνύμια που δεν είχαν καμία αντιστοίχιση με λέξεις αγγλικής ή άλλης γλώσσας, όπως για παράδειγμα Sen'jin και Orgrimmar, αποφάσισα να τα αποδώσω με ακουστική μεταγραφή στα ελληνικά, δηλαδή Σεντζίν και Όργκριμαρ. Από την άλλη, για τοπωνύμια με πιο έντονο μεταφραστικό ενδιαφέρον έκανα λογοτεχνική προσέγγιση επιχώριας προσαρμογής, δηλαδή το κείμενο που προέρχεται από τη χώρα-πηγή να μπορεί να δίνει την εντύπωση ότι έχει προσαρμοστεί πλήρως στα δεδομένα της χώρας-στόχου. Τέτοια παραδείγματα είναι περιοχές όπως Sunstrider Isle, Νήσος του Μεσουρανήματος, Eversong Woods, Δάσος των Αιώνιων Ασμάτων, ενώ σε πόλεις όπως το Ironforge πήρα τις δύο λέξεις που την απαρτίζουν, iron και forge, σίδηρος και κλίβανος/σιδηρουργείο, και το απέδωσα ελεύθερα ως Σιδηροκάμιнос.

Σε άλλες πόλεις, όπως την Stormwind που με δυσκόλεψαν αρκετά, ανέτρεξα σε Ομηρικά κείμενα, μιας και εκεί μπορεί να βρεθεί άπλετος ο πλούτος της γλώσσας μας. Παρόλο που στην ελληνική μετάφραση των βιβλίων την αποδίδουν ως Στόρμγουιντ, η γαλλική μετάφρασή της στον επίσημο οδηγό είναι Hurlevent, όπου θα πει θύελλα-καταιγίδα, αλλά και ανεμοδαρμένος, κάτι παρεμφερές με το αγγλικό storm-wind. Πήρα λοιπόν τη λέξη Ανεμόεσσα, προσωνύμιο της Λήμνου από τον Όμηρο λόγω των ισχυρών ανέμων που πνέουν στη περιοχή και τη χρησιμοποίησα, διατηρώντας την εννοιολογική σημασία της πόλης.

Έπειτα, στα υποζύγια που αναφέρονται στο κείμενο, ζώα όπως τα horse και ram, άλογο και κριάρι, τα απέδωσα με κατά λέξη μετάφραση, δηλαδή με λεξιλογική αντιστοιχία, ενώ φανταστικά πλάσματα που δεν αντιστοιχούσαν σε καμία λέξη κάποιας γλώσσας ούτε σε κάποιο ζώο, όπως τα Kodo(s) και Elekk(s), τους έκανα μεταγραφή, δηλαδή Κόντο(ς) και Έλεκκ(ς).

Ιδιαίτερη δυσκολία παρουσίασαν υποζύγια που είχαν συνένωση όρων ή ζώων όπως hawkstrider, από το hawk, γεράκι και strider, δρομέας, που είναι ζώα όπως οι στρουθοκάμηλοι και mechanostrider, από το mech, δηλαδή το μηχανικό. Στην αρχή σκέφτηκα να αποδώσω το Hawkstrider, Ατροπιδοφόρο Γερακοπετρίτη, μιας και στο γαλλικό οδηγό είναι Le faucon-pérégrin, όπου faucon είναι το γεράκι και pérégrin το βρήκα στο διαδίκτυο ως Πετρίτη (Falco peregrinus). Ο πετρίτης όμως πετάει, το ίδιο και το γεράκι, ενώ το ζώο στο παιχνίδι έχει πιο έντονα χαρακτηριστικά στρουθοκαμήλου. Στη συνέχεια έκανα έρευνα πάνω στη τάξη των Στρουθιονόμορφων (Struthioniformes), η οποία περιλαμβάνει κυρίως βαριά και μεγάλα πουλιά, των οποίων η αδυναμία πτήσης οφείλεται στην ανατομία του στέρνου τους, το οποίο είναι επίπεδο, χωρίς τη χαρακτηριστική απόφυση (τρόπιδα) πάνω στην οποία προσφύονται οι ισχυροί πτητικοί μύες· γι' αυτό τον λόγο ονομάζονται και ατροπιδώτα. Με αυτό κατά νου προσπάθησα να συνδυάσω την απώλεια της τρόπιδας, δηλαδή ατροπιδοφόρο, με το είδος πουλιού που προτείνουν στη γαλλική μετάφραση. Στην έρευνα όμως για τα Στρουθιονόμορφα βρήκα τον όρο Δρομίδες και Στρουθιονίδες. Αποφάσισα λοιπόν το strider που αντιστοιχεί σε αυτά τα ζώα να το μεταφράσω ως δρομέα κι έτσι απέδωσα τα hawkstrider και mechanostrider ως γερακοδρομείς και μηχανικοί δρομείς αντίστοιχα.

Για τα nightsabers χρειάστηκε αρκετή έρευνα, μιας και κατ' ακρίβεια σημαίνουν νυχτερινοί / της νύχτας σμιλόδοντες ή μαχαιρόδοντες, ένας υπαρκτός όρος στην αρχαιολογία, που όμως σε κάποιον που έχει εμπειρία στα παιχνίδια και στα λογοτεχνικά κείμενα φαντασίας δεν έχει αυτό το κάτι φανταστικό που να ηχεί όμορφα στο αυτί. Αποφάσισα λοιπόν να τα αποδώσω με τον όρο εσπέρια, λόγια λέξη κατά τον Μπαμπινιώτη, που παραπέμπει στη νύχτα και μπορούμε να τα ορίσουμε ως καινούργια ζώα που υπάρχουν στο παιχνίδι.

Όσον αφορά τα επώνυμα χαρακτήρων που ενώ στο παιχνίδι υπάρχει πληθώρα χρήσης τους, στο κείμενο που μεταφράζω συναντώ μόνο δύο, το Sylvanas Windrunner και Bane Bloodhoof. Η αρχική σημασία των επωνύμων ήταν προσδιορισμός των ατόμων, όπως για παράδειγμα Γιδιάρης, κάποιος ο οποίος είχε κοπάδι γιδιών. Αυτό όμως δε σημαίνει πως οι μετέπειτα απόγονοί του ασχολήθηκαν με αυτό το επάγγελμα, έτσι ένα επώνυμο στις μέρες μας απλά

διαχωρίζει τους ανθρώπους και δεν τους προσδιορίζει. Άρα, αν σε ένα κείμενο για παράδειγμα συναντούσαμε το επώνυμο Ξινός, δε θα το αποδίδαμε ως Sour, αλλά ως Xinος ή κάπως έτσι. Για αυτό το λόγο, αποφάσισα στα επώνυμα των χαρακτήρων να τους κάνω απλή μεταγραφή κι όχι απόδοση.

Τέλος, σχετικά με την αναφορά γραμμάτων του πληκτρολογίου για χρήση εντολών εντός του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα το L που ανοίγει το Ημερολόγιο Αποστολών, τα κράτησα στην λατινική γραφή, όπως είναι και στο ίδιο το πληκτρολόγιο, μιας και έχει γίνει παγίωση λόγω χρήσης. Το ίδιο συμβαίνει και σε ένα άλλο πλήρως μεταφρασμένο στα ελληνικά παιχνίδι, το League of Legends, που το χρησιμοποίησα κι αυτό σα βοήθημα μιας και κάνει χρήση επιχώριας προσαρμογής.

Επιπρόσθετα, στο μετάφρασμά μου χρειάστηκε να κάνω χρήση νεολογισμών, είτε ήδη υπαρκτών από τα βιβλία λογοτεχνίας του World of Warcraft που έχουν αποδοθεί στα ελληνικά, όπως οι Ταύρωνες από το Tauren, ενώ σε άλλες περιπτώσεις έκανα δημιουργία δικών μου νεολογισμών όπως τη λέξη οικόλιθος που αντιστοιχεί στο hearthstone, εκ του hearth που είναι η εστία και stone που είναι η πέτρα, λίθος και το μικροχάρτης για το minimap.

## 2. Μεταφραστικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν

### Τεχνικές πλάγιας μετάφρασης

Κατά την μετάφραση του αποσπάσματος έγιναν αρκετές γραμματικές και συντακτικές μορφοποιήσεις λόγω διαφορών στις δομές των δυο γλωσσών. Για να γίνει λοιπόν το κείμενο-στόχος δομικά σωστό χρησιμοποίησα τις παρακάτω τεχνικές πλάγιας μετάφρασης:

#### Μετατροπία

which is the **blue and white** item in the first slot  
το **ασπρομπλέ** αντικείμενο στην πρώτη θέση

Don't stray too far

Μην απομακρυνθείτε

The game is often **unavailable** from early morning until early afternoon

Το παιχνίδι συχνά **δεν είναι διαθέσιμο** από νωρίς το πρωί μέχρι νωρίς το απόγευμα

to make things go much faster

για να εξελίσσονται τα πράγματα πιο γρήγορα

## Μετάταξη

### Αριθμός

- i. Μετατροπή ενικού σε πληθυντικό

**Every character** can do much more than this

**Όλοι οι χαρακτήρες** μπορούν να κάνουν πολύ περισσότερα από αυτό

Not **every quest** has objectives that can be tracked

Δεν έχουν **όλες οι αποστολές** βήματα ολοκλήρωσης που μπορείτε να παρακολουθήσετε

- ii. Μετατροπή πληθυντικού σε ενικό

Each of **the topics** is covered in more detail through this guide

Κάθε **θέμα** καλύπτεται με περισσότερες λεπτομέρειες στον οδηγό

you earn Experience Points for completing **quests**

θα κερδίσετε Βαθμούς Εμπειρίας επειδή ολοκληρώσατε **μια αποστολή**.

This only happens if **there are any spaces** free on your main bar.

Αυτό συμβαίνει μόνο εφόσον **υπάρχει** ελεύθερος **χώρος** στην κύρια μπάρα σας.

**There aren't any mechanical processes that force you** to role play your character well (or at all), but it is encouraged in these realms.

**Δεν υπάρχει κάποια μηχανική διαδικασία που να σας αναγκάζει** να παίξετε σωστά τον χαρακτήρα σας (ή και καθόλου), αλλά υπάρχει η ενθάρρυνση



## Φωνή

- i. Μετατροπή ενεργητικής σε παθητική

**Your Quest Log also indicates** the level of difficulty of your quest using corresponding colors. Στο Ημερολόγιο των Αποστολών σας υποδεικνύεται επίσης το επίπεδο δυσκολίας των αποστολών σας, χρησιμοποιώντας αντίστοιχα χρώματα.

The text here summarizes the objectives you must meet **in order to complete the quests** in your log.

Το κείμενο εδώ συνοψίζει τα βήματα που θα πρέπει να κάνετε **ώστε να ολοκληρωθούν οι αποστολές** στο ημερολόγιό σας.

Frequently, **you return** to the original quest-giver, who is indicated with a gold question mark. Συχνά, **οι αποστολές επιστρέφονται** στον αρχικό εντολέα που υποδεικνύεται από το χρυσό ερωτηματικό πάνω από το κεφάλι του.

- ii. Μετατροπή παθητικής σε ενεργητική

Otherwise, **you are strongly encouraged** to try out one of the realms marked for NEW PLAYERS.

Αλλιώς, **σας προτρέπουμε** να δοκιμάσετε κάποιο από τα βασίλεια που έχουν επισημανθεί ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ.

The left column **has all the options needed** to build your avatar

Η αριστερή στήλη **έχει όλες τις επιλογές που χρειάζεστε** για να δημιουργήσετε το άβατάρ σας

**With your character created**, it's time to get into the real game.

**Έχοντας δημιουργήσει τον χαρακτήρα σας**, είναι ώρα να μείτε στο πραγματικό παιχνίδι

Not every quest has objectives **that can be tracked**

Δεν έχουν όλες οι αποστολές βήματα ολοκλήρωσης που **μπορείτε να παρακολουθήσετε**

The numbered icons which appear on the region map are tied to the quests which are **being tracked**.

Τα αριθμημένα εικονίδια που εμφανίζονται στο χάρτη της περιοχής είναι συνδεδεμένα με τις αποστολές που ακολουθείτε.

The first way is **to have both players complete** the same quests.

Ο πρώτος τρόπος είναι **οι παίκτες να ολοκληρώσουν** τις ίδιες αποστολές.

*Μέρη λόγου*

- i. Μετατροπή ουσιαστικού σε ρήμα

They didn't choose **undeath**

Δεν επέλεξαν **να γίνουν απέθαντοι**

- ii. Μετατροπή ρήματος σε ουσιαστικό

Press **Create** New Character in the lower-right corner,

Πατήστε **Δημιουργία** Νέου Χαρακτήρα στην κάτω δεξιά γωνία,

**Led by** Sylvanas Windrunner

**Με αρχηγό** τη Συλβάνας Γουίντρανερ

**Hated by** the living but unwilling to return to the control of the Lich King, the Forsaken wage a continuous battle for their independent survival.

Αρνούμενοι να επιστρέψουν στον έλεγχο του Βασιλιά των Νεκρών και **ακολουθούμενοι από το μίσος** των ζωντανών, οι Λησμονημένοι διεξάγουν μια συνεχή μάχη για την ανεξάρτητη επιβίωσή τους.

- iii. Μετατροπή γερουνδίου σε ουσιαστικό

**Choosing** a race impacts which classes are available for you to play.

**Η επιλογή** της φυλής επηρεάζει το ποιες κλάσεις είναι διαθέσιμες για να παίξετε.

## Στίξη

Στο απόσπασμα υπήρχε συχνή χρήση του semicolon όπου και επέλεξα να μεταφέρω στα ελληνικά ως τελεία ή κόμμα και κάποιες φορές ακόμα και ως σύνδεσμο.

### *Μετατροπή του semicolon σε τελεία*

The icons for classes appear here; no race can play every class, so some of these icons will be unavailable regardless of the race you select.

Τα εικονίδια για τις κλάσεις εμφανίζονται εδώ. Καμία φυλή δεν μπορεί να παίζει όλες τις κλάσεις, γι' αυτό και κάποια από τα εικονίδια δεν θα είναι διαθέσιμα ανεξάρτητα από την φυλή που επιλέγετε.

It seems pretty complex when you first log in to the game, with so many things up on the screen; however, you're free to take as much time as you need to get comfortable before you start adventuring.

Όταν συνδέεστε για πρώτη φορά στο παιχνίδι φαίνεται αρκετά περίπλοκο με τόσα πράγματα στην οθόνη. Ωστόσο, έχετε στη διάθεσή σας όσο χρόνο χρειάζεστε για να αισθανθείτε άνετα πριν ξεκινήσετε την περιπέτεια.

The benefit to tackling red and orange quests is that the XP reward is greater; in fact, if you wait until a quest turns Gray to complete it, it's worth only 10% of the XP had you completed it as a Red quest!

Το όφελος τού να αντιμετωπίζετε κόκκινες ή πορτοκαλί αποστολές είναι ότι οι βαθμοί εμπειρίας που θα λάβετε είναι περισσότεροι. Στην πραγματικότητα, αν περιμένετε μέχρι να γίνει μια αποστολή Γκρι για να την ολοκληρώσετε, αξίζει μοναχά το 10% των βαθμών εμπειρίας που θα λαμβάνατε άμα την είχατε ολοκληρώσει ως Κόκκινη αποστολή!

### *Μετατροπή του semicolon σε σύνδεσμο*

The gender and the physical appearance choices you make for your character are purely cosmetic; they have no impact on how your character performs in the game.

Η επιλογή του γένους και της φυσικής εμφάνισης του χαρακτήρα σας είναι καθαρά κοσμητική **και** δεν επηρεάζει την απόδοση του χαρακτήρα σας στο παιχνίδι.

Everything that your character owns will either be equipped, which means wearing it; or it will be stored in your Backpack.

Καθετί που θα ανήκει στον χαρακτήρα σας είτε θα το φέρετε ως εξοπλισμό, που σημαίνει να το φοράτε, είτε θα αποθηκεύεται στο Σακίδιό σας.

## Προτάσεις

Στο απόσπασμα υπήρχαν μακροσκελείς προτάσεις ή πληθώρα πολλών μικρών προτάσεων οι οποίες αν μεταφέρονταν αυτούσιες στα ελληνικά θα παρεμπόδιζαν την ροή του λόγου.

### i. Χωρισμός προτάσεων

The list of available realms may be daunting the first time you scroll through it, so how do you know which type of realm is for you?

Η λίστα των διαθέσιμων βασιλείων μπορεί να είναι αποθαρρυντική την πρώτη φορά που θα την δείτε. Άρα πώς θα μάθετε ποιο είδος βασιλείου είναι κατάλληλο για εσάς;

### ii. Ένωση προτάσεων

The circle in the top right corner of your screen is the minimap. The minimap is a valuable tool that you should get to know as quickly as possible.

Ο κύκλος στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης σας είναι ο μικροχάρτης, ένα χρήσιμο εργαλείο το οποίο θα πρέπει να μάθετε το συντομότερο δυνατόν.

Just type in /w along with the name of the person. Type in your private message.

Απλά πληκτρολογήστε /w μαζί με το όνομα του ατόμου **και** γράψτε το προσωπικό σας μήνυμα.

Your character is indicated by an arrow. It points in the same direction that your character faces.

Ο χαρακτήρας σας υποδηλώνεται από ένα βέλος, **που** δείχνει στην ίδια κατεύθυνση όπου είναι γυρισμένος.

To review the quest in greater detail, press the letter L on your keyboard to open your Quest Log. It lists all quests you have accepted but have not yet completed.

Για να επανεξετάσετε την αποστολή με περισσότερη λεπτομέρεια, πατήστε το L στο πληκτρολόγιό σας για να ανοίξετε το Ημερολόγιο Αποστολών, **όπου** απαριθμούνται όλες οι αποστολές που έχετε αποδεχθεί αλλά δεν έχετε ολοκληρώσει ακόμα.

The Minimap is updated as well. A thick, golden arrow points in the direction you need to travel for the quest.

Επίσης, ο μικροχάρτης αναβαθμίζεται **και** ένα παχύ, χρυσό βέλος δείχνει την κατεύθυνση όπου χρειάζεται να ταξιδέψετε για την αποστολή.

### **Προσθήκες και αφαιρέσεις**

Μεταφράζοντας το απόσπασμα χρειάστηκε να προσθέσω ή να αφαιρέσω λέξεις ή φράσεις για να έχουν οι προτάσεις καλύτερο νόημα στα ελληνικά ή να αποφεύγετε η επανάληψη.

#### i. Προσθήκη λέξης ή φράσης

In the end, stats aren't a big deal;

Στη τελική, τα στοιχεία **του χαρακτήρα σας** δεν έχουν τόση σημασία.

click on each item to put it into your inventory

πατώντας το κάθε αντικείμενο **χωριστά** το τοποθετείτε στις αποθήκες σας

The game is often unavailable from early morning until early afternoon, depending on your time zone.

Το παιχνίδι συχνά δεν είναι διαθέσιμο από νωρίς το πρωί μέχρι νωρίς το απόγευμα, ανάλογα με την ζώνη ώρας **όπου ανήκετε**.

Enjoy your time in the game

ευχαριστηθείτε την ώρα **που θα περνάτε** στο παιχνίδι.

None of the races are especially overpowered or underpowered.

Καμία από τις φυλές **δεν είναι φτιαγμένη έτσι ώστε να** υπερισχύει ή να υστερεί έναντι κάποιας άλλης.

ii. Αφαίρεση λέξης ή φράσης

In addition to **all** the standard aspects of the game

Εκτός από τους κανονικούς παράγοντες του παιχνιδιού

Choosing to play a male **character** or female **character**

Επιλέγοντας να παίξετε έναν αρσενικό ή θηλυκό **χαρακτήρα**

This class requires that you **have** the Wrath of the Lich King expansion and **have** a character of at least level 55.

Αυτή η κλάση απαιτεί να **έχετε** το πακέτο επέκτασης Wrath of the Lich King και έναν χαρακτήρα τουλάχιστον επιπέδου 55.

**The quest giver** describes a task and offers compensation in the form of money and items.

Θα σας περιγράψει μια δραστηριότητα και θα προσφέρει πληρωμή σε μορφή χρημάτων και αντικειμένων.

Environments that encourage players to stay “in character” while playing **the game**

Περιβάλλον που ενθαρρύνει τους παίκτες να μουν στο πετσί του ρόλου τους καθώς παίζουν

Chained quests aren't marked as such in your quest log, but it's easy to tell when **you're in the midst of a quest chain** when you speak with the same quest giver many times.

Οι αλυσιδωτές αποστολές μπορεί να μην είναι σημειωμένες με αυτό το τρόπο στο ημερολόγιο των αποστολών σας, αλλά είναι εύκολο να τις καταλάβετε όταν παρατηρείτε πως μιλάτε με έναν εντολέα πολλές φορές.

## Προσαρμογή

Στο απόσπασμα σε αρκετά σημεία εμφανίζονται οι ξένες μονάδες μέτρησης, γιάρδες και πόδια, που δεν χρησιμοποιούνται στην ελληνική πραγματικότητα και με αυτή την τεχνική τις αντικατέστησα με ελληνικές μονάδες μέτρησης για καλύτερη κατανόηση του αποδέκτη.

Draenei are **7-8 feet tall**, with long tails and bipedal hooves.

Τα Ντρενέι είναι περίπου **2 με 2,5 μέτρα ψηλά**, με μακριές ουρές και δίποδες οπλές

Stuns up to 5 enemies within **8 yards** for 2 seconds

Ζαλίζει μέχρι 5 εχθρούς σε εμβέλεια **7 μέτρων** για 2 δευτερόλεπτα.

