

*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica



**SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI  
GREGORIO VII**

**(D. M. n. 59 del 3 maggio 2018)**

**Tesi**

**Corso di Studi Biennale in Traduzione Specialistica e Interpretariato di Conferenza**

**Classe di laurea LM-94**

**TRADUZIONE SPECIALISTICA E INTERPRETARIATO**

*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica

RELATORE:

Prof.ssa Marinella Rocca Longo

CORRELATORE:

Prof.ssa Marie-Françoise Vaneecke

**CANDIDATA:**

Talone Sofia

2814

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica

*Dedicato a mia madre, a mio padre e a Nicola,  
punti di riferimento essenziali,  
e a Matteo, che condivide con me la mia più grande passione.*

*“Va’esse deireadh aep eigean”*

*(“Qualcosa finisce, qualcosa inizia”)*

*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica

*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica

***The world of the Witcher: Video Game Compendium* –  
Traduzione e analisi traduttiva e traduttologica**

*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica

## Sezione italiana – Indice

<b>Introduzione .....</b>	<b>12</b>
<b>1. The Witcher 3: Wild Hunt – Presentazione dell’opera .....</b>	<b>14</b>
<b>1.1. Presentazione generale.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2. Lore del videogioco.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3. Trama .....</b>	<b>18</b>
<b>1.3.1. Espansione <i>Hearts of Stone</i>.....</b>	<b>21</b>
<b>1.3.2. Espansione <i>Blood &amp; Wine</i>.....</b>	<b>24</b>
<b>1.4. Differenza della traduzione tra libri e videogiochi .....</b>	<b>27</b>
<b>2. Analisi della fonte .....</b>	<b>30</b>
<b>2.1. Definizione di “compendio” .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. Analisi dell’autore .....</b>	<b>31</b>
<b>2.3. Funzione, destinatario e contenuto.....</b>	<b>33</b>
<b>3. Saggio di traduzione di <i>The World of the Witcher: Video Game Compendium</i> 37</b>	
<b>3.1. Introduzione .....</b>	<b>37</b>
<b>3.2. Capitolo I: Il mondo e i suoi abitanti.....</b>	<b>38</b>
<b>3.2.1. Il mondo e la sua storia.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2.3. Le terre degli umani .....</b>	<b>41</b>
<b>3.2.4. I non-umani e le loro terre.....</b>	<b>46</b>
<b>3.3. Capitolo II: I Witcher .....</b>	<b>48</b>
<b>3.3.1.1. Gli inizi.....</b>	<b>49</b>
<b>3.3.1.2. La Congiunzione delle Sfere e degli ospiti sgraditi .....</b>	<b>49</b>
<b>3.3.1.3. Reclutamento .....</b>	<b>51</b>
<b>3.3.2. Le abilità e l’addestramento dei Witcher .....</b>	<b>52</b>
<b>3.3.2.2. Psicologia.....</b>	<b>53</b>
<b>3.3.2.3. Preparazione fisica e addestramento con la spada .....</b>	<b>54</b>
<b>3.4. Capitolo III: La magia e le religioni del Continente .....</b>	<b>56</b>
<b>3.4.1. Introduzione.....</b>	<b>56</b>



3.4.1.8. Formazione .....	57
3.4.1.9 Maghi e società.....	58
<b>3.5. Capitolo IV: Le bestie dei Regni Settentrionali .....</b>	<b>60</b>
3.5.2. Vampiri.....	61
3.5.3. Emanazioni eteree.....	63
3.5.10. Creature ancestrali .....	65
<b>3.6. Capitolo V: La storia di Geralt di Rivia.....</b>	<b>66</b>
3.6.1. L'inizio di una profonda amicizia.....	67
3.6.1.1. Geralt e Yennefer.....	68
3.6.1.2. Il banchetto a Cintra.....	70
3.6.1.3. Giocare con il fato.....	72
<b>4. Commento traduttologico e traduttivo .....</b>	<b>76</b>
4.1. Tecniche traduttologiche e strategie traduttive utilizzate .....	76
4.1.1. Capitolo <i>Introduzione</i> .....	78
4.1.2. Capitolo I, <i>Il mondo e i suoi abitanti</i> .....	79
4.1.3. Capitolo II, <i>I Witcher</i> .....	85
4.1.4. Capitolo III, <i>La magia e le religioni del Continente</i> .....	89
4.1.5. Capitolo IV, <i>Le bestie dei Regni Settentrionali</i> .....	91
4.1.6. Capitolo V, <i>La storia di Geralt di Rivia</i> .....	96
<b>Conclusione.....</b>	<b>101</b>