Gnomes are approximately **3 feet tall**

Οι Γνώμοι έχουν περίπου **90 εκατοστά ύψος**

### **Ισοδυναμία**

Environments that encourage players **to stay “in character”** while playing the game

Περιβάλλον που ενθαρρύνει τους παίκτες **να μπουν στο πετσί του ρόλου τους** καθώς παίζουν.

**keep an eye out** for any of the following characters or objects

**έχετε το νου σας** για οποιοδήποτε από τους ακόλουθους χαρακτήρες ή αντικείμενα

EVERY MAN FOR HIMSELF

Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥ

but what if that isn't the race that **you had your heart set on?**

αλλά κι αν αυτή δεν είναι η φυλή **που αγαπήσατε;**

**In the end**, stats aren't a big deal;

**Στη τελική**, τα στοιχεία του χαρακτήρα σας δεν έχουν τόση σημασία.

They help, but they never **make or break** a class.

Τα χαρακτηριστικά βοηθούν μα **δεν καθορίζουν** τις κλάσεις.

**Watch for** a prompt under your mini-map as you travel to new areas.

**Να έχετε τεταμένη την προσοχή σας** για κάποια υπενθύμιση κάτω από το μικροχάρτη σας καθώς ταξιδεύετε σε νέες περιοχές.

Once you find the right type of enemy, **it's a matter of taking them down in combat.**

Μόλις βρείτε το σωστό είδος εχθρών, **μένει μόνο να τους εξοντώσετε.**

**getting a feel for** combat

**αποκτήσετε μια καλύτερη αίσθηση** της μάχης

Choosing a race that you don't want to play is something that **grates on you over time**

Το να επιλέξετε μια φυλή που δεν θέλετε να παίζετε **θα σας κουράσει στο τέλος**

the color of its name text provides **an important bit of information.**

το χρώμα του ονόματός του παρέχει **ένα σημαντικό κομμάτι πληροφοριών.**

**Click on** the realm where you want to play, then **click** Okay.

**Επιλέξτε** το βασίλειο όπου θέλετε να παίζετε και **πατήστε** Οκ.

Tuesday **Downtime**

Τρίτη, **μέρα μη λειτουργίας**

**hit** enter

**πατήστε** enter

The Legion, a force of horrible evil, **has dogged** their efforts **at every turn.**

Η Λεγεώνα, μια φρικτή δύναμη κακού, **έχει δυσκολέψει** τις προσπάθειές τους **σε κάθε ευκαιρία.**

**to cycle through** the available options.

**για να περιηγηθείτε** στις διαθέσιμες επιλογές.

The list of available realms may be daunting the first time **you scroll through it.**

Η λίστα των διαθέσιμων βασιλείων μπορεί να είναι αποθαρρυντική την πρώτη φορά **που θα την δείτε.**

**Μεταφραστικές τεχνικές ευθείας μετάφρασης**



Για την μετάφραση του αποσπάσματος αυτού χρειάστηκε να βασιστώ αρκετά στις ευθείες μεταφραστικές τεχνικές. Αυτό συνέβη διότι ο οδηγός είναι γεμάτος με λέξεις και φράσεις όπου δεν απαντώνται συχνά έως και καθόλου στο καθημερινό μας λεξιλόγιο αλλά είναι είτε ορολογία που συναντάται σε παιχνίδια και βιβλία φαντασίας είτε λέξεις και φράσεις που συναντώνται αποκλειστικά στο World of Warcraft μιας και είναι φτιαγμένες από τους δημιουργούς του. Υπάρχει πληθώρα ονομάτων κόσμων, περιοχών και πόλεων, φυλών, ζώων, ικανοτήτων και ξορκιών, κλάσεων και ονομάτων χαρακτήρων όπου η απόδοση τους στα ελληνικά μου δημιούργησε μεγάλο προβληματισμό. Ως εκ τούτου χρειάστηκε να ανατρέξω σε λεξικά, εγκυκλοπαίδειες, τον ίδιο οδηγό του World of Warcraft στα γαλλικά για να κάνω σύγκριση αλλά και σε κάποια αγγλικά βιβλία του WoW όπου έχουν μεταφραστεί και στα ελληνικά. Οι απαντήσεις που βρήκα ψάχνοντας και συγκρίνοντας δεν ήταν πάντα ιδανικές, κατά την γνώμη μου τουλάχιστον, και οι περισσότερες στα ελληνικά είναι δίκης μου «εφεύρεσης/επινοήσης». Πολλές φορές η επιλογή τεχνικής ήταν δύσκολη και καθ όλη την μετάφραση του αποσπάσματος ο μεγαλύτερος προβληματισμός μου ήταν «δάνειο ή έκτυπο;».

### **Δάνειο**

Πέρα από τις καθιερωμένες λέξεις-δάνεια που δεν έχει και ιδιαίτερη αξία να μελετηθούν σε αυτή την εργασία, για να μεταφράσω το απόσπασμα μου χρησιμοποίησα αρκετές φορές την τεχνική του δανεισμού μιας και πάρα πολλοί όροι δεν διέθεταν αντιστοιχία στα ελληνικά όπως αναφέρω και παραπάνω. Τις μετέφερα λοιπόν στο ελληνικό αλφάβητο όπως ακριβώς προφέρονται μέσα στο παιχνίδι.

#### i. Ονομασίες φυλών

**Draenei** are dedicated to magic and Holy Light. The Draenei also have a spiritual affinity with the **Naaru**

**Τα Ντρενέι** είναι αφοσιωμένα στη μαγεία και το Ιερό Φως και έχουν επίσης πνευματική συγγένεια με τα **Νααρού**

Gnomish and **Goblin** engineers have a long-standing rivalry.

Οι Γνώμοι και **Γκόμπλιν** μηχανικοί έχουν μακροχρόνια αντιπαλότητα.

#### ii. Ονομασίες περιοχών, κόσμων και πόλεων

## Camp **Narache** in **Mulgore**

Καταυλισμός **Ναράκε** στο **Μούλγκορ**

The Blood Elves are so named in honor of their high elf ancestors who died during the Scourge invasion of their homeland, **Quel'Thalas**.

Τα Ξωτικά του Αίματος ονομάστηκαν έτσι προς τιμήν των υψηλών ξωτικών προγόνων τους που πέθαναν κατά την διάρκεια της εισβολής της Μάστιγας στη πατρίδα τους, **Κουέλ Θαλάς**.

Currently, the Draenei have crash landed on **Azeroth**

Επί του παρόντος, τα Ντρενέι έχουν αναγκαστικά προσγειωθεί στο **Άζεροθ**

They fled both their home planet of **Argus**

Το έσκασαν από τον πλανήτη τους **Άργος**

Home city: **Orgrimmar**

Πρωτεύουσα: **Όργκριμαρ**

iii. Ονομασίες ζώων

**Kodos**, the Tauren Racial Mount

**Κόντος**, το Φυλετικό Υποζύγιο των Ταυρώνων

iv. Τοπωνύμια και ονόματα χαρακτήρων

in their capital ship (**The Exodar**)

στη ναυαρχίδα τους (**Το Έξονταρ**)

**Thrall**, their great Warchief

Ο **Θραλ**, ο περίφημος πολέμαρχός τους

the Tauren have united under the rule of **Baine**

οι Ταύρωνες έχουν ενωθεί υπό την ηγεσία του **Μπέιν**

v. Γενικά

to build your **avatar**

να δημιουργήσετε **το άβατάρ** σας

Right-**click** on the quest giver to speak with him or her

Κάντε δεξί **κλικ** στον εντολέα για να του μιλήσετε

Though their ship's engines **have been sabotaged**

Αν και οι μηχανές της ναυαρχίδας τους **έχουν σαμποταριστεί**

a return to their **shamanistic** heritage

επιστροφή στη **σαμανιστική** κληρονομιά τους

Human physical traits vary greatly, with a wide **palette** of skin and hair colors.

Τα φυσικά χαρακτηριστικά των Ανθρώπων ποικίλλουν σε μεγάλο βαθμό, με ευρεία **παλέτα** χρωμάτων δέρματος και μαλλιών.

## **Έκτυπο**

Στην μετάφραση του αποσπάσματος όπου μπορούσα να μεταφράσω τα συστατικά των λέξεων χρησιμοποίησα την μεταφραστική τεχνική του έκτυπου. Το κείμενο στόχος έχει αρκετά φραστικά έκτυπα σε ονόματα πόλεων και περιοχών, σε ονόματα ικανοτήτων.

- i. Ονόματα περιοχών και πόλεων

Ammen Vale in **Azuremyst Isle**

Κοιλάδα Άμμεν **στη Νήσο της Κουανής Ομίχλης**

Start location: **Sunstrider Isle** in **Eversong Woods**

Τοποθεσία εκκίνησης: **Νήσος του Μεσουρανήματος** στο **Δάσος των Αιώνιων Ασμάτων**

**Silvermoon City**

**Πόλη της Αργυρής Σελήνης**

- ii. Ικανότητες

STONEFORM

ΠΕΤΡΙΝΗ ΜΟΡΦΗ

iii. Γενικά

**Player-versus-Player** servers.

Βασίλεια **παικτών εναντίον παικτών**

Skulls on the **Minimap**

Νεκροκεφαλές στο **Μικροχάρτη**

The game is often unavailable from early morning until early afternoon, depending on your **time zone**.

Το παιχνίδι συχνά δεν είναι διαθέσιμο από νωρίς το πρωί μέχρι νωρίς το απόγευμα, ανάλογα με την **ζώνη ώρας** όπου ανήκετε.

In an **escort quest**, you free an in-game victim and lead the character to safety.

Σε μια **αποστολή συνοδείας** ελευθερώνετε κάποιον μέσα στο παιχνίδι και τον οδηγείτε σε ασφαλές μέρος.

**Chained quests** aren't marked as such in your quest log

**Οι αλυσιδωτές αποστολές** μπορεί να μην είναι σημειωμένες με αυτό το τρόπο στο ημερολόγιο των αποστολών σας

**Κατά λέξη**

they are ready and willing to continue the battle against evil.

είναι έτοιμα και πρόθυμα να συνεχίσουν τη μάχη ενάντια στο κακό.

Draenei are dedicated to magic and Holy Light.

Τα Ντρενεί είναι αφοσιωμένα στη μαγεία και το Ιερό Φως

The eccentric Gnomes once thrived in Gnomeregan, a city deep in the mountains beneath Dun Morogh.

Οι εκκεντρικοί Γνώμοι κάποτε άκμαζαν στο Νομέρεγκαν, μια πόλη βαθιά στα βουνά κάτω από το Νταν Μορό.

that you can customize in multiple ways

τον οποίο μπορείτε να προσαρμόσετε με πολλαπλούς τρόπους

THE HUMAN SPIRIT

ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΝΕΥΜΑ

Valley of Trials

Κοιλάδα των Δοκιμασιών

## **B ΜΕΡΟΣ**

### **ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΑ**

#### **ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ**

Δεν μπορούν να παίξουν εκατομμύρια άνθρωποι στο ίδιο μέρος την ίδια ώρα. Ως εκ τούτου, το World of Warcraft δεν φιλοξενείται από έναν μοναδικό υπολογιστή. Αντί αυτού, διακομιστές απ' όλο τον κόσμο φιλοξενούν τα πολλά βασίλεια όπου το World of Warcraft παίζεται. Κάθε βασίλειο είναι ένα ξεχωριστό αντίγραφο του παιχνιδιού όπου χιλιάδες άνθρωποι παίζουν.

#### **ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ**

Η πρώτη σας κίνηση, αφού εγγραφείτε, αναβαθμίσετε και φορτώσετε το παιχνίδι, είναι να επιλέξετε ένα βασίλειο. Αν έχετε φίλους που ήδη παίζουν, επικοινωνήστε μαζί τους και ρωτήστε ποιο βασίλειο να επιλέξετε. Αλλιώς, σας προτρέπουμε να δοκιμάσετε κάποιο από τα βασίλεια που έχουν επισημανθεί **ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ**.

#### **Τρίτη, μέρα μη λειτουργίας**

Η Blizzard συνήθως χρησιμοποιεί τις Τρίτες για να εκτελεί συντήρηση των διακομιστών ή για να εφαρμόσει τις τελευταίες αναβαθμίσεις (γνωστές και ως patch) στο World of Warcraft. Το παιχνίδι συχνά δεν είναι διαθέσιμο από νωρίς το πρωί μέχρι νωρίς το απόγευμα, ανάλογα με την ζώνη ώρας όπου ανήκετε. Ο χρόνος μη λειτουργίας συχνά δίνεται σε ώρα Ειρηνικού μιας και είναι η ζώνη ώρας στην περιοχή όπου βρίσκονται τα γραφεία της Blizzard.

#### **Η ΟΘΟΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ**



## Είδος

Πατήστε σε αυτή την κεφαλίδα για να ταξινομήσετε τη λίστα ανά είδος.

## Οι χαρακτήρες σας

Ο αριθμός των χαρακτήρων που έχετε σε κάθε βασίλειο εμφανίζεται εδώ. Ταξινομεί στην κορυφή της λίστας τα βασίλεια στα οποία έχετε χαρακτήρες.

## Όνομα βασιλείου

Πατήστε αυτή την κεφαλίδα για να ταξινομήσετε τη λίστα με αλφαβητική σειρά. Πατήστε ξανά για να αλλάξετε μεταξύ αύξουσας σειράς (ξεκινώντας με το γράμμα A) και φθίνουσας (ξεκινώντας με το γράμμα Z) .

## Γεωγραφικές καρτέλες

Πατήστε στην κατάλληλη καρτέλα με βάση το πού ζείτε.

## Πληθυσμός

Πατήστε σε αυτή την κεφαλίδα για να ταξινομήσετε την λίστα με βάση το επίπεδο πληθυσμού.

## ΕΙΔΗ ΒΑΣΙΛΕΙΩΝ

Η λίστα των διαθέσιμων βασιλείων μπορεί να είναι αποθαρρυντική την πρώτη φορά που θα την δείτε. Πώς όμως θα μάθετε ποιο είδος βασιλείου είναι κατάλληλο για εσάς; Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω πληροφορίες για να σας βοηθήσουν να αποφασίσετε.

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Κανονικό                | Τα κανονικά βασίλεια, γνωστά και ως PnE (παίκτες εναντίον του παιχνιδιού). Εάν είστε νέοι στο παιχνίδι, σκεφτείτε σοβαρά να δοκιμάσετε ένα Κανονικό βασίλειο πριν από όποιο άλλο είδος.   |
| Διαμάχης (PvP)          | Διακομιστές παικτών εναντίον παικτών. Εκτός από τους κανονικούς παράγοντες του παιχνιδιού, παίκτες των αντίπαλων παρατάξεων είναι ελεύθεροι να επιτεθούν ο ένας στον άλλον στις περισσότερες περιοχές. Αν δεν ξέρετε τι είναι το PvP μην το επιλέξετε.  |
| Ρόλων (RP)              | Διακομιστές ρόλων. Περιβάλλον που ενθαρρύνει τους παίκτες να μπουν στο πετσί του ρόλου τους καθώς παίζουν. Υπάρχουν κάποιοι πρόσθετοι κανόνες που διέπουν τα ονόματα των παικτών και την συμπεριφορά στις δημόσιες περιοχές. Δεν υπάρχει κάποια μηχανική διαδικασία που να σας αναγκάζει να παίζετε σωστά τον χαρακτήρα σας (ή και καθόλου), αλλά υπάρχει η ενθάρρυνση. |
| Ρόλων Διαμάχης (RP-PvP) | Αυτοί οι διακομιστές συνδυάζουν το πλήθος παικτών ρόλων με τους κανόνες των βασιλείων διαμάχης.   |

## ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ

Η τελευταία μεταβλητή που πρέπει να έχετε υπόψη σας είναι ο πληθυσμός ενός βασιλείου.



|               |   |
|---------------|---|
| Γεμάτο        | Οι Νέοι λογαριασμοί είναι αδύνατο να δημιουργήσουν χαρακτήρες σε Γεμάτους διακομιστές.  |
| Υψηλός        | Ένας μεγάλος αριθμός παικτών. Υπάρχει πάντα κάποιος τριγύρω που θα μπορούσε να βοηθήσει, αλλά μπορεί να χρειάζεται μακρά αναμονή για να συνδεθείτε κάποια βράδια. |
| Μεσαίος       | Μια γερή βάση παικτών, μα όχι υπερπληθής.   |
| Χαμηλός       | Ολιγομελής βάση παικτών. Θα μπορείτε να κάνετε τις αποστολές σας, αλλά δεν θα υπάρχουν πολλοί παίκτες τριγύρω να σας βοηθήσουν.                                   |
| Νέοι παίκτες  | Νεότεροι διακομιστές με χαμηλότερο συνολικό πληθυσμό. Αν δοκιμάζετε το World of Warcraft για πρώτη φορά, δοκιμάστε ένα από αυτά τα βασίλεια!                      |
| Εκτός δικτύου | Οι γκριζαρισμένοι διακομιστές είναι για ένα διάστημα μη διαθέσιμοι, αλλά πιθανώς θα ξανά είναι ενεργοί σύντομα – εκτός από τις Τρίτες, τις μέρες μη λειτουργίας.  |

#### ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ

Επιλέξτε το βασίλειο όπου θέλετε να παίξετε και πατήστε Οκ. Τώρα είστε συνδεδεμένοι σε αυτόν τον διακομιστή. Μιας και δεν έχετε χαρακτήρες, η οθόνη αυτή είναι επί του παρόντος κενή. Πατήστε Δημιουργία Νέου Χαρακτήρα στην κάτω δεξιά γωνία, και γυρίστε την σελίδα για βοήθεια στο πώς να δημιουργήσετε το χαρακτήρα σας.

#### ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ

## ΟΘΟΝΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Η οθόνη δημιουργίας χαρακτήρα είναι διαχωρισμένη σε τρία τμήματα. Η αριστερή στήλη έχει όλες τις επιλογές που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε το άβατάρ σας (τον χαρακτήρα που ελέγχετε στο παιχνίδι). Ξεκινάτε με έναν τυχαίο χαρακτήρα (ο οποίος εμφανίζεται στο κέντρο) τον οποίο μπορείτε να προσαρμόσετε με πολλαπλούς τρόπους.



### Γένος

Επιλέγοντας να παίξετε έναν αρσενικό ή θηλυκό χαρακτήρα, έχετε διάφορες επιλογές για την φυσική εμφάνιση του χαρακτήρα.

### Φυλή

Πατήστε σε αυτά τα εικονίδια για να αλλάξετε την φυλή του χαρακτήρα σας. Η επιλογή της φυλής επηρεάζει το ποιες κλάσεις είναι διαθέσιμες για να παίξετε.

### Ιστορία Φυλής/Περιγραφή Κλάσης

Οι πληροφορίες που παρέχονται σε αυτά τα δύο παράθυρα ανανεώνονται καθώς πατάτε στα εικονίδια για τις φυλές και κλάσεις. Κάθε φυλή έχει πλεονεκτήματα και πρόσθετες ικανότητες, που αναγράφονται στο πάνω μέρος του παραθύρου Ιστορία Φυλής. Το παράθυρο Περιγραφή Κλάσης παραθέτει μια περίληψη που έχει σκοπό να σας δώσει μια γενική εικόνα της κλάσης και έπειτα παρέχει παραπάνω πληροφορίες ώστε να έχετε μια καλύτερη αίσθηση της κλάσης.

## Κλάση

Τα εικονίδια για τις κλάσεις εμφανίζονται εδώ. Καμία φυλή δεν μπορεί να παίξει όλες τις κλάσεις, γι' αυτό και κάποια από τα εικονίδια δεν θα είναι διαθέσιμα ανεξάρτητα από την φυλή που επιλέγετε.

## Φυσικά Χαρακτηριστικά

Πατήστε στα βέλη δίπλα από κάθε κατηγορία φυσικής εμφάνισης για να περιηγηθείτε στις διαθέσιμες επιλογές.

## Τρέχων Χαρακτήρας

Κάθε φορά που πατάτε μια καινούργια επιλογή για φυλή, γένος, κλάση ή φυσική εμφάνιση ο χαρακτήρας που παρουσιάζεται εδώ αναβαθμίζεται. Η επιλογή του γένους και της φυσικής εμφάνισης του χαρακτήρα σας είναι καθαρά κοσμητική και δεν επηρεάζει την απόδοση του χαρακτήρα σας στο παιχνίδι. Διασκεδάστε επιλέγοντας χρώμα μαλλιών και σημάδια. Έτσι κι αλλιώς, είναι ο χαρακτήρας σας στο παιχνίδι, θα θέλετε να σας αρέσει αυτό που βλέπετε! Μπορείτε να πατήστε την Τυχαία Επιλογή για να σας δείξει το παιχνίδι κάποιους εναλλακτικούς συνδυασμούς.

## Κάποιοι Περιορισμοί

Υπάρχουν περιορισμένες φυλές αν δεν έχετε ορισμένα πακέτα επέκτασης. Δεν μπορείτε να παίξετε τους Καλικάντζαρους ή τους Λυκανθρώπους εκτός κι αν έχετε το πακέτο επέκτασης Cataclysm.

Υπάρχει μια περιορισμένη κλάση, ο Ιππότης του Θανάτου. Αυτή η κλάση απαιτεί να έχετε το πακέτο επέκτασης Wrath of the Lich King και έναν χαρακτήρα τουλάχιστον επιπέδου 55.

## ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Αν ενδιαφέρεστε περισσότερο να παίξετε μια συγκεκριμένη παράταξη ή Φυλή, γυρίστε στη σελίδα **24** για τις φυλές της Συμμαχίας ή στη σελίδα **34** για της Ορδής.

Αν ενδιαφέρεστε περισσότερο να παίξετε μια συγκεκριμένη Κλάση, γυρίστε στην κατάλληλη σελίδα για να διαβάσετε για τις διαθέσιμες κλάσεις και τα σημαντικά χαρακτηριστικά τους.

Κυνηγός Σελίδα 56

Μάγος Σελίδα 68

Παλαδίνος Σελίδα 78

Ιερέας Σελίδα 88

Εκτελεστής Σελίδα 98

Σαμάνος Σελίδα 108

Δαιμονιστής Σελίδα 118

Πολεμιστής Σελίδα 128

Όταν θα είστε ευχαριστημένοι με την κλάση, φυλή και εμφάνιση του χαρακτήρα σας, θα είναι ώρα να διαλέξετε ένα όνομα. Όταν επιλέγετε όνομα να έχετε υπόψη σας πως το όνομα του χαρακτήρα σας θα είναι η πρώτη εντύπωση που θα κάνετε στους άλλους παίκτες. Η Blizzard έχει «Πολιτική Ονομασίας» σχεδιασμένη να αποτρέπει τους παίκτες να χρησιμοποιούν ονόματα χαρακτήρων που είναι ακατάλληλα για το παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές, καλό θα ήταν να αποφύγετε ονόματα από τον πραγματικό κόσμο (όπως διασημότητες), προσβλητικά ονόματα, ονόματα από άλλους φανταστικούς κόσμους ή πνευματικά κατοχυρωμένα ονόματα. Αν πραγματικά δεν μπορείτε να σκεφτείτε κάποιο όνομα που θα θέλατε ή αν όλα τα καλά ονόματα τα έχουν ήδη πάρει άλλοι, δοκιμάστε το κουμπί της Τυχαίας Επιλογής κάτω από την μπάρα. Μπορεί να σας δώσει μερικές προτάσεις που σας ταιριάζουν και είναι διαθέσιμες.

## ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Έχοντας δημιουργήσει τον χαρακτήρα σας, είναι ώρα να μπείτε στο πραγματικό παιχνίδι. Όταν συνδέεστε για πρώτη φορά στο παιχνίδι φαίνεται αρκετά περίπλοκο με τόσα πράγματα στην οθόνη. Ωστόσο, έχετε στη διάθεσή σας όσο χρόνο χρειάζεστε για να αισθανθείτε άνετα πριν ξεκινήσετε την περιπέτεια. Οι ακόλουθες σελίδες σας παρουσιάζουν πολλές πλευρές του παιχνιδιού που θα συναντήσετε την πρώτη σας φορά στο World of Warcraft. Κάθε θέμα καλύπτεται με περισσότερες λεπτομέρειες στον οδηγό, αλλά όσα μάθετε σε αυτό το κεφάλαιο θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε το World of Warcraft.

Όταν η εισαγωγική ταινία τελειώσει, σας δίνεται ο έλεγχος του χαρακτήρα σας. Τα πρώτα πράγματα που πρέπει να κάνετε είναι να διαβάσετε περιληπτικά τα Εργαλεία Αρχαρίων που εμφανίζονται και να ρίξετε μια ματιά στο μικροχάρτη που βρίσκεται στη πάνω δεξιά γωνία της οθόνης σας.



**Ο Μικροχάρτης** Ο κύκλος στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης σας είναι ο μικροχάρτης, ένα χρήσιμο εργαλείο το οποίο θα πρέπει να μάθετε το συντομότερο δυνατόν. Ο μικροχάρτης τελικώς παρέχει περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την γύρω περιοχή, αλλά τα βασικά είναι όλα όσα χρειάζεστε για την ώρα.

**Εργαλεία Αρχαρίων** Όταν ένα ερωτηματικό εμφανίζεται στο κάτω μέρος του κέντρου της οθόνης, υποδεικνύει ότι ήρθατε αντιμέτωποι με μια νέα πτυχή του παιχνιδιού. Πατήστε το ερωτηματικό για να ανοίξετε ένα παράθυρο με περισσότερες πληροφορίες. Αυτές οι συμβουλές είναι χρήσιμες για τους νέους παίκτες, γι' αυτό αφιερώστε λίγη ώρα για να διαβάσετε την καθεμιά που εμφανίζεται.



Ο χαρακτήρας σας υποδηλώνεται από ένα βέλος, που δείχνει στην ίδια κατεύθυνση όπου είναι γυρισμένος. Για την ώρα, ψάξτε για τον κοντινότερο εντολέα (ένας χαρακτήρας σημαδεμένος με ένα κίτρινο θαυμαστικό). Αυτός είναι ο πρώτος σας προορισμός.

## ΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ

Υπάρχουν δύο τρόποι να ελέγξετε την κίνηση του χαρακτήρα σας, με το πληκτρολόγιο ή το ποντίκι σας. Αν προτιμάτε να χρησιμοποιείτε το πληκτρολόγιο για να κινείτε τον χαρακτήρα σας τότε χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα W, A, S και D. Το W και το S κινούν τον χαρακτήρα σας προς τα μπροστά και προς τα πίσω, ενώ το A και το D γυρίζουν τον χαρακτήρα σας αριστερά και δεξιά. Για να γυρίσετε, πιάστε το W για να κινηθείτε μπροστά και έπειτα πιάστε το A/D (καθώς ακόμα κρατάτε πατημένο το W). Πατώντας απλά το A ή το D ο χαρακτήρας σας στριφογυρίζει στο ίδιο μέρος. Για να ελέγξετε την κίνηση του χαρακτήρα σας με το ποντίκι, πατήστε ταυτόχρονα το αριστερό και το δεξί κουμπί του ποντικιού για να κινηθείτε προς τα μπροστά. Ο χαρακτήρας σας συνεχίζει να κινείται μπροστά για όσο κρατάτε πατημένα τα κουμπιά του ποντικιού. Σύρετε το ποντίκι στα αριστερά ή τα δεξιά για να γυρίσετε τον χαρακτήρα σας προς αυτή την κατεύθυνση.

## ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑΣ

Στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης σας είναι το παράθυρο συνομιλίας. Όποτε το παιχνίδι ή άλλοι παίχτες θέλουν να επικοινωνήσουν μαζί σας, το κείμενο εμφανίζεται εδώ. Δύο καρτέλες είναι διαθέσιμες («Γενικό Ημερολόγιο» και «Ημερολόγιο Μάχης») αλλά η Γενική καρτέλα είναι αυτό στο οποίο χρειάζεται να επικεντρωθείτε για τώρα.

Για να πείτε κάτι σε οποιονδήποτε κοντά σας, πατήστε το enter. Αν στην οθόνη δεν λέει «Say», τότε πατήστε enter και πληκτρολογήστε /say. Πληκτρολογήστε το μήνυμα που θα επιθυμούσατε να μοιραστείτε με οποιονδήποτε στέκεται κοντά σας και έπειτα πατήστε enter.

Για προσωπικό μήνυμα χρησιμοποιήστε /whisper για να μιλήσετε σε συγκεκριμένο άτομο. Απλά πληκτρολογήστε /w μαζί με το όνομα του ατόμου και γράψτε το προσωπικό σας μήνυμα. Αν κάποιος σας ψιθύρισε πρώτος, μπορείτε απλά να πατήσετε το R για να απαντήσετε στο συγκεκριμένο ψίθυρο.

## ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΕ ΜΕ ΕΝΑΝ ΕΝΤΟΛΕΑ

Απ' όπου και να ξεκινήσετε, υπάρχει ένας χαρακτήρας εκεί κοντά με ένα κίτρινο θαυμαστικό πάνω από το κεφάλι του. Αυτοί οι χαρακτήρες έχουν δραστηριότητες για να εκτελέσετε. Αυτές οι δραστηριότητες ονομάζονται Αποστολές στο World of Warcraft και είναι αναπόσπαστο κομμάτι της εμπειρίας σας στο παιχνίδι. Κάντε δεξί κλικ στον εντολέα για να του μιλήσετε. Θα σας περιγράψει μια δραστηριότητα και θα προσφέρει πληρωμή σε μορφή χρημάτων και αντικειμένων. Επιπλέον, πέρα από την καταγεγραμμένη ανταμοιβή, θα κερδίσετε Βαθμούς Εμπειρίας επειδή ολοκληρώσατε μια αποστολή. Επιπρόσθετα, αυτού του είδους οι χαρακτήρες

δεν ελέγχονται από έναν πραγματικό παίκτη (και κατοικούν στον κόσμο από προεπιλογή από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού) και ονομάζονται Non-Player Characters ή NPCs. Το NPC είναι ένα συχνό, επαναλαμβανόμενο ακρόνυμο που θα συναντάτε σε αυτόν και άλλους οδηγούς.

## ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Αφού αποδεχθείτε μια αποστολή, τα ίχνη της εμφανίζονται κοντά στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Για να επανεξετάσετε την αποστολή με περισσότερη λεπτομέρεια, πατήστε το L στο πληκτρολόγιό σας για να ανοίξετε το Ημερολόγιο Αποστολών, όπου απαριθμούνται όλες οι αποστολές που έχετε αποδεχθεί αλλά δεν έχετε ολοκληρώσει ακόμα. Το ημερολόγιο αποστολών περιέχει επιπλέον μια περίληψη του τι χρειάζεται να κάνετε για να ολοκληρωθεί η κάθε αποστολή. Επίσης, ο μικροχάρτης αναβαθμίζεται και ένα παχύ, χρυσό βέλος δείχνει την κατεύθυνση όπου χρειάζεται να ταξιδέψετε για την αποστολή.

## ΕΧΘΡΟΙ

Καθώς εξερευνάτε, βάλτε τον δρομέα του ποντικιού σας πάνω στα διάφορα πλάσματα. Αναζητήστε κοντά στη κάτω δεξιά γωνία της οθόνης ένα μικρό παράθυρο με πληροφορίες που εμφανίζεται. Αν χρειάζεστε τον εχθρό για κάποια αποστολή, στοχεύστε τον και ξεκινήστε την επίθεση!

## ΜΑΧΗ

Για να ξεκινήσετε να πολεμάτε ένα πλάσμα πρέπει πρώτα να το επιλέξετε με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Ανεξάρτητα από την κλάση του χαρακτήρα που επιλέξατε, για την πρώτη σας μάχη πλησιάστε τον στόχο σας και επιτεθείτε του με το όπλο σας για πάλι σώματος με σώμα, βάζοντας τον δρομέα του ποντικιού σας πάνω του και πατώντας το δεξί πλήκτρο μια φορά. Αν ήδη επιλέξατε τον εχθρό με το αριστερό πλήκτρο, πατήστε το T στο πληκτρολόγιό σας για να αρχίσετε την επίθεση. Στην αφετηρία, μπορείτε να νικήσετε κάθε εχθρό με αυτή τη βασική τεχνική, αλλά στις μελλοντικές μάχες θα πρέπει να αρχίσετε να χρησιμοποιείτε τις ικανότητες της κλάσης του χαρακτήρα σας για να εξελίσσονται τα πράγματα πιο γρήγορα.

Αν είστε σε μικρή απόσταση, η πρώτη επίθεση που κάνετε προκαλεί την λεγόμενη αυτόματη επίθεση. Αυτό σημαίνει πως ο χαρακτήρας σας θα συνεχίσει να χτυπάει τον εχθρό ξανά και ξανά δίχως άλλη ενέργεια εκ μέρους σας. Όλοι οι χαρακτήρες μπορούν να κάνουν πολύ περισσότερα από αυτό όταν πολεμάτε ενεργά και χρησιμοποιείτε τις ικανότητες, αλλά οι αυτόματες επιθέσεις είναι αρκετά καλές για να ρίξουν τους αρχικούς εχθρούς.

## Χρώματα Ονομάτων

Όταν επιλέξετε έναν εχθρό, το χρώμα του ονόματός του παρέχει ένα σημαντικό κομμάτι πληροφοριών. Αν το όνομα είναι κίτρινο, το πλάσμα δεν θα επιτεθεί μέχρι να ξεκινήσετε εσείς την μάχη. Αν επιθυμείτε, είστε ελεύθερος να επιτεθείτε ή να αγνοήσετε αυτά τα πλάσματα. Αν το όνομα εμφανίζεται κόκκινο, το πλάσμα είναι επιθετικό και θα ξεκινήσει επίθεση μόλις βρεθείτε εντός συγκεκριμένης απόστασης. Μην απομακρυνθείτε από το σημείο εκκίνησης πριν ολοκληρώσετε κάποιες αποστολές και αποκτήσετε μια καλύτερη αίσθηση της μάχης. Οι εχθροί που βρίσκονται πλησιέστερα στην αφετηρία σας δεν θα σας επιτεθούν, αλλά υπάρχουν επιθετικοί εχθροί που παραμονεύουν στην περιοχή.

## ΛΑΦΥΡΑ

Σχεδόν κάθε εχθρός προσφέρει κάποιου είδους λάφυρα. Όταν υπάρχουν λάφυρα για να μαζέψετε, ο νεκρός εχθρός λαμπυρίζει. Πατήστε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού για να ανοίξετε το παράθυρο λαφύρων του εχθρού και πατώντας το κάθε αντικείμενο χωριστά το τοποθετείτε στις αποθήκες σας. Αν πατήσετε Shift και το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σας την ίδια στιγμή, κάθε αντικείμενο μεταφέρεται κατευθείαν στο Σακίδιό σας.

Κάποιες αποστολές σας ανταμείβουν επίσης με αντικείμενα όταν τις ολοκληρώσετε. Αυτά τα αντικείμενα πάνε κατευθείαν στο σακίδιό σας. Επιπλέον, ό,τι χρήματα μαζεύετε (μόνο χάλκινα νομίσματα σε αυτό το σημείο) θα αποθηκεύονται στο Σακίδιό σας.

## ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ

Καθετί που ανήκει στον χαρακτήρα σας είτε θα το φέρετε ως εξοπλισμό, που σημαίνει να το φοράτε, είτε θα αποθηκεύεται στο Σακίδιό σας. Πατήστε το B για να ανοίξετε το σακίδιο και δείτε τι έχει μέσα.

Καθώς μαζεύετε αντικείμενα (από νεκρούς εχθρούς ή από αποστολές) θα πηγαίνουν στο σακίδιό σας. Όλοι οι χαρακτήρες αρχίζουν με έναν Οικόλιθο, το ασπρομπλέ αντικείμενο στην πρώτη θέση.

## Περιορισμένος Χώρος Αποθήκευσης

Αρχίζετε με ένα μοναδικό σακίδιο που μπορεί να χωρέσει 16 αντικείμενα. Όποτε είστε κοντά σε έναν προμηθευτή, πουλήστε τα περίσσια αντικείμενα ώστε να έχετε χώρο για άλλα αντικείμενα που μπορεί να χρειαστεί να συλλέξετε.

## ΜΠΑΡΑ ΔΥΝΑΜΕΩΝ



Η μπάρα δυνάμεων εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Στα μικρότερα επίπεδα δεν θα έχετε πολλές ικανότητες εδώ, αλλά αυτό θα αλλάξει καθώς θα προχωράτε στο παιχνίδι. Όλοι οι χαρακτήρες αρχίζουν με την νούμερο 1 δύναμη που είτε είναι η αρχική επίθεση της κλάσης σας είτε μια απλή επίθεση σώμα με σώμα. Υπάρχουν και άλλες ικανότητες στη Μπάρα Δυνάμεων, αλλά είναι διαφορετικές ανάλογα με το ποια κλάση και φυλή έχετε επιλέξει για τον χαρακτήρα σας.

Τώρα που έχετε κάνει τα πρώτα σας βήματα είστε έτοιμοι να χειριστείτε περισσότερο απ' όσα έχει να σας προσφέρει το παιχνίδι. Ψάξτε για περισσότερες αποστολές και συνεχίστε να παίζετε! Να έχετε εύκαιρο τον οδηγό αυτό, μιας και μέσα του υπάρχουν πολλές ακόμα πληροφορίες να διαβάσετε. Γυρίστε την σελίδα για να μάθετε περισσότερα πάνω στο World of Warcraft!

Συναντώντας τον Εκπαιδευτή σας

Μια από τις αρχικές αποστολές που θα λάβετε στην περιοχή εκκίνησης θα σας γνωρίσει τον εκπαιδευτή της κλάσης σας. Οι εκπαιδευτές κλάσης σας μαθαίνουν νέες ικανότητες καθώς ανεβαίνετε επίπεδο. Κάθε φορά που ανεβαίνετε ένα επίπεδο, ελέγξτε το βιβλίο δυνάμεων για να δείτε άμα ο εκπαιδευτής σας έχει κάτι να σας μάθει. Αφού εκπαιδευτείτε σε μια νέα ικανότητα, θα εμφανιστεί στην Μπάρα Δυνάμεών σας. Αυτό συμβαίνει μόνο εφόσον υπάρχει ελεύθερος χώρος στην κύρια μπάρα σας. Όταν γεμίσει η μπάρα, οι ικανότητες δε θα τοποθετούνται εκεί αυτομάτως και θα πρέπει να το κάνετε μόνοι σας ή να τις τοποθετήσετε σε διαφορετικές μπάρες και να κινήσετε τις ικανότητες τριγύρω.

**ΠΟΥ ΝΑ ΠΑΤΕ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ**

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για το Περιβάλλον Χρήστη και τον έλεγχο του χαρακτήρα σας, γυρίστε στη σελίδα **138**.

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για την επικοινωνία με άλλους παίκτες, γυρίστε στη σελίδα **178**.

Αν είστε έτοιμοι να ολοκληρώσετε αποστολές, γυρίστε στη σελίδα **16**.

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για τη μάχη και τις ειδικές ικανότητες, γυρίστε στη σελίδα **154**.

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για τους εχθρούς, γυρίστε στη σελίδα **161**.

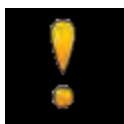
Αν ψάχνετε περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένης και της ρύθμισης Γονικού Ελέγχου, γυρίστε στη σελίδα **252**.

Αν δεν είστε σίγουροι για κάποιο όρο του παιχνιδιού, χρησιμοποιήστε το γλωσσάρι στη σελίδα **198**.

## ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οι αποστολές εξιστορούν τις ιστορίες των κατοίκων του World of Warcraft και κάποιες φορές φανερώνουν μυστικά του παιχνιδιού. Επίσης, η ολοκλήρωση αποστολών είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να αυξήσετε το επίπεδο του χαρακτήρα σας, να κερδίσετε χρήματα και να αποκτήσετε καλύτερο εξοπλισμό.

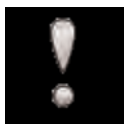
## ΓΙΑΤΙ ΤΟΣΑ ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΙΞΗΣ;



Διαθέσιμη αποστολή. Μιλήστε στον εντολέα για να ξεκινήσετε την αποστολή.



Ανολοκλήρωτη αποστολή. Έχετε δεχτεί αυτή την αποστολή, αλλά δεν πληροίτε όλες τις απαραίτητες προϋποθέσεις για την ολοκλήρωσή της.



Μελλοντική αποστολή. Χρειάζεται να ανεβείτε λίγα επίπεδα για να πάρετε αυτή την αποστολή.



Ολοκληρωμένη αποστολή. Έχετε ολοκληρώσει όλες τις προϋποθέσεις και τώρα μπορείτε να μιλήσετε με τον εντολέα για να λάβετε την ανταμοιβή σας.



Επαναλαμβανόμενη αποστολή. Αυτές οι αποστολές μπορούν να γίνουν πολλές φορές.



Σκοτώστε ένα πλάσμα με κόκκινο θαυμαστικό στο όνομά του για να ξεκινήσετε μια αποστολή.



Δεν είναι εντολέας, αλλά εκπαιδευτής πτήσης. Οπουδήποτε βρίσκετε αυτούς τους NPCs, μιλήστε τους.

### ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Για τις περισσότερες αποστολές κάνετε δεξί κλικ στον εντολέα ή το αντικείμενο, διαβάζετε την αποστολή και (άμα δε γίνει αυτόματη αποδοχή) πατήστε Αποδοχή για να προσθέσετε την αποστολή στο ημερολόγιό σας. Υπάρχουν πολλές πηγές αποστολών γι' αυτό να έχετε το νου σας για οποιοδήποτε από τους ακόλουθους χαρακτήρες ή αντικείμενα. Μπορεί να λάβετε αποστολές απλά ερχόμενοι σε μια νέα περιοχή! Να έχετε τεταμένη την προσοχή σας για κάποια υπενθύμιση κάτω από το μικροχάρτη σας καθώς ταξιδεύετε σε νέες περιοχές.

### ΕΝΤΟΛΕΙΣ

Οι εντολές μπορούν να αναγνωρισθούν από το θαυμαστικό που αιωρείται πάνω από το κεφάλι τους. Αρκετοί εντολές προσφέρουν περισσότερη από μια αποστολή, ενώ κάποιες αποστολές προέρχονται και από αντικείμενα!

#### Αντικείμενα ως εντολές

Το πιο κοινό αντικείμενο που δίνει αποστολές είναι οι Αφίσες Καταζητούμενων. Εμφανίζονται σε πυκνοκατοικημένες περιοχές, συχνά προσφέροντας ανταμοιβές για τοπικούς κακοποιούς που χρειάζεται να εντοπίσετε και να σκοτώσετε. Επίσης, υπάρχουν αντικείμενα με αποστολές όπου μπορείτε να βρείτε στο ύπαιθρο ή σε καταυλισμό τεράτων. Όλα αυτά τα αντικείμενα έχουν ένα χρυσό θαυμαστικό να εμφανίζεται πάνω τους.

#### Αντικείμενα από εχθρούς

Κάποιοι εχθροί ρίχνουν αντικείμενα που ξεκινούν μια αποστολή. Κάθε αντικείμενο που αρχίζει μια αποστολή έχει ένα χρυσό θαυμαστικό ενσωματωμένο στο εικονίδιο του. Κάνετε δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο για να δείτε την αποστολή που προσφέρει.

## ΕΙΔΗ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Οι περισσότερες αποστολές είναι σχεδιασμένες έτσι ώστε να μπορείτε να τις ολοκληρώσετε μόνοι σας και να τις κάνετε μόνο μια φορά. Ωστόσο, υπάρχουν και άλλα είδη αποστολών. Το Ημερολόγιο Αποστολών σας προσδιορίζει συγκεκριμένες αποστολές ως κάποιες από τις ακόλουθες:

### Ομαδικές

Αποστολή με προτεινόμενο αριθμό παικτών για να ολοκληρωθεί. Συχνά ο σκοπός είναι να σκοτωθεί ένα υψηλού επιπέδου τέρας.

### Μπουντρομιού

Αποστολές που πρέπει να ολοκληρωθούν μέσα σε μια πίστα μπουντρομιού (η πρώτη που θα βρείτε είναι επίπεδο 15). Πρέπει να εισέλθετε στο μπουντρούμι και να ολοκληρώσετε αυτές τις αποστολές ως μέλος μιας ομάδας.

### Επιδρομής

Αποστολές που πρέπει να ολοκληρωθούν με ομάδα επιδρομής. Οι ομάδες Επιδρομής είναι ουσιαστικά πολλαπλές ομάδες ενωμένες μαζί. Δεν θα χρειαστεί να ανησυχήσετε για αποστολές επιδρομής μέχρι να φτάσετε σε ένα αρκετά μεγαλύτερο επίπεδο.

### Ημερήσιες

Οι αποστολές που έχουν σημειωθεί ως 'Ημερήσιες' στο ημερολόγιο αποστολών σας μπορούν να ολοκληρωθούν μια φορά τη μέρα. Αυτές οι αποστολές προέρχονται από εντολές με μπλε θαυμαστικό πάνω από το κεφάλι τους.

### Κλάσεως

Κάποιες αποστολές είναι διαθέσιμες μόνο σε συγκεκριμένες κλάσεις. Αυτές οι αποστολές συχνά οδηγούν στο να μάθετε μια καινούργια ικανότητα για την κλάση σας ή να αποκτήσετε ένα καλό κομμάτι εξοπλισμού.

Εποχιακές

Αποστολές που είναι διαθέσιμες κατά την διάρκεια συγκεκριμένων γεγονότων μέσα στο έτος. Ελέγξτε το ημερολόγιο του παιχνιδιού για περισσότερες πληροφορίες.

#### ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΕΙΔΗ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Αν και το παιχνίδι δεν κατηγοριοποιεί τις αποστολές με τον ακόλουθο τρόπο, οι περισσότερες αποστολές εμπίπτουν σε ένα από αυτά τα είδη:

Οι **Αποστολές Εξερεύνησης** απαιτούν να μιλήσετε με έναν χαρακτήρα σε άλλη περιοχή ή να πάτε ένα αντικείμενο σε κάποιον άλλο χαρακτήρα. Ονομάζονται έτσι διότι είναι σχεδιασμένες να σας οδηγήσουν σε μια νέα περιοχή με περισσότερες αποστολές.

Υπάρχουν δύο ειδών **αποστολές συλλογής**. Δε χρειάζεται να πολεμήσετε για την πρώτη κατηγορία. Αφού αποδεχθείτε την αποστολή, κοιτάξτε για αντικείμενα που λαμπυρίζουν. Με τον κέρσορα του ποντικιού σας πάνω τους πατήστε δεξί κλικ για να τοποθετηθεί το αντικείμενο στο σακιδίό σας. Η δεύτερη κατηγορία των αποστολών συλλογής περιλαμβάνει αντικείμενα που κουβαλούν εχθροί. Αυτοί οι εχθροί πρέπει να σκοτωθούν για να μπορέσετε να πάρετε τα αντικείμενά τους. Όπως και στην πρώτη κατηγορία των αποστολών συλλογής, οι νικημένοι εχθροί λαμπυρίζουν όταν υπάρχουν αντικείμενα να συλλέξετε.

Ο σκοπός των **αποστολών σφαγής** είναι να εξαλείψετε έναν αριθμό κάποιων συγκεκριμένων εχθρών. Αυτές οι αποστολές είναι απλές και εύκολες. Μόλις βρείτε το σωστό είδος εχθρών, μένει μόνο να τους εξοντώσετε.

Σε μια **αποστολή συνοδείας** ελευθερώνετε κάποιον μέσα στο παιχνίδι και τον οδηγείτε σε ασφαλές μέρος. Αυτές οι αποστολές συνήθως συναντώνται σε περιοχές έξω από τον καθορισμένο δρόμο σας καθώς ολοκληρώνετε άλλες αποστολές.

Μια **αλυσιδωτή αποστολή** είναι μια αλληλουχία αποστολών που πρέπει να ολοκληρωθούν με συγκεκριμένη σειρά. Οι αλυσιδωτές αποστολές μπορεί να μην είναι σημειωμένες με αυτό το τρόπο στο ημερολόγιο των αποστολών σας, αλλά είναι εύκολο να τις καταλάβετε όταν παρατηρείτε πως μιλάτε με έναν εντολέα πολλές φορές. Η ολοκλήρωση μιας αλυσιδωτής αποστολής μπορεί να θεωρηθεί ένα από τα πιο ικανοποιητικά κομμάτια του παιχνιδιού.

## ΕΠΙΠΕΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Στο Ημερολόγιο των Αποστολών σας υποδεικνύεται επίσης το επίπεδο δυσκολίας των αποστολών σας, χρησιμοποιώντας αντίστοιχα χρώματα. Το επίπεδο δυσκολίας είναι μια σύγκριση μεταξύ του επιπέδου της αποστολής και του επιπέδου του χαρακτήρα σας. Καθώς ανεβαίνετε επίπεδο, η αποστολή γίνεται σχετικά ευκολότερη, κι έτσι το χρώμα αλλάζει.

| ΧΡΩΜΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ   |
|-----------------|---|
| Γκρι            | Πολύ εύκολη αποστολή, αλλά δεν προσφέρει πολλούς βαθμούς εμπειρίας. |
| Πράσινο         | Εύκολη. Μπορείτε να την ολοκληρώσετε και μόνοι σας.                 |
| Κίτρινο         | Κανονική. Πιθανό να μπορέσετε να την ολοκληρώσετε μόνοι σας.        |
| Πορτοκαλί       | Δύσκολη. Σκεφτείτε να βρείτε βοήθεια για την αποστολή.              |
| Κόκκινο         | Πολύ δύσκολη. Μην προσπαθήσετε αυτή την αποστολή δίχως βοήθεια.     |

Αν βρίσκετε μια αποστολή δύσκολη να την ολοκληρώσετε, αφήστε την στο ημερολόγιο αποστολών σας για όσο χρονικό διάστημα σας διατίθεται ο χώρος. Το όφελος τού να αντιμετωπίζετε κόκκινες ή πορτοκαλί αποστολές είναι ότι οι βαθμοί εμπειρίας που θα λάβετε είναι περισσότεροι. Στην πραγματικότητα, αν περιμένετε μέχρι να γίνει μια αποστολή Γκρι για να την ολοκληρώσετε, αξίζει μοναχά το 10% των βαθμών εμπειρίας που θα λαμβάνατε άμα την είχατε ολοκληρώσει ως Κόκκινη αποστολή!

## ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Να θυμάστε να διαβάζετε το κείμενο της αποστολής προσεκτικά. Αν ολοκληρώσετε διάφορες αποστολές ταυτόχρονα, μπορείτε να τις παραδώσετε μαζί. Όταν ολοκληρώσετε μια αποστολή, ο ιχνηλάτης της αποστολής θα σας κατευθύνει στο μέρος παράδοσής της για την ανταμοιβή σας. Συχνά, οι αποστολές επιστρέφονται στον αρχικό εντολέα που υποδεικνύεται από το χρυσό ερωτηματικό πάνω από το κεφάλι του.

Δεν χρειάζεται για όλες τις αποστολές να επιστρέψετε σε έναν εντολέα για να ολοκληρωθούν. Όταν δείτε αυτή την υπενθύμιση, πατήστε πάνω για να ολοκληρώσετε την αποστολή και να λάβετε την επόμενη.



### Αλλαγή Σταδίου

Καθώς κάνετε τις αποστολές σας ή αφότου έχετε μόλις τελειώσει μία, μπορεί να παρατηρήσετε να αλλάζει ο κόσμος γύρω από τον χαρακτήρα σας. Τα κτίρια φαίνονται διαφορετικά, οι NPC μπορεί να κινηθούν σε νέα περιοχή ή τέρατα να εμφανιστούν εκεί που δεν ήταν πριν. Αυτού του είδους η αλλαγή ονομάζεται αλλαγή σταδίου. Αν παίζετε μόνοι σας, υπάρχει περίπτωση να μην καταλάβετε καν αυτές τις αλλαγές ή απλά μπορεί να τις θεωρήσετε ως ένα κομμάτι της ιστορίας που εκτυλίσσεται γύρω σας.

Εάν ωστόσο είστε σε ομάδα, θα μπορούσαν να υπάρξουν επιπλοκές. Η αλλαγή σταδίου είναι ατομική για κάθε χαρακτήρα, δηλαδή δύο άνθρωποι στην ίδια ομάδα θα μπορούσαν να στέκονται κοντά ο ένας στον άλλον και να μην μπορούν να ειπωθούν! Αν συμβεί αυτό, κοιτάζτε δίπλα στα πορτρέτα των χαρακτήρων στη πάνω αριστερή πλευρά της οθόνης. Αν δείτε ένα στρόβιλο δίπλα στο πορτρέτο ενός χαρακτήρα της ομάδας σας, σημαίνει πως αυτός ο χαρακτήρας είναι σε άλλο στάδιο από εσάς.

Υπάρχουν δύο τρόποι για να βρεθούν οι χαρακτήρες πάλι στο ίδιο στάδιο. Ο πρώτος τρόπος είναι οι παίκτες να ολοκληρώσουν τις ίδιες αποστολές. Ο δεύτερος τρόπος είναι οι χαρακτήρες να κινηθούν έξω από την περιοχή που λαμβάνει μέρος η αλλαγή σταδίου. Η αλλαγή σταδίου δεν είναι παγκόσμια, έτσι θα μπορούσατε να βρείτε ένα σημείο όπου θα βλέπετε ο ένας τον άλλον ξανά.

## ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΟΟΔΟ ΤΩΝ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ ΣΑΣ

Παρατηρήστε πως, όταν αποδέχστε τις περισσότερες αποστολές, εμφανίζεται ένα παράθυρο παρακολούθησης αποστολών κάτω από το μικροχάρτη σας. Το κείμενο εδώ συνοψίζει τα βήματα που θα πρέπει να κάνετε ώστε να ολοκληρωθούν οι αποστολές στο ημερολόγιό σας. Δεν έχουν όλες οι αποστολές βήματα ολοκλήρωσης που μπορείτε να παρακολουθήσετε, για αυτό και δεν θα εμφανίζονται όλες οι αποστολές εδώ. Κάθε ενεργή αποστολή εμφανίζεται πάντα στο ημερολόγιο των αποστολών σας.

Αν χρειάζεστε παραπάνω πληροφορίες για μια συγκεκριμένη αποστολή, πατήστε στο κείμενο (όχι τον αριθμημένο κύκλο) για να ανοίξετε τη καταχώρησή της στο ημερολόγιο. Πατώντας τον αριθμημένο κύκλο στα αριστερά κάθε αποστολής, αλλάζει ποια αποστολή ακολουθείτε ενεργά στο χάρτη σας και το μικροχάρτη σας. Αν θέλετε να αλλάξετε τη σειρά με την οποία εμφανίζονται οι αποστολές ή να σταματήσετε να ακολουθείτε κάποιες, κάνετε δεξί κλικ στην αποστολή που θέλετε να αλλάξετε, για να εμφανιστεί ένα μενού επιλογών.



Αν πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο για αποστολή, μια συντόμευση χρήσης του αντικειμένου εμφανίζεται στον ιχνηλάτη της αποστολής. Στο ημερολόγιο αποστολών σας, στην αποστολή «Μαγνήτες, Πώς Δουλεύουν;» υπάρχει μια τέτοια συντόμευση.

## ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΧΑΡΤΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ



Αφού αποδεχθείτε μια αποστολή, συνήθως θα δείτε ένα κίτρινο βέλος να εμφανίζεται στο μικροχάρτη σας. Αυτό το βέλος υποδεικνύει την κατεύθυνση στην οποία θα πρέπει να ταξιδέψετε για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Ο χάρτης της περιοχής παρουσιάζει ακόμα περισσότερες πληροφορίες, στη μορφή είτε ενός κίτρινου ερωτηματικού ή ενός αριθμημένου εικονιδίου. Για να ανοίξετε τον χάρτη της περιοχής πατήστε το γράμμα Μ ή το εικονίδιο του χάρτη δίπλα στην ονομασία της περιοχής στο πάνω μέρος του μικροχάρτη. Πατήστε το βέλος στην πάνω δεξιά γωνία για να διευρύνετε ή να συρρικνώσετε το χάρτη της περιοχής.

Τα αριθμημένα εικονίδια που εμφανίζονται στο χάρτη της περιοχής είναι συνδεδεμένα με τις αποστολές που ακολουθείτε. Πηγαίνοντας το ποντίκι πάνω σε έναν από τους αριθμημένους κύκλους διαβάζετε τι χρειάζεται να κάνετε για αυτή την αποστολή. Το κίτρινο βέλος στο μικροχάρτη σας κατευθύνει προς την κατεύθυνση της αποστολής που έχετε επί του παρόντος επιλέξει να ακολουθείτε ενεργά. Αν θέλετε να ακολουθήσετε μια διαφορετική αποστολή, πατήστε στον αριθμημένο κύκλο αυτής που θέλετε (είτε στο χάρτη περιοχής ή στη λίστα με τις αποστολές που ακολουθείτε).

#### Νεκροκεφαλές στο Μικροχάρτη

Όταν ο στόχος μιας αποστολής είναι να βρείτε ένα συγκεκριμένο εχθρό (συντά αναφέρεται ως «νόμα»), αυτός ο εχθρός εμφανίζεται ως ένα αριθμημένο εικονίδιο στο χάρτη περιοχής. Ωστόσο, όταν πλησιάσετε αρκετά, η τοποθεσία του είναι σηματοδοτημένη με μια νεκροκεφαλή στο μικροχάρτη σας.

Το κυκλωμένο ερωτηματικό στο πάνω μέρος του παραθύρου παρακολούθησης αποστολών υποδεικνύει την τοποθεσία παράδοσης της αποστολής.

Τα κίτρινα ερωτηματικά δείχνουν που να πάτε για να παραδώσετε τις ήδη ολοκληρωμένες αποστολές. Καθώς πλησιάζετε στην τοποθεσία που υποδεικνύουν, τα κίτρινα ερωτηματικά θα εμφανιστούν στο μικροχάρτη σας, παρέχοντάς σας με την ακριβή τοποθεσία του που θα ολοκληρώσετε την αποστολή σας.

#### ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΗ ΦΥΛΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ

Υπάρχουν 12 φυλές στο παιχνίδι: έξι για τη Συμμαχία και έξι για την Ορδή. Να έχετε κατά νου πως κάθε φυλή έχει περιορισμούς στις διαθέσιμες κλάσεις.

Κάθε φυλή έχει έμφυτα πλεονεκτήματα (γνωστά και ως Φυλετικές Ικανότητες) όπου είναι μοναδικά για κάθε φυλή. Αυτές είναι επιπλέον ικανότητες που έχετε, από αυτές που αποκτάτε όταν επιλέγετε την κλάση σας.

## ΠΑΡΑΤΑΞΕΙΣ

Η φυλή που επιλέγετε καθορίζει το άμα θα είστε μέλος της Συμμαχίας ή της Ορδής. Αν έχετε φίλους στο παιχνίδι με τους οποίους θέλετε να παίξετε, χρειάζεται να επιλέξετε την ίδια παράταξη αν θέλετε να συνεργαστείτε. Δεν υπάρχουν ‘καλές’ και ‘κακές’ πλευρές σε αυτή τη διαμάχη. Και οι δύο παρατάξεις έχουν πλούσια ιστορία και ακαταμάχητα κίνητρα.

### Φυλές της Ορδής

#### ΟΡΚ ΑΠΕΘΑΝΤΟΙ ΤΑΥΡΩΝΕΣ ΤΡΟΛ ΞΩΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ

Αν και ο τρόπος τους είναι συνήθως κτηνώδης και πολεμοχαρής, κάποιοι από τους αρχηγούς της Ορδής αποτελούν παράδειγμα τιμής και θάρρους. Οι διάφορες φυλές της Ορδής έχουν παλέψει να ελευθερωθούν από δαιμονική τυραννία, τρομερή μάστιγα και αμέτρητους πολέμους.

### Φυλές της Συμμαχίας

#### ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΝΑΝΟΙ ΞΩΤΙΚΑ ΤΗΣ ΝΥΧΤΑΣ ΓΝΩΜΟΙ ΝΤΡΕΝΕΙ

Η Συμμαχία μπορεί να δίνει την εικόνα πώς είναι στη πλευρά της αρετής και πώς πολλοί από τους αρχηγούς της είναι καλοί, ωστόσο, είναι επίσης και πηγή υποκρισίας και μεγάλης ασυδοσίας. Η καταστροφή από τα επιστημονικά λάθη των Γνώμων, οι εμφύλιοι πόλεμοι των Νάνων, και οι ατασθαλίες των Ανθρώπων έχουν σημαδέψει αρκετά τα Ανατολικά Βασίλεια.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΦΙΛΟΥΣ

Κάθε φυλή έχει τη δική της περιοχή καταγωγής, γι’ αυτό η φυλή που επιλέγετε καθορίζει το πού θα ξεκινήσετε μέσα στο παιχνίδι. Αν εσείς και ένας φίλος σας θέλετε να αρχίσετε το παιχνίδι μαζί, θα πρέπει να επιλέξετε την ίδια φυλή ώστε να ξεκινήσετε από την ίδια τοποθεσία. Αν εσείς και ο φίλος σας δεν μπορείτε να συμφωνήσετε στην ίδια φυλή, δε θα σας πάρει πολύ να φτάσετε στα σημαντικά κομβικά σημεία του παιχνιδιού όπου μπορείτε να συναντηθείτε. Ως αποτέλεσμα, είναι καλύτερο να παίξετε τον συγκεκριμένο χαρακτήρα που θέλετε, κι ας σημαίνει πως θα περιμένετε λίγο περισσότερο να δείτε τα φιλαράκια σας.

### Ο Πιο Σημαντικός Παράγοντας

Δεν είναι απίθανο να δείτε πως μια φυλή μπορεί να ταιριάζει καλύτερα στην κλάση που έχετε επιλέξει σε σύγκριση με μιαν άλλη, αλλά κι αν αυτή δεν είναι η φυλή που αγαπήσατε; Το καλύτερο πράγμα να κάνετε είναι να αγνοήσετε τις Φυλετικές Ικανότητες αν προτιμάτε περισσότερο μια συγκεκριμένη φυλή. Το δέσιμο με τον χαρακτήρα σας είναι το σημαντικότερο. Το να επιλέξετε μια φυλή που δεν θέλετε να παίξετε θα σας κουράσει στο τέλος. Μην το κάνετε, ευχαριστηθείτε την ώρα που θα περνάτε στο παιχνίδι. Στη τελική, τα στοιχεία του χαρακτήρα σας δεν έχουν τόση σημασία. Δε θα πασχίζετε λόγω του ότι επιλέξατε μια πιο «αδύναμη» φυλή για να συνδυάσετε με την κλάση σας. Καμία από τις φυλές δεν είναι φτιαγμένη έτσι ώστε να υπερισχύει ή να υστερεί έναντι κάποιας άλλης. Τα χαρακτηριστικά βοηθούν μα δεν καθορίζουν τις κλάσεις.

## ΝΤΡΕΝΕΙ

Τα Ντρενεί είναι μια ευφυής και πνευματική φυλή που δεν έχει πλέον δική της πατρίδα. Το έσκασαν από τον πλανήτη τους Άργος, όπως και αργότερα από την Περαχώρα. Η Λεγεώνα, μια φρικτή δύναμη κακού, έχει δυσκολέψει τις προσπάθειές τους σε κάθε ευκαιρία. Επί του παρόντος, τα Ντρενεί έχουν αναγκαστικά προσγειωθεί στο Άζεροθ στη ναυαρχίδα τους (Το Έξονταρ). Αν και οι μηχανές της ναυαρχίδας τους έχουν σαμποταριστεί, είναι έτοιμα και πρόθυμα να συνεχίσουν τη μάχη ενάντια στο κακό.

Τα Ντρενεί είναι αφοσιωμένα στη μαγεία και το Ιερό Φως και έχουν επίσης πνευματική συγγένεια με τα Νααρού, ενεργειακά όντα που υπηρετούν το Ιερό Φως.

Τα Ντρενεί είναι περίπου 2 με 2,5 μέτρα ψηλά, με μακριές ουρές και δίποδες οπλές. Τα θηλυκά Ντρενεί έχουν κέρατα διαφόρου σχήματος και μεγέθους, ενώ τα αρσενικά Ντρενεί έχουν μοναδικά χαρακτηριστικά κρανίου και προσώπου.

Τοποθεσία εκκίνησης: Κοιλάδα Άμμεν στη Νήσο της Κυανής Ομίχλης

Πρωτεύουσα: Το Έξονταρ

Έλεγκ, τα Φυλετικά Υποζύγια των Ντρενεί

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΛΙΘΟΧΑΡΑΞΗ

Η δεξιότητα της Κοσμηματοποιίας (χειροτεχνικό Επάγγελμα) είναι αυξημένη κατά 10.

### ΤΟ ΔΩΡΟ ΤΟΥ ΝΑΑΡΟΥ

Θεραπεύει τον στόχο για 20% της συνολικής του ζωής σε διάρκεια 15 δευτερολέπτων.

#### ΗΡΩΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ

Αυξάνει την πιθανότητα να χτυπήσετε με όλα τα ξόρκια και τις επιθέσεις κατά 1%.

#### ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΗ ΣΚΙΑ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις της Σκιάς.

#### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΠΙΠΟΤΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΠΑΛΛΑΔΙΝΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΣΑΜΑΝΟΣ  
ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

#### ΝΑΝΟΙ

Οι Νάνοι, έχοντας ζήσει για γενεές σε κρύες περιοχές και συχνά σε υπόγεια οχυρά, είναι ένας σκληραγωγημένος λαός. Άρχοντες τις πέτρας και των μεταλλευμάτων, οι Νάνοι είναι εξίσου ικανοί στο να χτίζουν πόλεις και να κατασκευάζουν όπλα. Κυνηγοί θησαυρών, εξερευνητές και θαρραλέοι μαχητές, οι Νάνοι είναι 1,2 με 1,5 μέτρα ψηλοί, κοντόχοντροι και μυώδεις. Οι άντρες Νάνοι εκτιμούν τις περίτεχνες γενειάδες τους και οι γυναίκες τις διακοσμητικές κομμώσεις και τα σκουλαρίκια τους.

Τοποθεσία εκκίνησης: Αλπική κοιλάδα στο Νταν Μορόγκ

Πρωτεύουσα: Σιδηροκάμιнос

Κριάρια, τα Φυλετικά Υποζύγια των Νάνων

#### ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

#### ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΠΑΓΟ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις του Πάγου.

#### ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΙΣ ΠΙΣΤΟΛΕΣ

Η πιθανότητα να χτυπήσετε καίρια με Πιστόλες είναι αυξημένη κατά 1%.

#### ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΟΥΣ ΚΕΦΑΛΟΘΡΑΥΣΤΕΣ

Η τεχνογνωσία στη χρήση Κεφαλοθραυστών και Κεφαλοθραυστών δύο χεριών είναι αυξημένη κατά 3.

#### ΠΕΤΡΙΝΗ ΜΟΡΦΗ

Αφαιρεί όλες τις επιδράσεις δηλητηρίου, αρρώστιας και αιμορραγίας και μειώνει όλη την εισερχόμενη ζημιά κατά 10% για 8 δευτερόλεπτα.

#### ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΗΣ

Βρίσκετε παραπάνω θραύσματα όταν μαζεύετε αρχαιολογικά ευρήματα και μπορείτε να εκτελείτε ανασκαφές γρηγορότερα από τους άλλους αρχαιολόγους.

#### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΤΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΠΑΛΛΑΔΙΝΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ  
ΣΑΜΑΝΟΣ ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

#### ΓΝΩΜΟΙ

Οι εκκεντρικοί Γνώμοι κάποτε άκμαζαν στο Νομέρεγκαν, μια πόλη βαθιά στα βουνά κάτω από το Νταν Μορό. Όταν τα Τρογκς τους επιτέθηκαν, οι έξυπνοι Γνώμοι απελευθέρωσαν τοξική ακτινοβολία στους εισβολείς τους, όπως επίσης και στους γνώμους πολίτες. Οι επιζώντες γνώμοι εγκατέλειψαν την πόλη, συνεχίζοντας να μοιράζονται τις εφευρέσεις τους και τις παράξενες συσκευές τους με άλλους. Επί του παρόντος χρησιμοποιούν τη Σιδεροκάμινο, την πρωτεύουσα των Νάνων, ως καταφύγιο.

Οι Γνώμοι και οι Γκόμπλιν μηχανικοί έχουν μακροχρόνια αντιπαλότητα. Είναι αβέβαιο στους ξένους ποια πλευρά είναι πιο επικίνδυνη στους φίλους και τους εχθρούς της!

Οι Γνώμοι έχουν περίπου 90 εκατοστά ύψος και είναι η κοντότερη έλλογη φυλή στο Άζεροθ. Έχουν μικροσκοπικά σώματα αλλά μεγαλύτερα χαρακτηριστικά προσώπου, ενώ έχουν μόνο 4 δάκτυλα στο κάθε χέρι. Και οι άντρες γνώμοι και οι γυναίκες είναι γνωστοί για τα εξωφρενικά χρώματα των μαλλιών τους.

Τοποθεσία εκκίνησης: Νομέρεγκαν στο Νταν Μορό

Πρωτεύουσα: Σιδεροκάμιнос (Πόλη των Μαστόρων)

Μηχανικοί Δρομείς, τα Φυλετικά Υποζύγια των Γνώμων

#### ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΝΗΤΕΣ

## ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΟΝ ΑΠΟΚΡΥΦΙΣΜΟ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις του Αποκρυφισμού.

## ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗ ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΙΑ

Η δεξιότητα της Μηχανολογίας (χειροτεχνικό Επάγγελμα) είναι αυξημένη κατά 15.

## ΤΕΧΝΗ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ

Αποδράστε από οποιεσδήποτε επιδράσεις ακινητοποίησης ή επιδράσεις που μειώνουν την ταχύτητα της κίνησής σας.

## ΕΠΕΚΤΑΤΙΚΟΣ ΝΟΥΣ

Το απόθεμα μαγείας αυξημένο κατά 5%.

## ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΙΣ ΜΙΚΡΕΣ ΛΕΠΙΔΕΣ

Η τεχνογνωσία στη χρήση Στιλέτων και Σπαθιών ενός χεριού είναι αυξημένη κατά 3.

## ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΤΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΑΓΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ  
ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

## ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Οι Άνθρωποι είναι περήφανοι και φιλόδοξοι, αναζητώντας άνεση και δόξα και με την επιθυμία να αλλάξουν τον κόσμο γύρω τους. Πολλοί από τους ανθρώπους είναι εργάτες, ασχολούμενοι με τις φάρμες, τα ορυχεία και την υλοτομία έξω από την Ανεμόεσσα, πρόθυμα παίρνοντας ό,τι έχει να προσφέρει η φύση. Οι Άνθρωποι είναι επίσης θαρραλέοι ιππότες, γενναίοι στο πεδίο της μάχης και πιστοί στους συντρόφους τους.

Είναι περίπου 1,5 με 1,8 μέτρα ψηλοί, δυνατοί και υγιείς. Τα φυσικά χαρακτηριστικά των Ανθρώπων ποικίλλουν σε μεγάλο βαθμό, με ευρεία παλέτα χρωμάτων δέρματος και μαλλιών.

Τοποθεσία εκκίνησης: Βόρεια επαρχία στο δάσος Έλγουιν

Πρωτεύουσα: Ανεμόεσσα

Άλογα, τα Φυλετικά Υποζύγια των Ανθρώπων

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΔΙΠΛΟΜΑΤΙΑ

Η απόκτηση φήμης είναι αυξημένη κατά 10%.

### Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥ

Αφαιρεί όλες τις επιδράσεις αλλοίωσης της κίνησης και όλες τις επιδράσεις που προκαλούν απώλεια ελέγχου του χαρακτήρα σας. Αυτή η επίδραση έχει τον ίδιο χρόνο επαναφόρτισης με άλλες παρόμοιες επιδράσεις.

### ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΟΥΣ ΚΕΦΑΛΟΘΡΑΥΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΣΠΑΘΙΑ

Η τεχνογνωσία στη χρήση Κεφαλοθραυστών και Σπαθιών είναι αυξημένη κατά 3.

### ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΝΕΥΜΑ

Το Πνεύμα αυξάνεται κατά 3%.

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΠΙΠΟΤΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΠΑΛΛΑΔΙΝΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

### ΞΩΤΙΚΑ ΤΗΣ ΝΥΧΤΑΣ

Τα Ξωτικά της Νύχτας θεωρούνται απόμακρα και μοναχικά, προτιμώντας την φύση από τις συμβατικές πόλεις, και τη παρουσία των δικών τους μελών αντί άλλων φυλών. Αντί να χρησιμοποιούν τους πόρους της φύσης, τα Ξωτικά της Νύχτας αναζητούν να ακολουθούν τους ρυθμούς του φυσικού κόσμου. Τα Ξωτικά της Νύχτας συνδυάζουν τη μαγεία και τις δυνάμεις της φύσης για προστασία και ενδυνάμωση. Αυτή η πεποίθηση θέτει τα Ξωτικά της Νύχτας σε ισχυρή αντίθεση με τα Ξωτικά του Αίματος, που έχουν καταναλώσει τεράστιες ποσότητες μαγείας ενάντια στη ροή της φύσης και που τοποθετούν τη φιλοδοξία πάνω από τη λογική.

Τα Ξωτικά της Νύχτας είναι περίπου 2 μέτρα ψηλά, είναι ευκίνητα και αθλητικά. Όλα τα Ξωτικά της Νύχτας έχουν πεταχτά φρύδια και πολύ μακριά αυτιά. Τα αρσενικά έχουν περίτεχνα γένια και τα θηλυκά έχουν τατουάζ προσώπου.

Τοποθεσία εκκίνησης: Σκιερό Λαγκάδι στο Τέντρασιλ

Πρωτεύουσα: Νταρνάσους

Εσπέρια, Φυλετικά Υποζύγια των Ξωτικών της Νύχτας

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΗ ΦΥΣΗ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις της Φύσης.

### ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Μειώνει την πιθανότητα να σας χτυπήσουν οι επιτιθέμενοι κοντινής εμβέλειας και οι επιτιθέμενοι απόστασης κατά 2%.

### ΑΠΟΚΡΥΨΗ

Ενεργοποιήστε το για να χαθείτε στις σκιές, μειώνοντας την πιθανότητα να διακρίνουν την παρουσία σας οι εχθροί. Παραμένει μέχρι να ακυρωθεί ή μέχρι να κινηθείτε. Κατά την ακύρωση, επαναφέρεται η απειλή προς τους εχθρούς που είναι ακόμα σε μάχη.

### ΨΥΧΟΥΛΑ

Σας μεταμορφώνει σε ψυχούλα κατά το θάνατο, αυξάνοντας την ταχύτητα κατά 75%.

## ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΘΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΔΡΥΙΔΗΣ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

## ΞΩΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ

Τα Ξωτικά του Αίματος ονομάστηκαν έτσι προς τιμήν των υψηλών ξωτικών προγόνων τους που πέθαναν κατά την διάρκεια της εισβολής της Μάστιγας στη πατρίδα τους, Κουέλ Θαλάς. Τα Ξωτικά του Αίματος αναζητούν δύναμη μέσα από την αποκρυφιστική μαγεία, κάμπτοντάς την με την θέλησή τους για να δημιουργήσουν στρεβλωμένα, όμορφα περιβάλλοντα. Έντονα πιστοί στη φυλή τους, τα Ξωτικά του Αίματος θα κάνουν τα πάντα για να εκδικηθούν τους προγόνους τους και να επανακτήσουν την μαγική τους υπεροχή. Έχοντας επιζήσει, ελπίζουν να αποκτήσουν την δόξα που είχαν κάποτε. Οι πιο αδύναμοι μεταξύ τους αδυνατούν να ελέγξουν τη δίψα τους για μαγεία και δύναμη, οδηγώντας τους στο να είναι μια αξιολύπητη και αδύναμη εκδοχή του τι υπήρξαν κάποτε.



Τα Ξωτικά του Αίματος είναι 1,5 με 1,8 μέτρα ψηλά, λεπτά και μυώδη. Το χρώμα των μαλλιών και του δέρματός τους αντανακλά τη συγγένεια που έχουν με τη φωτιά και τον ήλιο. Όλα τα Ξωτικά του Αίματος έχουν πεταχτά φρύδια και μακριά αυτιά. Τα αρσενικά έχουν ελάχιστα γένια και τα θηλυκά έχουν περίτεχνα σκουλαρίκια.

Τοποθεσία εκκίνησης: Νήσος του Μεσουρανήματος στο Δάσος των Αιώνιων Ασμάτων

Πρωτεύουσα: Πόλη της Αργυρής Σελήνης

Γερακοδρομέας, το Φυλετικό Υποζύγιο των Ξωτικών του Αίματος

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΑΠΟΚΡΥΦΙΣΤΙΚΗ ΣΥΓΓΕΝΕΙΑ

Η δεξιότητα της Γητειάς (Επάγγελμα γητέματος αντικειμένων) είναι αυξημένη κατά 10.

### ΧΕΙΜΑΡΡΟΣ ΑΠΟΚΡΥΦΙΣΜΟΥ

Μια ικανότητα που Σιωπά όλους τους εχθρούς εντός 7 μέτρων για 2 δευτερόλεπτα και αποκαθιστά Μαγεία, Ενέργεια, Συγκέντρωση, Οργή ή Ρουνική Δύναμη, ανάλογα με τη κλάση σας.

### ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΟΝ ΑΠΟΚΡΥΦΙΣΜΟ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις του Αποκρυφισμού.

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΘΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΠΑΛΛΑΔΙΝΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ  
ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

### ΟΡΚ

Τα Ορκ είναι μεγάλοςωμα και τρομακτικά στους εχθρούς τους, αλλά ύστερα από πολυάριθμους πολέμους, τα Ορκ αναζητούν ειρήνη και επιστροφή στη σαμανιστική κληρονομιά τους. Ο Θραλ, ο περίφημος πολέμαρχός τους, οδήγησε το λαό του στο Νούροταν, επιλεγμένο λόγω του έρημου κλίματός του και της απόμερης θέσης του. Λόγω της εμπόλεμης κληρονομιάς τους, τα Ορκ είναι θαρραλέα στο πεδίο της μάχης. Είναι επίσης, σκληραγωγημένος λαός, αναζητώντας νέο μονοπάτι τιμής και δόξας.

Τα Ορκ είναι περίπου 1,8 μέτρα ψηλοί, με μυώδη κατασκευή. Τα αρσενικά έχουν πολύ μακριά και ασυνήθιστα γένια, ενώ τα θηλυκά έχουν πρωτότυπα χτενίσματα και ασυνήθιστα σκουλαρίκια. Όλα τα Ορκ έχουν κάποια απόχρωση πράσινου δέρματος.

Τοποθεσία εκκίνησης: Κοιλάδα των Δοκιμασιών στο Ντούροταν

Πρωτεύουσα: Οργκριμαρ

Λύκοι, τα Φυλετικά Υποζύγια των Ορκ

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΑ ΤΣΕΚΟΥΡΙΑ

Η τεχνογνωσία στη χρήση όπλων γροθιάς, τσεκουριών και τσεκουριών δύο χεριών είναι αυξημένη κατά 3.

### ΟΡΓΗ ΑΙΜΑΤΟΣ

Αυξάνει τη δύναμη επίθεσης και τη δύναμη ξορκιών. Διαρκεί 15 δευτερόλεπτα.

### ΠΡΟΣΤΑΓΗ

Αυξάνεται η ζημιά που προκαλείται από τα κατοικίδια του Ιπότη του Θανάτου, του Κυνηγού και του Δαιμονιστή.

### ΑΝΤΟΧΗ

Η διάρκεια των επιδράσεων Ζάλης μειώνεται για επιπλέον 15%.

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΤΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ ΣΑΜΑΝΟΣ  
ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

### ΤΑΥΡΩΝΕΣ

Οι Ταύρωνες είναι μια πνευματική και νομαδική φυλή, που περιπλανιέται στις πεδιάδες για επιβίωση και αναζητώντας τη θέληση της Μητέρας Γης. Αν και εκ φύσεως ειρηνικοί, οι κυνηγετικές δεξιότητες εκτιμώνται ως κομμάτι της φυσικής τάξης. Αν και λαός χωρισμένος σε διάφορες ομάδες, οι Ταύρωνες έχουν ενωθεί υπό την ηγεσία του Μπλίν Μπλάντχουφ στο μεγαλοπρεπή Γκρεμό του κεραυνού.

Οι Ταύρωνες είναι 1,8 με 2,1 μέτρα ψηλοί, αρκετά ογκώδεις και βαριοί. Οι Ταύρωνες έχουν μακριές ουρές, δίποδες οπλές και έχουν μόνο τρία δάκτυλα σε κάθε χέρι. Τόσο οι αρσενικοί όσο και οι θηλυκοί Ταύρωνες έχουν κέρατα διαφόρου σχήματος και μεγέθους.

Τοποθεσία εκκίνησης: Καταυλισμός Ναράκε στο Μούλγκορ

Πρωτεύουσα: Γκρεμός του κεραυνού

Κόντος, το Φυλετικό Υποζύγιο των Ταυρώνων

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑ

Η δεξιότητα της βοτανολογίας (Επάγγελμα συλλογής) είναι αυξημένη κατά 15 και συλλέγετε βότανα γρηγορότερα από τους υπόλοιπους βοτανολόγους.

### ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

Η Βασική Ζωή είναι αυξημένη κατά 5%.

### ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΗ ΦΥΣΗ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις της Φύσης.

### ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΠΟΔΟΜΑΤΗΜΑ

Ζαλίζει μέχρι 5 εχθρούς σε εμβέλεια 7 μέτρων για 2 δευτερόλεπτα.

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΠΙΠΟΤΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΔΡΥΙΔΗΣ ΚΥΝΗΓΟΣ ΠΑΛΛΑΔΙΝΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΣΑΜΑΝΟΣ  
ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

### ΤΡΟΛ

Τα Τρολ της φυλής της Σκοτεινής Λόγχης το έσκασαν από την Αγκαθοπνιγμένη κοιλάδα έπειτα από γενεές πολέμων με εισβολείς και με άλλες φυλές τρολ. Έχουν εγκατασταθεί στο Ντούροταν, όπου τα Ορκ τους πρόσφεραν μια νέα πατρίδα. Το χωριό Σεντζίν ονομασμένο προς τιμήν του χαμένου αρχηγού τους, ήταν η προσωρινή κατοικία των Τρολ, αλλά τώρα προχώρησαν στα Νησιά της Ηχούς, ακριβώς στις ακτές του Ντούροταν.

Έχοντας ζήσει στη ζούγκλα, τα Τρολ είναι άγρια, όπως και προληπτικά λόγω των πνευματικών πρακτικών της φυλής τους. Είναι η ψηλότερη φυλή στο Άζεροθ, φτάνοντας τα 2 με 2,5 μέτρα. Τα αρσενικά καμπουριάζουν, αλλά τα θηλυκά όχι. Τα Τρολ έχουν τρία δάκτυλα σε κάθε χέρι και δύο δάκτυλα σε κάθε πόδι. Τόσο τα αρσενικά όσο και τα θηλυκά έχουν ποικιλία χαυλιοδόντων και ατίθασες κομμώσεις.

Τοποθεσία εκκίνησης: Νησιά της Ηχούς στο Ντούροταν

Πρωτεύουσα: Όργκριμαρ (Κοιλάδα των Πνευμάτων)

Ράπτορας, το Φυλετικό Υποζύγιο των Τρολ

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΣΦΑΓΗ ΘΗΡΙΩΝ

Η ζημιά που προκαλείται ενάντια στα Θηρία είναι αυξημένη κατά 5%.

### MENOS

Αυξάνει τη ταχύτητα της επίθεσής σας και τη ταχύτητα των ξορκιών σας κατά 20% για 10 δευτερόλεπτα.

### ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΑ ΤΟΞΑ ΚΑΙ ΤΑ ΟΠΛΑ ΒΟΛΗΣ

Η πιθανότητα να χτυπήσετε καίρια με Τόξα και Όπλα Βολής είναι αυξημένη κατά 1%.

### ΒΟΥΝΤΟΥ ΑΝΑΜΙΞΗ

Μειώνει τη διάρκεια των επιδράσεων αλλοίωσης της κίνησης κατά 15%.

### ΑΝΑΖΩΟΓΟΝΗΣΗ

Το ποσοστό αποκατάστασης της Ζωής είναι αυξημένο κατά 10%. 10% της συνολικής αποκατάστασης της ζωής μπορεί να συνεχίσει και κατά την διάρκεια της μάχης.

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΘΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΔΡΥΙΔΗΣ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ

ΣΑΜΑΝΟΣ ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

### ΑΠΕΘΑΝΤΟΙ

Μια ομάδα απέθαντων αποστατών ξέφυγε από τον στρατό της Μάστιγας και την εξουσία του βασιλιά των Νεκρών. Με αρχηγό τη Σουλβάνας Γουίντρανερ, τα μέλη αυτής της ομάδας αυτοαποκαλούνται Λησμονημένοι. Αρνούμενοι να επιστρέψουν στον έλεγχο του Βασιλιά των Νεκρών και ακολουθούμενοι από το μίσος των ζωντανών, οι Λησμονημένοι διεξάγουν μια συνεχή μάχη για την ανεξάρτητη επιβίωσή τους. Δεν επέλεξαν να γίνουν απέθαντοι, αλλά βλέπουν πως έχει και τα οφέλη του.

Οι Λησμονημένοι είναι 1,5 με 1,8 μέτρα ψηλοί, κάτισχνοι και κοκαλιάρηδες. Τόσο οι άνδρες όσο και οι γυναίκες έχουν ατημέλητα μαλλιά, σαπισμένο δέρμα και εμφανίζουν διάφορα άλλα σημάδια αποσύνθεσης στο σώμα τους.

Τοποθεσία εκκίνησης: Θανάη

Πρωτεύουσα: Υπόγεια Πόλη

Σκελετωμένα Άλογα, τα Φυλετικά Υποζύγια των Απέθαντων

## ΦΥΛΕΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

### ΚΑΝΝΙΒΑΛΙΣΜΟΣ

Όταν ενεργοποιείται, αναπαράγει 7% της συνολικής ζωής κάθε 2 δευτερόλεπτα για 10 δευτερόλεπτα. Λειτουργεί μόνο σε πτώματα ανθρωποειδών και απέθαντων σε εμβέλεια 4,5 μέτρων.

### ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΣΤΗ ΣΚΙΑ

Αυξάνει την αντίστασή σας στις επιβλαβείς επιδράσεις της Σκιάς.

### ΑΝΑΠΝΟΗ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΡΟ

Σας επιτρέπει να παραμείνετε κάτω από το νερό για 223% περισσότερο.

### ΘΕΛΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΕΘΑΝΤΩΝ

Αφαιρεί κάθε επίδραση Σαγήνης, Φόβου και Ύπνωσης. Αυτή η επίδραση μοιράζεται 30 δευτερόλεπτα χρόνο επαναφόρτισης με άλλες παρόμοιες επιδράσεις.

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΚΛΑΣΕΙΣ

ΙΠΠΟΘΗΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ ΚΥΝΗΓΟΣ ΜΑΓΟΣ ΙΕΡΕΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ ΔΑΙΜΟΝΙΣΤΗΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Όταν ήρθε η ώρα να διαλέξω θέμα εργασίας, έψαξα αρκετά για κάποιο κείμενο που θα μου κέντριζε το ενδιαφέρον μεταφραστικά. Όταν αποφάσισα να μεταφράσω τον οδηγό αρχαρίων του World of Warcraft, ο οποίος δεν έχει ως τώρα αποδοθεί στα ελληνικά και είναι ένα θέμα που πάντα με ενδιέφερε, ήξερα ότι θα συναντήσω πολλές δυσκολίες μπροστά μου. Αυτό βασικά για δύο κύριους λόγους, της ιδιαιτερότητας του κειμένου με πολλαπλά στοιχεία φαντασίας, δυνάμεων και ονομασιών χαρακτήρων όπως και τοπωνυμίων, αλλά και λόγω της ελληνικής κοινότητας παιχτών που δίχως ελληνικά ερεθίσματα σε παιχνίδια και συνηθισμένοι μόνο σε αγγλικά ακούσματα, εικόνες και κείμενα θα έβρισκαν όποια προσπάθεια μετάφρασης του κειμένου απόξενη.

Αντιμέτωπος με μοναδικές έννοιες, σπάνιες έως και ανύπαρκτες έξω από τον κόσμο των παιχνιδιών και της φαντασίας, διαπίστωνα πως η εργασία αυτή χρειάζεται πολλή δημιουργικότητα. Αυτό με οδήγησε σε μια περιπετειώδη έρευνα όρων και εννοιών μέσα από εγκυκλοπαίδειες και ηλεκτρονικές αναζητήσεις για ζώα, προϊστορικά και πιο σύγχρονα, έως και αρχαία λήμματα για πολέμους και όπλα.

Η πορεία δεν ήταν πάντοτε εύκολη, μιας και στη κατά κύριο λόγο λογοτεχνική προσέγγιση που έκανα στο φανταστικό κομμάτι του κειμένου, δηλαδή στις ονομασίες περιοχών, χαρακτήρων, φυλών και ό,τι έχει να κάνει με το παιχνίδι και την ιστορία του, χρειάστηκε πολλές φορές να δημιουργήσω νεολογισμούς και να πλάσω λέξεις που να αποδίδουν την έννοια των λέξεων του πρωτότυπου κειμένου.

Με βοήθημα τον αντίστοιχο γαλλικό οδηγό αρχαρίων του World of Warcraft της ίδιας της Blizzard, αλλά και μεταφρασμένα βιβλία στα ελληνικά με ιστορίες από τον κόσμο του Warcraft έβαλα στόχο να φέρω εις πέρας αυτό το πόνημα. Μεγάλη βοήθεια πρόσφερε επίσης και η μετάφραση του διαδικτυακού παιχνιδιού League of Legends, ένα από τα μοναδικά με τόσο λεπτομερή και διεξοδική μετάφραση σχεδόν όλων των όρων με χρήση επιχώριας προσαρμογής, κάτι που απαντήθηκε με σκεπτικισμό από την κοινότητα των Ελλήνων παικτών.

## ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ / ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Το γλωσσάριο χωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες, το «Ειδικό Λεξιλόγιο» και τα «Ονόματα & Ονομασίες». Στη πρώτη στήλη είναι οι όροι στα αγγλικά όπως βρίσκονται στο πρωτότυπο κείμενο, ενώ στη δεύτερη παρατίθεται η μετάφρασή τους.

Στο κομμάτι «Ειδικό Λεξιλόγιο» αναγράφονται διάφοροι ειδικοί όροι της λειτουργίας του παιχνιδιού και του περιβάλλοντος χρήστη που απαντώνται στο κείμενο, ενώ στο κομμάτι «Ονόματα & Ονομασίες» είναι όλες οι λογοτεχνικές ονομασίες περιοχών, χαρακτήρων, φυλών και ό,τι έχει να κάνει με το παιχνίδι και την ιστορία του.

### ΕΙΔΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

|                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| abilities         | ικανότητες             |
| accept            | αποδοχή                |
| acronym           | ακρόνυμο               |
| action bar        | μπάρα δυνάμεων         |
| arcane affinity   | μαγική συγγένεια       |
| attack power      | δύναμη επίθεσης        |
| attack speed      | ταχύτητα επίθεσης      |
| auto-attack       | αυτόματη επίθεση       |
| avatar            | άβαταρ                 |
| axe               | τσεκούρι               |
|                   |                        |
| backspace         | σακίδιο                |
| Beginner Tooltips | Εργαλεία Αρχαρίων      |
| Bleed effects     | επιδράσεις αιμορραγίας |
| bows              | τόξα                   |
| boxes             | παράθυρα               |
| breadcrumb quests | αποστολές εξερεύνησης  |
|                   |                        |
| casting speed     | ταχύτητα ξορκιών       |

|                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| charm               | σαγήνη                 |
| chat log            | παράθυρο συνομιλίας    |
| class               | κλάση                  |
| class trainers      | εκπαιδευτές κλάσης     |
| click               | πατώ                   |
| close range         | μικρή απόσταση         |
| collection quests   | αποστολές συλλογής     |
| combat log          | ημερολόγιο μάχης       |
| crafting profession | χειροτεχνικό επάγγελμα |
| critically hit      | χτυπό καίρια           |
| customize           | προσαρμόζω             |
|                     |                        |
| dagger              | στιλέτο                |
| disease             | αρρώστια               |
| dungeon             | μπουντρούμι            |
|                     |                        |
| escort quest        | αποστολή συνοδείας     |
| events              | γεγονότα               |
| expansion packs     | πακέτα επέκτασης       |
|                     |                        |
| faction             | παράταξη               |
| fear                | φόβος                  |
| few brief lines     | μια περίληψη           |
| fist weapon         | όπλο γροθιάς           |
| flight master       | εκπαιδευτής πτήσης     |
|                     |                        |
| gear                | εξοπλισμός             |
| guns                | πιστόλες               |
|                     |                        |
| header              | κεφαλίδα               |
| home region         | περιοχή καταγωγής      |
| host                | φιλοξενώ               |



|                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
|                            |                                  |
| instanced dungeon          | πίστα μουντρομιού                |
| inventory                  | αποθήκες, αποθήκευση             |
|                            |                                  |
| kill quests                | αποστολές σφαγής                 |
|                            |                                  |
| load (the game)            | φορτώνω                          |
| log                        | ημερολόγιο                       |
| logged into                | συνδεδεμένοι                     |
| loot                       | λάφυρα                           |
| loot                       | μαζεύω                           |
|                            |                                  |
| mace                       | κεφαλοθραύστης                   |
| melee weapon               | το όπλο για πάλη σώματος με σώμα |
| minimap                    | μικροχάρτης                      |
| mount                      | υποζύγιο                         |
| mouse pointer              | κέρσορας του ποντικιού           |
| movement impairing effects | επιδράσεις αλλοίωσης της κίνησης |
|                            |                                  |
| Naming Policy              | Πολιτική Ονομασίας               |
| NPC (Non-Player Character) | χαρακτήρας του παιχνιδιού        |
|                            |                                  |
| objectives                 | βήματα                           |
| overpowered                | υπερισχύω                        |
|                            |                                  |
| patch                      | αναβαθμίζω                       |
| persona                    | χαρακτήρας                       |
| phase                      | στάδιο                           |
| phasing                    | αλλαγή σταδίου                   |
| physical appearance        | φυσική εμφάνιση                  |
| physical attributes        | φυσικά χαρακτηριστικά            |

|                       |                                   |
|-----------------------|-----------------------------------|
| poison                | δηλητήριο                         |
| population level      | επίπεδο πληθυσμού                 |
| PvP                   | διαμάχης                          |
|                       |                                   |
| quest                 | αποστολή                          |
| quest chain           | αλυσιδωτή αποστολή                |
| quest log             | ημερολόγιο αποστολών              |
| quest tracker         | ιχνηλάτης της αποστολής           |
| quest tracking window | παράθυρο παρακολούθησης αποστολών |
| quest-giver           | εντολέας                          |
|                       |                                   |
| race                  | φυλή                              |
| racial abilities      | φυλεκτικές ικανότητες             |
| raid                  | επιδρομή                          |
| Randomize             | Τυχαία Επιλογή                    |
| realm                 | βασίλειο                          |
| region map            | χάρτης της περιοχής               |
| register              | εγγράφομαι                        |
| restrictions          | περιορισμοί                       |
| RP (roleplaying)      | ρόλων                             |
|                       |                                   |
| scroll (through it)   | που θα τη δω                      |
| server                | διακομιστής                       |
| server maintenance    | συντήρηση διακομιστών             |
| silence               | σιωπώ                             |
| skill                 | δεξιότητες                        |
| sleep                 | ύπνωση                            |
| spell power           | δύναμη ξορκιών                    |
| spellbook             | βιβλίο δυνάμεων                   |
| starting area         | αφετηρία                          |
| starting attack (the) | αρχική επίθεση (η)                |

|                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| starting point         | σημείο εκκίνησης      |
| starting zone          | περιοχή εκκίνησης     |
| stats                  | στοιχεία χαρακτήρα    |
| stun                   | ζάλη                  |
| thrown weapons         | όπλα βολής            |
| to join                | επιλέγω               |
| to tackling            | να αντιμετωπίζω       |
| two-handed             | δύο χεριών            |
| underpowered           | υστερώ                |
| user interface         | περιβάλλον χρήστη     |
| vendor                 | προμηθευτής           |
| wanted posters         | αφίσες καταζητούμενων |
| xp (experience points) | βαθμοί εμπειρίας      |

## ΟΝΟΜΑΤΑ & ΟΝΟΜΑΣΙΕΣ

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| Alliance         | Συμμαχία                            |
| Ammen Vale       | Κοιλάδα Άμμεν                       |
| arcane           | αποκρυφισμός                        |
| Argus            | Άργος                               |
| Azuremist Isle   | Νήσος της Κυανής Ομίχλης            |
|                  |                                     |
| blood elf        | ξωτικό του αίματος                  |
| Bloodhoof        | Μπλάντχουφ                          |
|                  |                                     |
| Coldridge Valley | Αλπική κοιλάδα                      |
|                  |                                     |
| Darkspear trolls | τρολ της φυλής της Σκοτεινής Λόγχης |
| Deathknell       | Θανή                                |
| draenei          | ντρενέι                             |
| druid            | δρυίδης                             |
| Dun Morogh       | Νταν Μορό                           |
| Durotan          | Ντούροταν                           |
| dwarf            | νάνος                               |
|                  |                                     |
| Eastern Kingdoms | Ανατολικά Βασίλεια                  |
| Echo Isles       | Νησιά της Ηχούς                     |
| Elekks           | Έλεκκ                               |
| Elwynn Forest    | δάσος Έλγουιν                       |
| Enchanting       | Γητειάς                             |
| Energy           | Ενέργεια                            |
| engineering      | μηχανολογία                         |
| Eversong Woods   | Δάσος των Αιώνιων Ασμάτων           |
| Exodar           | Έξονταρ                             |
|                  |                                     |
| Focus            | Συγκέντρωση                         |

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| Forshaken       | Λησμονημένοι      |
|                 |                   |
| gemcutting      | λιθοχάραξη        |
| gnome           | γνώμος            |
| Gnomeregan      | Νομέρεγκαν        |
| goblin          | καλικάντζαρος     |
|                 |                   |
| Hawkstrider     | Γερακοδρομέας     |
| hearthstone     | οικόλιθος         |
| Horde           | Ορδή              |
| human           | άνθρωπος          |
| hunter          | κυνηγός           |
|                 |                   |
| Ironforge       | Σιδηροκάμιнос     |
|                 |                   |
| jewelcrafting   | κοσμηματοποιία    |
|                 |                   |
| Kodos           | Κόντος            |
|                 |                   |
| Legion          | Λεγεώνα           |
|                 |                   |
| mage            | μάγος             |
| mana            | μαγεία            |
| Mechanostriders | μηχανικοί δρομείς |
| Mulgore         | Μούλγκορ          |
|                 |                   |
| Naaru           | Νααρού            |
| Narache         | Ναράκε            |
| night elf       | ξωτικά της νύχτας |
| nightsaber      | εσπέριο           |
| Northshire      | Βόρεια επαρχία    |
|                 |                   |

|                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| orc                | ορκ                      |
| Orgrimmar          | Όργκριμαρ                |
| Outland            | Περαχώρα                 |
|                    |                          |
| paladin            | παλαδίνος                |
| priest             | ιερέας                   |
|                    |                          |
| Rage               | Οργή                     |
| Raptor             | ράπτορας                 |
| rogue              | εκτελεστής               |
| Runic Power        | Ρουνική Δύναμη           |
|                    |                          |
| Sen'jin            | Σεντζίν                  |
| Shadowglen         | Σκιερό Λαγκάδι           |
| shadowmeld         | απόκρυψη                 |
| shaman             | σαμάνος                  |
| shortblade         | μικρές λεπίδες           |
| Silvermoon city    | Πόλη της Αργυρής Σελήνης |
| Stormwind          | Ανεμόεσσα                |
| Stranglethorn Vale | Αγκαθοπιγμένη κοιλάδα    |
| Sunstrider Isle    | Νήσος του Μεσουρανήματος |
|                    |                          |
| tauren             | τάρωνας                  |
| Thunder Bluff      | Γκρεμός του κεραυνού     |
| tinker town        | πόλη των μαστόρων        |
| Troggs             | Τρογκς                   |
| troll              | τρολ                     |
|                    |                          |
| undead             | απέθαντος                |
| Undercity          | Υπόγεια Πόλη             |
|                    |                          |
| Valley of Trials   | Κοιλάδα Δοκιμασιών       |

|             |             |
|-------------|-------------|
|             |             |
| warlock     | δαιμονιστής |
| warrior     | πολεμιστής  |
| Windrunner  | Γουίντρανερ |
| wisp spirit | ψυχούλα     |
| worgen      | λυκάνθρωπος |

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Α. ΕΝΤΥΠΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

#### ΚΕΙΜΕΝΟ ΠΗΓΗ

Blizzard Entertainment Inc (2011) *World of Warcraft – Beginner’s Guide*. DK/BradyGAMES, a division of Penguin Group (USA) Inc.

### ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Κατσογιάννου, Μ. & Ευθυμίου Ε. (επιμ.) (2004). *Ελληνική ορολογία: έρευνα και εφαρμογές*. Αθήνα: Καστανιώτης.
2. Λαζαράτος Γ. (2007). *Umberto Eco: Διασημειωτική μετάφραση και μετάφραση και επιστημολογία*. Αθήνα: Παπαζήση.
3. Λέκκα Β. (2004). «Επιστημονικός λόγος: Η επικοινωνιακή διάσταση», στο Μ. Κατσογιάννου & Ε. Ευθυμίου (επιμ.) *Ελληνική Ορολογία: Έρευνα και εφαρμογές*. Αθήνα: Καστανιώτης.
4. Μπατσαλιά, Φ. & Σελλά – Μάζη, Ε. (2004). *Γλωσσολογική Προσέγγιση στη Θεωρία και τη Διδακτική της Μετάφρασης*. Αθήνα: Έλλην.

### ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Blizzard Entertainment Inc (2011) *Guide du débutant*. DK/BradyGAMES, a division of Penguin Group (USA) Inc
2. Golden C. (2010). *World of Warcraft Η Γέννηση της Ορδής (Rise of the Horde)*, μετάφραση Βάιος Ζάχαρης. Αθήνα: Anubis.



3. Knaak A. R. (2006). *World of Warcraft Η ψυχή του Δαίμονα, βιβλίο δεύτερο (War of the Ancients, book two The Demon Soul)*, μετάφραση Ειρήνη Παϊδούση. Αθήνα: Anubis.
4. Knaak A. R. (2011). *World of Warcraft Η Οργή του Μαλφιούριον (World of Warcraft: Stormrage)*, μετάφραση Χρήστος Βλάχος. Αθήνα: Anubis.
5. Knaak A. R. (2007). *World of Warcraft Η Τελική Σύγκρουση, βιβλίο τρίτο (War of the Ancients, book three The Sundering)*, μετάφραση Ειρήνη Παϊδούση. Αθήνα: Anubis.
6. Knaak A. R. (2009). *World of Warcraft Το Πηγάδι της Αιωνιότητας, βιβλίο πρώτο (War of the Ancients, book one The Well of Eternity)*, μετάφραση Χρύσα Μάγκρα. Αθήνα: Anubis.
7. Rosenberg A. & Golden C. (2010). *World of Warcraft Πέρα από τη Σκοτεινή Πύλη (Beyond the Dark Portal)*, μετάφραση Βάιος Ζάχαρης. Αθήνα: Anubis.

## B. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Άβαταρ-Avatar

[http://www.slang.gr/lemma/show/abatari\\_abatar\\_10502](http://www.slang.gr/lemma/show/abatari_abatar_10502) προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://www.wordreference.com/engr/avatar> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

Πόλεις

Stormwind

<http://greek.greek.enacademic.com/18269/%CE%B1%CE%BD%CE%B5%CE%BC%CF%8C%CE%B5%CE%B9%CF%82> προσπελάστηκε 23/10/2019 (Ανεμόεσσα)

<https://www.lexigram.gr/lex/eni/%CE%B1%CE%BD%CE%B5%CE%BC%CE%BF%CE%B8%CF%8D%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B1?fbclid=IwAR1eEzC-4jEf6vBSocwRM4Fk5ucwRzBSGVVicvAUtngnw6UrnU1wSzYByb4#Hist0> προσπελάστηκε 23/10/2019

[http://ellinopedia.com/ellinika/peri-anemon-onomasia-anemon?fbclid=IwAR21w0VR0QUtPQFR2aWL4ytS-f-Eh3Mgp2G4RXe-sJvrWRuW\\_YiMwyywZX0](http://ellinopedia.com/ellinika/peri-anemon-onomasia-anemon?fbclid=IwAR21w0VR0QUtPQFR2aWL4ytS-f-Eh3Mgp2G4RXe-sJvrWRuW_YiMwyywZX0) προσπελάστηκε 23/10/2019

Υποζύγια (είδη)

[http://greek\\_greek.enacademic.com/183146/%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%B6%CF%8D%CE%B3%CE%B9%CE%BF](http://greek_greek.enacademic.com/183146/%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%B6%CF%8D%CE%B3%CE%B9%CE%BF) προσπελάστηκε 2/5/2019

Γερακοδρομέας  
Ιερακόμορφα-Hawkstriders

[http://www.poulia.info/2011/10/blog-post\\_04.html](http://www.poulia.info/2011/10/blog-post_04.html) προσπελάστηκε στις 26/5/2014

<http://www.poulia.info/2013/05/struthioniformes.html> (Στρουθιονόμορφα) προσπελάστηκε στις 26/5/2014

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AF%CF%84%CE%B7%CF%82> προσπελάστηκε στις 27/11/2019

[https://en.wikipedia.org/wiki/Peregrine\\_falcon%20](https://en.wikipedia.org/wiki/Peregrine_falcon%20) προσπελάστηκε στις 2027/11/2019

Raptors

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Dromie\\_scale.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Dromie_scale.png) προσπελάστηκε 23/10/2019

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dromaeosauridae> προσπελάστηκε 23/10/2019

<https://en.wikipedia.org/wiki/Deinonychus> προσπελάστηκε 23/10/2019

<https://en.wikipedia.org/wiki/Achillobator> προσπελάστηκε 23/10/2019

<https://en.wikipedia.org/wiki/Velociraptor> προσπελάστηκε 23/10/2019

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B5%CE%BB%CE%BF%CF%83%CE%B9%CF%81%CE%AC%CF%80%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%B1%CF%82> προσπελάστηκε 23/10/2019

<https://blogs.sch.gr/august/2017/12/03/%CE%BF-%CE%B2%CE%B5%CE%BB%CE%BF%CF%83%CE%B9%CF%81%CE%AC%CF%80%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%B1%CF%82-velociraptor/> προσπελάστηκε 23/10/2019

<http://www.hellenicaworld.com/Science/Biology/gr/Deinonychos.html> προσπελάστηκε 23/10/2019

Sabers

<https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%B5%CF%83%CF%80%CE%AD%CF%81%CE%B9%CE%BF%CF%82> προσπελάστηκε στις 2/1/2019 (night-sabers)

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%98%CF%85%CE%BB%CE%B1%CE%BA%CF%8C%CF%83%CE%BC%CE%B9%CE%BB%CE%BF%CF%82> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://en.wikipedia.org/wiki/Thylacosmilus> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://en.wikipedia.org/wiki/Metatherian> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://proistzoa.blogspot.gr/2011/03/smilodon.html> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

[http://greek\\_greek.enacademic.com/225389/%CE%BC%CE%B1%CF%87%CE%B1%CE%B9%CF%81%CF%8C%CE%B4%CE%BF%CF%85%CF%82](http://greek_greek.enacademic.com/225389/%CE%BC%CE%B1%CF%87%CE%B1%CE%B9%CF%81%CF%8C%CE%B4%CE%BF%CF%85%CF%82) προσπελάστηκε στις 2/5/2019

## Φυλές

### Απέθαντοι-Undead

<http://lexilogia.gr/forum/showthread.php?2386-the-undead-%CE%BF%CE%B9-%CE%B1%CF%80%CE%AD%CE%B8%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%BF%CE%B9-%CE%BF%CE%B9-%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%81%CE%BF%CE%B6%CF%8E%CE%BD%CF%84%CE%B1%CE%BD%CE%BF%CE%B9> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

### Γνώμοι-Gnomes

<http://lexilogia.gr/forum/showthread.php?8008-gnome-the-gnomes-of-Zurich-%CE%B3%CE%BD%CF%8E%CE%BC%CE%BF%CF%82%CE%B7-%CE%BD%CE%AC%CE%BD%CE%BF%CF%82-%CE%BF%CE%B9-%CF%80%CE%B1%CE%BD%CE%AF%CF%83%CF%87%CF%85%CF%81%CE%BF%CE%B9-%CE%95%CE%BB%CE%B2%CE%B5%CF%84%CE%BF%CE%AF-%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%B5%CE%B6%CE%AF%CF%84%CE%B5%CF%82> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://en.wikipedia.org/wiki/Pygm%C3%A6i> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://en.wikipedia.org/wiki/Gnome> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

### Τρολ-Troll

[http://www.slang.gr/lemma/show/trol\\_4577](http://www.slang.gr/lemma/show/trol_4577) προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CF%81%CE%BF%CE%BB> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<https://coolweb.gr/trol-ti-einai/> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

Τραύματα (είδη)

<http://www.theartofcrime.gr/index.php?pgtp=1&aid=1321863407> προσπελάστηκε στις 26/5/2014

Realm (Name)

<http://el.glosbe.com/en/el/realm> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://el.glosbe.com/en/el/realm%20name> προσπελάστηκε στις 2/5/2019

<http://news.in.gr/science-technology/article/?aid=1231216625> «Λουτρό αίματος στο *World of Warcraft*, χάκερ σκότωσαν όλους τους χαρακτήρες», προσπελάστηκε στις 15/9/2014

Mace

<http://www.stougiannidis.gr/AENAON/AS3/bardoykion.pdf>

<http://el.wiktionary.org/wiki/%CE%B1%CF%80%CE%B5%CE%BB%CE%B1%CF%84%CE%AF%CE%BA%CE%B9>

<http://www.wowwiki.com/Mace>

Δύο χεριών ή Δίχειρο!

<http://medievalwordmanship.wordpress.com/2013/05/02/%CE%BF%CE%B9-%CF%83%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CF%83-%CF%84%CE%B7%CF%83-%CE%BE%CE%B9%CF%86%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B9%CE%B1%CF%83-2/> (δίχειρο) vettius, *ΟΙ ΣΧΟΛΕΣ ΤΗΣ ΕΙΦΑΣΚΙΑΣ*, προσπελάστηκε στις 8/5/2014

<http://community.sff.gr/topic/425-%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%BF%CF%81%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B5%CF%82-%CE%B5%CF%80%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82-%CF%86%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1%CF%82/> (δίχειρο) προσπελάστηκε στις 8/5/2014

<http://www.translatum.gr/forum/index.php?topic=6737.0> (εναντίων του όρου δίχειρο) προσπελάστηκε στις 8/5/2014

[http://www.shaolin.com.gr/weapons/shuang-shou-jian.aspx#.U2uGwYF\\_tHV](http://www.shaolin.com.gr/weapons/shuang-shou-jian.aspx#.U2uGwYF_tHV) (δύο χεριών) «*Το Ξίφος Δυο Χεριών*» - Σούαν Σόου Τζιάν 少林双手剑 (Shàolin Shuāng Shǒu Jiàn)», προσπελάστηκε στις 8/5/2014

<http://www.topontiki.gr/article/33349/> (δύο χεριών + βιβλιογραφία) Γιώργος Ζαχαρόπουλος, «*Η Ιπποτική Τέχνη του Ξίφους και η σπλομαχητική κατά τον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση*», εκδόσεις: Μπατσιούλας, προσπελάστηκε στις 8/5/2014

<http://www.touristiki-agora.gr/article.asp?ID=2746> προσπελάστηκε στις 8/2/2014

<http://www.eeei.gr/interbiz/articles/ebay.htm>

<http://invenio.lib.auth.gr/record/115384> (παιχνιδιών ρόλων μαζικής συμμετοχής)  
προσπελάστηκε στις 3/5/2019

[http://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/5481/3/Nimertis\\_Rapti%28eco%29.pdf](http://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/5481/3/Nimertis_Rapti%28eco%29.pdf)  
(διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων μαζικής συμμετοχής) προσπελάστηκε στις 3/5/2019

<http://www.gameover.gr/forum/topic/Grand-Theft-Auto-V.19936.html?page=69>  
(αποστολοδότης)

<http://eune.leagueoflegends.com/el/> προσπελάστηκε στις 26/5/2014

<http://www.metric-conversions.org/length/feet-to-meters.htm> (πόδια και μέτρα)  
προσπελάστηκε στις 1/6/2014

<http://www.metric-conversions.org/length/yards-to-meters.htm> (γιάρδες σε μέτρα)  
προσπελάστηκε στις 1/6/2014

<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/el/game-info/get-started/chat-commands/> (εντολές  
συνομιλίας) προσπελάστηκε 16/11/2014

<http://www.anubis.gr/books.asp?BID=1230> (κλάση) προσπελάστηκε 15/9/2014

<http://game20.gr/news/world-of-warcraft-patch-5-2-ptr-2833/> (κλάση) προσπελάστηκε  
15/9/2014

<http://gamespace.gr/2014/09/11/world-of-warcraft-warlords-of-draenor-preview/> (κλάση)  
προσπελάστηκε στις 15/9/2014

<http://help.outlook.com/el-gr/140/ff628708.aspx> (πολιτική ονομασίας)

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BA%CE%B9%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CE%B9%CE%B1:%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CE%BF%CE%BD%CE%BF%CE%BC%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1%CF%82%CF%87%CF%81%CE%B7%CF%83%CF%84%CF%8E%CE%BD> (πολιτική ονομασίας) προσπελάστηκε στις 3/5/2019

[http://hellenichistory4you.blogspot.gr/2013/07/blog-post\\_5.html](http://hellenichistory4you.blogspot.gr/2013/07/blog-post_5.html) (κεφαλοθραύστης)  
προσπελάστηκε στις 8/5/2014

<http://protostrator.blogspot.gr/search/label/%CE%9A%CE%B5%CF%86%CE%B1%CE%BB%CE%BF%CE%B8%CF%81%CE%B1%CF%8D%CF%83%CF%84%CE%B5%CF%82>  
(κεφαλοθραύστης + βιβλιογραφία) προσπελάστηκε στις 8/5/2014

<http://theappendix.net/issues/2014/4/the-history-of-mana-how-an-austronesian-concept-became-a-video-game-mechanic> (ιστορίας της λέξης mana) προσπελάστηκε στις 27/11/2019

## Γ. ΛΕΞΙΚΑ

### 1. Ελληνικά

Μπαμπινιώτης Δ. Γεώργιος (1998). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Α' Έκδοση. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε.

Μπαμπινιώτης Δ. Γεώργιος (2011). *Ετυμολογικό Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Β' Έκδοση. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε.

Σταθόπουλος Νίκος (2005). *Αναλυτικό Λεξικό Συνωνύμων-Αντωνύμων της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Σαββάλας.

Τεγόπουλος – Φυτράκης (2005). *Συνώνυμα Αντώνυμα Ελληνικό Λεξικό*. Αθήνα: Αρμονία Α.Ε

H.G. Liddell, R. Scott (2007). *Επιτομή του μεγάλου λεξικού της ελληνικής γλώσσας*, από [https://books.google.gr/books?id=x7erBwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=el&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.gr/books?id=x7erBwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=el&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) προσπελάστηκε στις 23/4/2019.

### 2. Αγγλικά

Davidson George (2003). *Roget's Thesaurus of English words and phrases*. Penguin Books

Stavropoulos D. N. & A S Hornby (1977). *Oxford English-Greek Learner's Dictionary*, Oxford University Press

Stavropoulos D. N. (2001). *Oxford Greek-English Learner's Dictionary*. Oxford University Press

Cambridge Learner's Dictionary, Second Edition, Cambridge University Press 2004

Compact Oxford ENGLISH Dictionary, Second Edition, Revised, Oxford University Press, 2003

The Wordsworth Dictionary of Phrase & Fable, Wordsworth Reference Series 2006

### 3. Εγκυκλοπαίδειες

Εγκυκλοπαίδεια Δομή, 1997

τόμος 9, λήμμα δρομείς

τόμος 20, λήμμα μαχαιρόδους

τόμος 29, λήμμα στρουθιόμορφα, στρουθοκάμηλος

Εγκυκλοπαίδεια Πάπυρος Larousse Britannica, 2006

τόμος 18, λήμμα δρομείς

τόμος 35, λήμμα μαχαιρόδοντες

τόμος 48, λήμμα στρουθιόμορφα, στρουθοκάμηλος

### 4. Ηλεκτρονικά

<http://www.wordreference.com/>

<http://el.glosbe.com/>

<http://www.dictionarist.com/>

<http://www.stougiannidis.gr/AENAON/Menu.htm>

[http://greek\\_greek.enacademic.com/](http://greek_greek.enacademic.com/)

[www.greek-language.gr/greekLang/index.html](http://www.greek-language.gr/greekLang/index.html)

<https://dictionary.babylon-software.com/>

### Δ. ΜΗΧΑΝΕΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ

<http://www.systransoft.com/>

<http://translation.babylon.com/>

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### A. ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ

#### GETTING STARTED

Millions of people can't all play in the same place at the same time. As such, World of Warcraft isn't hosted from a single computer. Instead, servers around the world host the many realms where World of Warcraft is played. Each realm is a separate copy of the game where several thousand people play.

#### PICKING THE RIGHT REALM

Your first act, after you register, patch, and load the game, is to select a realm. If you have friends already playing, contact them and ask which realm to join. Otherwise, you are strongly encouraged to try out one of the realms marked for NEW PLAYERS.

#### Tuesday Downtime

Blizzard typically uses Tuesdays to perform server maintenance or apply the latest updates (known as patches) to World of Warcraft. The game is often unavailable from early morning until early afternoon, depending on your time zone. Downtimes are often given in Pacific Time since that is the timezone where Blizzard's offices are located.

#### THE REALM SELECTION SCREEN





## Type

Click on this header to sort the list by type.

## Your character(s)

The number of characters you have on a given server appears here. It lists the realms on which you have characters at the top of the list.

## Realm Name

Click this header to sort the list in alphabetical order. Click on it again to switch between ascending (starting with the letter A) and descending (starting with the letter Z) order.

## Geographic Tabs

Click on the tab that's appropriate for where you live.

## Population

Click on this header to sort the list by population level.

## TYPES OF REALMS

The list of available realms may be daunting the first time you scroll through it, so how do you know which type of realm is for you? Use the following information to help you reach a decision.

|        |  |
|--------|--|
| Normal | Normal realms are also known as PvE (Player-versus Environment) realms. If you're new to the game, strongly consider a Normal server before trying any other type.   |
| PvP    | Player-versus-Player servers. In addition to all the standard aspects of the game, players from opposite factions are free to attack each other in most areas. If you don't know what PvP is, don't choose it.   |
| RP     | Roleplaying servers. Environments that encourage players to stay "in character" while playing the game. There are additional rules in place that govern player names, and behavior in public areas. There aren't any mechanical processes that force you to role play your character well (or at all), but it is encouraged in these realms. |
| RP-PVP | These servers combine the RP crowd with a PvP ruleset.   |

## POPULATION

The last variable to consider is the player population of a server.

|             |  |
|-------------|--|
| Full        | New accounts are unable to create characters on Full servers.  |
| High        | A large number of players. There's always someone around who might help, but you may be waiting in a queue to log in some nights.      |
| Medium      | A robust player base but not too crowded.  |
| Low         | Sparse player base. You will always be able to do your task at-hand, but there may not be many people around to help you.              |
| New Players | Newer servers with a lower overall population. If you are trying out World of Warcraft for the first time, choose one of these realms! |
| Offline     | Grayed out servers are briefly unavailable, but will likely be online again soon—save for Tuesday downtimes.                           |

## TO MAKE YOUR SELECTION

Click on the realm where you want to play, then click Okay. You are now logged into that server. Since you have no characters, this screen is currently empty. Press Create New Character in the lower-right corner, and turn the page for help in creating your character.

## MAKING YOUR CHARACTER

### THE CHARACTER CREATION SCREEN

The Character Creation Screen is divided into three sections. The left column has all the options needed to build your avatar (the character you control in the game). You begin with a random character (which appears in the center) that you can customize in multiple ways.



#### Gender

Choosing to play a male character or female character provides different options for the character's physical appearance.

#### Race

Click on these icons to change the race of your character. Choosing a race impacts which classes are available for you to play.

#### Race History/Class Description

The information provided in these two boxes updates as you click on the icons for races and classes. Each race has advantages and extra abilities which are listed at the top of the Race

History box. The Class Description box displays a few brief lines that serve as an overview of the class, then provides additional details so you have a better feel for class.

### Class

The icons for classes appear here; no race can play every class, so some of these icons will be unavailable regardless of the race you select.

### Physical Attributes

Click on the arrows next to each physical appearance category to cycle through the available options.

### Current Character

Each time you click on a new option for race, gender, class, or physical appearance, the character displayed here is updated. The gender and the physical appearance choices you make for your character are purely cosmetic; they have no impact on how your character performs in the game. Have fun choosing your hair color and markings. After all, this is your in-game persona; you want to like what you see! You can press Randomize to let the game show you some options.

### Some Restrictions

There are restricted races if you don't have certain expansion packs. You cannot play Goblins or Worgen unless you have the Cataclysm expansion pack.

There is one restricted class: Death Knights. This class requires that you have the Wrath of the Lich King expansion and have a character of at least level 55.

### FOR MORE INFORMATION

If you are most interested in playing a specific faction or Race, turn to page **24** for Alliance races, or page **34** for Horde races.

If you are most interested in playing a specific Class, turn to the appropriate page to read about the available classes and their significant characteristics.

Druid Page 46

Hunter Page 56

Mage Page 68  
Paladin Page 78  
Priest Page 88  
Rogue Page 98  
Shaman Page 108  
Warlock Page 118  
Warrior Page 128

When you're satisfied with your character's class, race, and appearance, it's time to select a name. When choosing a name, consider that your character's name is the first impression others have of you in the game. Blizzard has a "Naming Policy" that is designed to discourage players from using character names that are inappropriate to the game. In general, you want to avoid real world names (like celebrities), offensive names, names from other fictional worlds, or trademarked names. If you really can't think of a name that you want, or if all of your good ones are taken already, try the Randomize button under the bar. It might give you a few suggestions that suit you and are available.

## TAKING YOUR FIRST STEPS

With your character created, it's time to get into the real game. It seems pretty complex when you first log in to the game, with so many things up on the screen; however, you're free to take as much time as you need to get comfortable before you start adventuring. The following pages introduce you to many aspects of gameplay that you experience during your first time in World of Warcraft. Each of the topics is covered in more detail through this guide, but what you learn in this chapter will get you started in World of Warcraft.

After the opening movie ends you are given control of your character. The first things to do are skim the Beginner Tooltips that appear and take a look at the minimap located at the top right corner of your screen.



**The Minimap** The circle in the top right corner of your screen is the minimap. The minimap is a valuable tool that you should get to know as quickly as possible. The mini-map eventually provides greater detail about the nearby area, but the basics are all you need for now.

**Beginner Tooltips** When a question mark appears at the bottom center of the screen, it indicates that you have encountered a new aspect of the game. Click on the question mark to bring up a box with more information. These tips are helpful to new players, so take a moment to read each one as it appears.



Your character is indicated by an arrow. It points in the same direction that your character faces. For now, look for the nearby quest-giver (marked with a yellow exclamation point). That's your first destination.

## MOVE YOUR CHARACTER

There are two ways to control the movement of your character: with your keyboard, or with your mouse. If you prefer to use your keyboard to move your character then use the W, A, S, and D keys. W and S move your character forward and backward, A and D turn your character left and right. To turn, press W to move forward, then press A/D (while still holding down W). Pressing just A or D spins your character in place.

To control your character's movement with the mouse, press the left and right mouse buttons simultaneously to move forward. Your character continues to move forward so long as you hold down both mouse buttons. Slide the mouse to the left or right to turn your character in that direction.

## CHAT LOG

In the bottom left corner of your screen is the chat log. Whenever the game or other players want to communicate with you, the text appears here. Two tabs are available ("General" and "Combat Log") but the General tab is all you need to focus on for now.

To say something to anyone nearby, hit enter. If screen doesn't read "Say", then hit enter and type /say. Type in the message you want to share with anyone standing nearby, then press enter. For a private message, use /whisper to talk with a specific person. Just type in /w along with the name of the person. Type in your private message. If someone whispered you first, you can just press R to respond to that whisper.

## INTERACT WITH A QUEST GIVER

No matter where you start, there's a nearby character with a yellow exclamation point over his or her head. These characters have tasks for you to perform. These tasks are called Quests in World of Warcraft and they are an integral part of your gaming experience. Right-click on the quest giver to speak with him or her. The quest giver describes a task and offers compensation in the form of money and items. In addition to the listed rewards, you earn Experience Points for completing quests. Additionally, these types of characters that are not controlled by a real player (and are populating the world by default by the game designers) are called Non-Player Characters, or NPCs. NPC is a common, recurring acronym you will see throughout this and other guides.

## COMPLETING QUESTS

After you accept a quest, it is tracked on the screen near the top right corner. To review the quest in greater detail, press the letter L on your keyboard to open your Quest Log. It lists all

quests you have accepted but have not yet completed. The quest log also contains a summary of what is expected of you to complete a given quest. The Minimap is updated as well. A thick, golden arrow points in the direction you need to travel for the quest.

## ENEMIES

Do some exploring and put your mouse cursor over the different creatures. Look near the bottom right corner of the screen for a small information box to appear. If the enemy is one you need for a quest, target it and start attacking!

## COMBAT

To start fighting a creature, you must first select it by left-clicking while your mouse pointer is on it. Regardless of the character class you chose, for your first fight, move close to your target and attack it with your melee weapon by placing your pointer over it and right-click your mouse one time. If you already selected the enemy with a left-click, press the letter T on your keyboard to start attacking. In the starting area you can defeat any enemy with this basic technique, but in future fights you should start to use your character class abilities to make things go much faster.

If you're at close range, the first attack you make triggers what is known as your auto-attack. This means that your character will continue to strike the enemy again and again with no further action on your part. Every character can do much more than this when you're actively fighting and using abilities, but auto-attacks are good enough to bring down early enemies.

## Nameplate Colors

When you select an enemy, the color of its name text provides an important bit of information. If the text is yellow, the creature won't attack until you initiate combat. You are free to attack or ignore these creatures as you wish. If the name appears in red, the creature is aggressive and will attack as soon as you move within a certain range. Don't stray too far from your starting point without finishing a few quests and getting a feel for combat. The enemies closest to where you start won't come after you, but there are aggressive enemies lurking in the area.

## LOOT

Almost all enemies offer some kind of loot. When you have loot waiting, your dead enemy sparkles. Right click to open the enemy loot box, then click on each item to put it into your



inventory. If you press Shift and Right-click at the same time, each item is sent directly to your Backpack.

Some quests also award items when you complete them. These items also go directly to your backpack. Any money you collect (just coppers at this point) are also stored in your backpack.

## INVENTORY

Everything that your character owns will either be equipped, which means wearing it; or it will be stored in your Backpack. Press the letter B to open your backpack and to see what is inside.

As you collect items (either from killed enemies or collected on quests) they go to your backpack. Every character starts the game with a Hearthstone, which is the blue and white item in the first slot.

### Limited Inventory Space

You begin with a single backpack that can hold 16 items. Whenever you are near a vendor, sell off excess items so you have room for items you may need to collect.

## ACTION BAR

Your Action Bar appears at the bottom of the screen. At low levels, you won't have many abilities here, but that will change as you get further into the game. All characters begin with the number 1 initiating either the starting attack for your class or a simple melee attack. There are other abilities on your Action Bar, but they are different depending on which class and race you chose for your character.

Now that you have taken your first steps, you are ready to handle more of what the game has to offer. Look for more quests in the game and keep playing! Keep this guide handy as there's a great deal more information inside for you. Turn the page to learn more about World of Warcraft!

### Meeting Your Trainer

One of the earliest quests you get in any starting zone will introduce you to your class trainer. Class trainers teach you new abilities as you gain levels. Check your spellbook each time you gain a new level to see if your class trainer has something to teach you. After you train a new

ability, it appears on your Action Bar. This only happens if there are any spaces free on your main bar. Once the bar is full, abilities will no longer be placed there automatically, and you will have to do it yourself, or place them on different bars and move abilities around.

## WHERE TO GO NEXT

If you want to learn more about the User Interface and controlling your character turn to page **138**.

If you want to learn more about communicating with other players, turn to page **178**.

If you're ready to complete quests, turn to page **16**.

If you want learn more about combat and special abilities, turn to page **154**.

If you want to learn more about enemies, turn to page **161**.

If you're looking for more resources about the game, including setting Parental Controls, turn to page **252**.

If you're not sure what a game term means, use the glossary on page **198**.

## QUESTS

Quests tell the stories of the inhabitants of World of Warcraft and sometimes reveal in-game secrets. Questing is also an efficient way to increase your character level, earn money, and acquire improved gear.

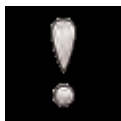
## WHAT'S WITH ALL THE PUNCTUATION?



Available quest. Talk to the quest-giver now to start the quest.



Incomplete quest. You already have this quest but you have not met all the requirements to complete it yet.



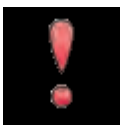
Future quest. You need to gain a few levels to get this quest.



Completed quest. You have completed all the requirements of the quest and you can now speak with the quest-giver to claim your reward.



Repeatable quests. These quests can be done multiple times.



Kill a creature with a red exclamation point on its nameplate to begin a quest.



Not a quest-giver, but a flight master. Speak with these NPCs whenever you find them.

## FINDING QUESTS

For most quests, you right-click on the person or item, read the quest, and (if you don't automatically accept the quest) click Accept to add the quest to your log. There are many sources of quests, so keep an eye out for any of the following characters or objects. You may get some quests simply by entering a new zone! Watch for a prompt under your mini-map as you travel to new areas.

## QUEST-GIVERS

Quest-givers are identified by the exclamation point floating over their heads. Many quest-givers offer more than one quest. Some quests even come from items!

### Items as Quest-Givers

The most common item that gives quests are Wanted Posters. These appear in highly populated areas, frequently offering rewards for local villains who need tracking and killing. There are also items found in the open, or in a camp of creatures that give out quests. All these items have golden exclamation points that appear over them.

## Dropped items

Some enemies drop items that initiate a quest. Any item that begins a quest has a gold exclamation point integrated into its icon. Right-click the item to see the quest it offers.

## TYPES OF QUESTS

Most quests are designed so you can complete them on your own and do them only once. There are other types of quests, however. Your Quest Log identifies certain quests as one of the following:

### Group

A quest with a recommended number of players to complete it. Frequently, the objective is killing a high level monster.

### Dungeon

Quests that must be completed inside an instanced dungeon (the earliest you'll see a dungeon is level 15). You must enter the dungeon and complete these quests as part of a group.

### Raid

Quests that must be completed with a raid group. Raid groups are essentially multiple groups joined together. You won't need to worry about raid quests until you reach much higher level.

### Daily

The quests marked as 'Daily' in your quest log can be completed once each day. These quests come from the quest-givers with blue exclamation points over their heads.

### Class

Some quests are available only to a specific class. These quests often lead to learning a new class skill or acquiring a nice piece of gear.

### Seasonal

Quests that are available during certain events during the year. Check the in-game calendar for information about events.

## MORE QUEST TYPES

While the game doesn't categorize quests in the following ways, most quests fall into one of the following types:

**Breadcrumb quests** require you to speak with a character in another area, or take an item to another character. They are called breadcrumb because they are designed to lead you to new zone or area with more quests.

There are two types of **collection quests**. The first type does not require you to fight. After accepting the quest, look for objects that sparkle. Put your mouse pointer over the object and right click on it to put it in your backpack. The second type of collection quest involves items that are carried by enemy characters. These enemies must be killed before they surrender their item. Just like the objects in the first type of collection quest, defeated enemies sparkle when they have items for you to pick up.

The object of **kill quests** is to eliminate a number of a specific kind of enemy. These quests are simple and straightforward. Once you find the right type of enemy, it's a matter of taking them down in combat.

In an **escort quest**, you free an in-game victim and lead the character to safety. These quests are usually encountered in out-of-the-way locations while completing other quests.

A **quest chain** is a series of quests that must be completed in certain order. Chained quests aren't marked as such in your quest log, but it's easy to tell when you're in the midst of a quest chain when you speak with the same quest giver many times. Completing a long quest chain can be one of the most satisfying aspects of the game.

## QUEST LEVELS

Your Quest Log also indicates the level of difficulty of your quest using corresponding colors. The level of difficulty is a comparison between the level of the quest and your current level. As you gain levels, the quest becomes relatively easier, so the color changes.

| QUEST COLOR | DESCRIPTION                             |
|-------------|---|
| Gray        | Very easy quest, but not worth much XP. |

|        |  |
|--------|--|
| Green  | Easy. Simple to complete solo.                     |
| Yellow | Normal. Likely to complete solo.                   |
| Orange | Hard. Consider finding help for the quest.         |
| Red    | Very Hard. Don't try this quest without some help. |

If a quest is too difficult for you currently, leave it in your log as long as you can spare the room. The benefit to tackling red and orange quests is that the XP reward is greater; in fact, if you wait until a quest turns Gray to complete it, it's worth only 10% of the XP had you completed it as a Red quest!

### COMPLETING QUESTS

Remember to read the quest text carefully. If you complete several quests simultaneously, you can turn them in at the same point and time. When you complete a quest, the quest tracker points you to where to turn in the quest for your reward. Frequently, you return to the original quest-giver, who is indicated with a gold question mark.

Not all quests require you to return to a Quest-giver to complete them. When you see this prompt, click on it to complete the quest and get a follow-up quest as well.



Phasing

While you are questing, or have just completed a quest, you may notice the world around your character undergoes a change. Buildings look different, NPCs might move to different areas, or monsters might be there that weren't before. This sort of change is known as phasing. If you're playing on your own, you may not even notice these changes, or you may consider them just a part of the story being told around you.

If you're in a group, however, it could cause problems. Phasing is individual to each character, meaning two people in the same group could be standing close by and not even see each other! If that happens, look next to the character portraits in the upper left portion of the screen. If you see a swirl next to a party member's portrait, that character is out of phase with you.

There are two ways to get characters back into phase. The first way is to have both players complete the same quests. The second way is to move both characters out of the phased area. Phasing isn't worldwide, so you should eventually find a spot where you can see each other again.

## TRACKING YOUR QUEST PROGRESS

When you accept most quests, look for a quest tracking window to appear just under your minimap. The text here summarizes the objectives you must meet in order to complete the quests in your log. Not every quest has objectives that can be tracked, so not all quests will appear here; every active quest always appears in your quest log.

If you need more information about a specific quest, click on the text (not the numbered circle) to bring up its quest log entry. Clicking the numbered circle to the left of each quest changes which quest you are actively tracking on your map and minimap. If you want to change the order in which the quests appear (or stop tracking a certain quest), right click on the quest you want to change to bring up a menu of options.



If you must use an item for a quest, a shortcut to use the item appears in the quest tracker. In the quest log shown here, the quest “Magnets, How Do They Work?” has one such shortcut.

## USING THE MAP TO FIND QUEST OBJECTIVES

After accepting a quest, you often see a yellow arrow appear on your minimap. This arrow indicates the direction in which you should travel to complete the quest. The region map displays even more information, in the form of either a yellow question mark or a numbered icon. To open the region map, either press the letter M or click the map icon near the zone name at the top of the minimap. Click the arrow in the top right corner to expand or shrink the region map.

The numbered icons which appear on the region map are tied to the quests which are being tracked. Mousing over one of the numbered circles brings up the objectives for that quest. The yellow arrow on the minimap points you in the direction of the currently selected quest you are actively tracking. If you want to track a different quest, click on that quest’s numbered circle (either on the region map or in your quest tracking list).

## Skulls on the Minimap



When the objective of a quest is to find a specific enemy (often referred to as a “named”) that enemy appears as a regular numbered callout on the region map. However, when you are close enough, its location is marked by a skull on your minimap.

The yellow question marks are where you go to turn in already completed quests. The circle question mark indicates the turn in for the quest which appears at the top of your quest tracking window. As you approach the indicated area the yellow question mark will appear on your minimap, providing the exact location for you to complete your quest.

## CHOOSING YOUR CHARACTER’S RACE

There are 12 races in the game: six for the Alliance and six for the Horde. Keep in mind that each race has limitations on available classes.

Each race has innate benefits (known as Racial Abilities) that are unique to that race. These are abilities you have in addition to what you get from choosing your class.

## FACTIONS

The race you choose determines whether you will be part of the Alliance or the Horde. If you have friends in the game with whom you want to play, you need to choose the same faction if you want to work together in the game. There are no “good” or “bad” sides in this conflict. Both factions have rich storylines and compelling motives.

### Horde Races

#### ORC UNDEAD TAUREN TROLL BLOOD ELF

Though their ways are sometimes brutal and warlike, some of the leaders of the Horde exemplify honor and courage. The various races of the Horde have struggled to free themselves from demonic tyranny, a mindless plague, and countless wars.

### Alliance Races

#### HUMAN DWARF NIGHT ELF GNOME DRAENEI

The Alliance gives the appearance of being on the side of righteousness and many of its leaders are good people. However, they are also the source of hypocrisy and considerable lawlessness. The destruction left behind by the Gnomes’ scientific mistakes, Dwarven civil wars, and Human misconduct have scarred much of the Eastern Kingdoms.

## STARTING OUT WITH FRIENDS

Each race has its own home region, so the race you choose determines where you start in the game. If you and a friend want to start the game together, you must choose the same race so that you start at the same location.

If you and your friend can't agree on the same race, it won't take long to reach the major hubs of the game where you can join up. As a result, it's best to play the exact character you want, even if it means waiting to see your buddies a little bit longer.

### The Most Important Factor

It's not uncommon to see that one race might be better suited to the class that you've chosen compared with another, but what if that isn't the race that you had your heart set on? The best thing to do is ignore Racial Abilities if you have any strong preference for a specific race. Bonding with your character is a real thing. Choosing a race that you don't want to play is something that grates on you over time. Don't let that happen. Enjoy your time in the game. In the end, stats aren't a big deal; you won't flounder just because you picked a "weaker" race to go with your class. None of the races are especially overpowered or underpowered. Their bonuses are more of a tiny perk. They help, but they never make or break a class.

## DRAENEI

The Draenei are an intelligent and spiritual race who no longer have a homeworld of their own. They fled both their home planet of Argus and then Outland as well. The Legion, a force of horrible evil, has dogged their efforts at every turn. Currently, the Draenei have crash landed on Azeroth in their capital ship (*The Exodar*). Though their ship's engines have been sabotaged, they are ready and willing to continue the battle against evil.

Draenei are dedicated to magic and Holy Light. The Draenei also have a spiritual affinity with the Naaru, energy beings who serve the Holy Light.

Draenei are 7-8 feet tall, with long tails and bipedal hooves. Females have horns of varying shapes and sizes. Males have unique cranial and facial features.

Start location: Ammen Vale in Azuremyst Isle.

Home city: The Exodar.

Elekks, the Draenei Racial Mount.

## RACIAL ABILITIES

## **GEMCUTTING**

Jewelcrafting skill (a crafting Profession) increased by 10.

## **GIFT OF THE NAARU**

Heals the target for 20% of their total health over 15 sec.

## **HEROIC PRESENCE**

Increases your chance to hit with all spells and attacks by 1%.

## **SHADOW RESISTANCE**

Increases your resistance to harmful Shadow effects.

## **AVAILABLE CLASSES**

DEATH KNIGHT HUNTER MAGE PALADIN PRIEST SHAMAN WARRIOR

## **DWARF**

Dwarves are a hardy people, due no doubt to living for generations in cold regions, frequently in underground fortresses. Masters of stone and ore, Dwarves are equally skilled at building cities and crafting weaponry. Dwarves are treasure seekers, explorers, and courageous fighters. Dwarves are 4-5 feet tall, stocky, and muscular.

Males prize their elaborate beards; females, their decorative hairstyles and piercings.

Start Location: Coldridge Valley in Dun Morogh

Home city: Ironforge

Rams, the Dwarven Racial Mount

## **RACIAL ABILITIES**

### **FROST RESISTANCE**

Increases your resistance to harmful Frost effects.

### **GUN SPECIALIZATION**

Your chance to critically hit with Guns is increased by 1%.

## **MACE SPECIALIZATION**

Expertise with Maces and Two-Handed Maces increased by 3.

## **STONEFORM**

Removes all poison, disease and bleed effects and reduces all damage taken by 10% for 8 sec.

## **EXPLORER**

You find additional fragments when looting archaeological finds and you can survey faster than normal archaeologists.

## **AVAILABLE CLASSES**

DEATH KNIGHT HUNTER MAGE PALADIN PRIEST ROGUE SHAMAN WARLOCK  
WARRIOR

## **GNOME**

The eccentric Gnomes once thrived in Gnomeregan, a city deep in the mountains beneath Dun Morogh. When attacked by Troggs, the clever Gnomes released toxic radiation against their attackers—and the gnome citizenry as well. The surviving gnomes fled the city, still sharing their inventions and odd devices with others. They currently use Ironforge, the Dwarven capital, as a place of refuge.

Gnomish and Goblin engineers have a long-standing rivalry. It's uncertain to outsiders which side is more dangerous to their friends and enemies!

Gnomes are approximately 3 feet tall, being the shortest sentient race in Azeroth. They have petite bodies but larger facial features. Gnomes have only 4 fingers per hand. Male and female Gnomes are known for their outrageous hair colors.

Start Location: Gnomeregan in Dun Morogh

Home city: Ironforge (Tinker Town)

Mechanostriders, the Gnomish Racial Mount

## **RACIAL ABILITIES**

## **ARCANE RESISTANCE**

Increases your resistance to harmful Arcane effects.

### **ENGINEERING SPECIALIZATION**

Engineering skill (a crafting Profession) increased by 15.

### **ESCAPE ARTIST**

Escape the effects of any immobilization or movement speed reduction effect.

### **EXPANSIVE MIND**

Mana pool increased by 5%.

### **SHORTBLADE SPECIALIZATION**

Expertise with Daggers and One-Handed Swords increased by 3.

### **AVAILABLE CLASSES**

DEATH KNIGHT MAGE PRIEST ROGUE WARLOCK WARRIOR

### **HUMAN**

Humans are both proud and ambitious, seeking comfort and glory and to change the world around them. Many humans are laborers, working in the farms, mines, and lumber mills outside of Stormwind, eagerly taking all that nature offers. Humans are also courageous knights, brave on the battlefield and loyal to their comrades.

Humans are 5-6 feet tall, strong and healthy. Human physical traits vary greatly, with a wide palette of skin and hair colors.

Start location: Northshire in Elwynn Forest

Home city: Stormwind

Horses, the Human Racial Mount

### **RACIAL ABILITIES**

#### **DIPLOMACY**

Reputation gains are increased by 10%.

## EVERY MAN FOR HIMSELF

Removes all movement impairing effects and all effects which cause loss of control of your character. This effect shares a cooldown with other similar effects.

## MACE AND SWORD SPECIALIZATION

Expertise with all Maces and Swords is increased by 3.

## THE HUMAN SPIRIT

Spirit increased by 3%.

## AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT HUNTER MAGE PALADIN PRIEST ROGUE WARLOCK WARRIOR

## NIGHT ELF

Night Elves are perceived as aloof and solitary, preferring nature to conventional cities and the company of their own kind to that of other races. Rather than using nature as a resource, Night Elves seek to be in rhythm with the natural world. Night Elves blend magic and the forces of nature for their protection and strength. This belief places Night Elves in strong opposition to Blood Elves, who have consumed tremendous magic against the flow of nature and who continue to place ambition before reason.

Night Elves are approximately 7 feet tall; they are lithe and athletic. All Night Elves have prominent eyebrows and very long ears. Males have elaborate facial hair. Females have facial tattoos.

Start location: Shadowglen in Teldrassil

Home city: Darnassus

Nightsabers, the Night Elf Racial Mount

## RACIAL ABILITIES

### NATURE RESISTANCE

Increases your resistance to harmful Nature effects.

### QUICKNESS

Reduces the chance that melee and ranged attackers will hit you by 2%.

#### SHADOWMELD

Activate to slip into the shadows, reducing the chance for enemies to detect your presence. Lasts until cancelled or upon moving. Any threat is restored versus enemies still in combat upon cancellation of this effect.

#### WISP SPIRIT

Transform into a wisp upon death, increasing speed by 75%.

#### AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT DRUID HUNTER MAGE PRIEST ROGUE WARRIOR

#### BLOOD ELF

The Blood Elves are so named in honor of their high elf ancestors who died during the Scourge invasion of their homeland, Quel'Thalas. Blood Elves seek power through arcane magic, bending it to their will to create warped, beautiful surroundings. Fiercely loyal to their race, Blood Elves will do anything to avenge their ancestors and reclaim their magic power. They are survivors hoping to regain glory once again.

Those of a weak disposition are unable to control their lust for magic and power. This burns away at their wills and turns these Elves into a pathetic, weaker version of what they once were. Blood Elves are 5-6 feet tall, slim and wiry. Their hair and skin color reflect their affinity to fire and the sun. All Blood Elves have prominent eyebrows and long ears. Males have minimal facial hair. Females have elaborate ear jewelry.

Start location: Sunstrider Isle in Eversong Woods

Home city: Silvermoon City

Hawkstriders, the Blood Elf Racial Mount

#### RACIAL ABILITIES

#### ARCANE AFFINITY

Enchanting skill (an item-enhancing Profession) is increased by 10.

## ARCANE TORRENT

An ability that Silences all enemies within 8 yards for 2 seconds and restores Mana, Energy, Focus, Rage, or Runic Power, depending on your class.

## ARCANE RESISTANCE

Increases your resistance to harmful Arcane effects.

## AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT HUNTER MAGE PALADIN PRIEST ROGUE WARLOCK WARRIOR

## ORC

Orcs are large and terrifying to their enemies, but after numerous wars, the Orcs seek peace and a return to their shamanistic heritage. Thrall, their great Warchief, led his people to Durotar, chosen due to its desolate climate and isolated position. Due to their warring heritage, Orcs are courageous on the battlefield. They are also a hardy people, seeking a new path to glory and honor.

Orcs are approximately 6 feet tall, with muscular physiques. Males have very long and unusual facial hair. Females have eclectic hair styles and unusual piercings. All Orcs have some variation of green skin.

Start location: Valley of Trials in Durotar

Home city: Orgrimmar

Wolves, the Orc Racial Mount

## RACIAL ABILITIES

### AXE SPECIALIZATION

Expertise with Fist Weapons, Axes and Two- Handed Axes increased by 3.

### BLOOD FURY

Increases attack power and spell power. Lasts 15 seconds.

### COMMAND

Damage dealt by Death Knight, Hunter, and Warlock pets increased.



## HARDINESS

Duration of Stun effects reduced by an additional 15%.

## AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT HUNTER MAGE ROGUE SHAMAN WARLOCK WARRIOR

## TAUREN

The Tauren are a spiritual and nomadic race, wandering the plains for survival and seeking the will of the Earth Mother. Though inherently peaceful, hunting skills are prized as being part of the natural order. Tribal in nature, the Tauren have united under the rule of Baine Bloodhoof in majestic Thunder Bluff.

Tauren are 6-7 feet tall, with very large bulk and weight. Tauren have long tails, bipedal hooves, and only three fingers per hand. Both males and females have horns of varying size and shape.

Start location: Camp Narache in Mulgore

Home city: Thunder Bluff

Kodos, the Tauren Racial Mount

## RACIAL ABILITIES

### CULTIVATION

Herbalism skill (a gathering Profession) increased by 15 and you gather herbs faster than normal herbalists.

### ENDURANCE

Base Health increased by 5%.

### NATURE RESISTANCE

Increases your resistance to harmful Nature effects.

### WAR STOMP

Stuns up to 5 enemies within 8 yards for 2 seconds.

## AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT DRUID HUNTER PALADIN PRIEST SHAMAN WARRIOR

### TROLL

The Darkspear Trolls fled Stranglethorn Vale after generations of wars with other troll tribes and invaders. The Orcs offered the Trolls a new homeland in Durotar. Sen'jin Village is named in honor of the Trolls' fallen leader. This was the temporary settling point for the Trolls, but they've now pushed out to the Echo Isles, just off the Durotar coastline.

Trolls are wild, from living in the jungle. They are also superstitious, due to their tribe's spiritual practices. They are 7-8 feet tall, the tallest race in Azeroth. Males frequently squat in place, but females do not. Trolls have three fingers per hand and two toes per foot. Both males and females have a variety of tusk styles and wild hair styles.

Start location: Echo Isles in Durotar

Home city: Orgrimmar (Valley of Spirits)

Raptors, the Troll Racial Mount

### RACIAL ABILITIES

#### BEAST SLAYING

Damage dealt against Beasts increased by 5%.

#### BERSERKING

Increases your attack and casting speed by 20% for 10 seconds.

#### BOW AND THROWING SPECIALIZATIONS

Your chance to critically hit with Bows and Thrown Weapons is increased by 1%.

#### DA VOODOO SHUFFLE

Reduces the duration of movement impairing effects by 15%.

#### REGENERATION

Health regeneration rate increased by 10%. 10% of total health regeneration may continue during combat.

## AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT DRUID HUNTER MAGE PRIEST ROGUE SHAMAN WARLOCK  
WARRIOR

## UNDEAD

A renegade group of undead broke away from the Scourge army and the rule of the Lich King. Led by Sylvanas Windrunner, this group of undead call themselves the Forsaken. Hated by the living but unwilling to return to the control of the Lich King, the Forsaken wage a continuous battle for their independent survival. They didn't choose undeath, but they see that it has its benefits.

Forsaken are 5-6 feet tall, scrawny, and gaunt. Their skin is deteriorating, and their hair is unkempt. Both males and females have a variety of decomposing features.

Start location: Deathknell in Tirisfal Glades

Home city: The Undercity

Skeletal Horses, the Undead Racial Mount

## RACIAL ABILITIES

### CANNIBALIZE

When activated, regenerates 7% of total health every 2 seconds for 10 seconds. Only works on Humanoid or Undead corpses within 5 yards.

### SHADOW RESISTANCE

Increases your resistance to harmful Shadow effects.

### UNDERWATER BREATHING

Underwater Breath lasts 233% longer than normal.

### WILL OF THE FORSAKEN

Removes any Charm, Fear and Sleep effect. This effect shares a 30 second cooldown with other similar effects.

AVAILABLE CLASSES

DEATH KNIGHT HUNTER MAGE PRIEST ROGUE WARLOCK WARRIOR