## Section française – Sommaire

<b>1. The Witcher 3: Wild Hunt – Présentation de l'œuvre .....</b>	<b>105</b>
<b>1.1. Présentation générale .....</b>	<b>105</b>
<b>1.2. Le monde du jeu .....</b>	<b>105</b>
<b>1.3. La trame .....</b>	<b>107</b>
<b>1.3.1. Jeu de base .....</b>	<b>107</b>
<b>1.3.2. DLC <i>Hearts of Stone</i> .....</b>	<b>109</b>
<b>1.3.3. DLC <i>Blood &amp; Wine</i> .....</b>	<b>111</b>
<b>1.4. Différence de traduction entre les livres et les jeux-vidéos .....</b>	<b>112</b>
<b>2. Analyse de la source .....</b>	<b>114</b>
<b>2.1. Définition de « compendium » .....</b>	<b>114</b>
<b>2.2. Identification de l'auteur .....</b>	<b>115</b>
<b>2.3. La fonction, le destinataire et le contenu de la source .....</b>	<b>116</b>
<b>3. Contenu .....</b>	<b>118</b>
<b>3.1. Introduction .....</b>	<b>118</b>
<b>3.2. Chapitre I, <i>Le monde et ses habitants</i> .....</b>	<b>118</b>
<b>3.3. Chapitre II, <i>Les Sorceleurs</i> .....</b>	<b>119</b>
<b>3.4. Chapitre III, <i>La magie et les religions du Continent</i> .....</b>	<b>120</b>
<b>3.5. Chapitre IV, <i>Les bêtes des Royaumes du Nord</i> .....</b>	<b>121</b>
<b>3.6. Chapitre V, <i>L'histoire de Geralt de Riv</i> .....</b>	<b>122</b>
<b>4. Analyse des techniques de traductologie .....</b>	<b>124</b>
<b>4.1. Identification des techniques .....</b>	<b>124</b>
<b>4.2. Analyse des techniques de traductologie utilisées .....</b>	<b>124</b>
<b>4.2.1. Introduction .....</b>	<b>125</b>
<b>4.2.2. Chapitre I, <i>Le monde et ses habitants</i> .....</b>	<b>125</b>
<b>4.2.3. Chapitre II, <i>Les Sorceleurs</i> .....</b>	<b>126</b>
<b>4.2.4. Chapitre III, <i>La magie et les religions du Continent</i> .....</b>	<b>126</b>
<b>4.2.5. Chapitre IV, <i>Les bêtes des Royaumes du Nord</i> .....</b>	<b>127</b>
<b>4.2.6. Chapitre V, <i>L'histoire de Geralt de Riv</i> .....</b>	<b>127</b>



## **Introduzione**

L'ambito della traduzione è estremamente vasto, tanto che si possono identificare svariati rami dello stesso settore che, tuttavia, vanno distinti gli uni dagli altri poiché richiedono delle conoscenze e delle competenze ben precise.

All'interno di tale settore si colloca anche la localizzazione videoludica, di introduzione sicuramente più recente rispetto alle tipologie di traduzione più "classiche": basti pensare infatti che le primissime traduzioni risalgono a qualche secolo prima della nascita di Cristo, mentre il primissimo videogioco risale solo agli anni '50 del XX secolo.

La localizzazione videoludica è un settore ancora più giovane poiché non nasce contemporaneamente ai primi videogiochi che includono dei testi, quindi verso la metà degli anni '90.

Si inizia infatti a parlare di localizzazione vera e propria solo verso la fine del XX secolo grazie a giochi quali *Medieval*, uscito nel 1998 e che presenta una localizzazione e un doppiaggio di una qualità eccezionale per l'epoca. Tuttavia, è a partire dai primi anni 2000, periodo che ha segnato una vera e propria svolta nel mercato videoludico, che il settore della localizzazione inizia pian piano a crescere e ad affermarsi.

Si tratta di un campo peculiare poiché non comprende esclusivamente l'aspetto linguistico: sarebbe impensabile lavorare in tale campo senza le dovute conoscenze informatiche, sia per quanto riguarda il livello pratico (principalmente i programmi da utilizzare per svolgere il lavoro) sia a livello puramente teorico: si parla ad esempio delle stringhe di testo da non tradurre, oppure dei limiti di caratteri da non oltrepassare, pena l'errata visualizzazione del testo all'interno del prodotto finale.

Il presente elaborato, tuttavia, non ha lo scopo di illustrare cosa sia la localizzazione videoludica, né la sua storia o la sua evoluzione; desidera piuttosto presentare la traduzione personale realizzata dall'autrice di alcuni estratti di un compendio basato sulla fortunata serie di videogiochi di *The Witcher*, divenuta celebre principalmente grazie al terzo capitolo, *The Witcher III: Wild Hunt*.

L'elaborato è suddiviso in vari capitoli, il primo dei quali funge da ampia panoramica sull'opera videoludica sulla quale si basa il compendio, illustrandone sia le principali caratteristiche che la trama in breve; nel capitolo seguente si passerà all'applicazione delle nozioni della disciplina di analisi del testo, parte del percorso di studi, per analizzare ogni singolo aspetto della fonte, principalmente riguardo alla tipologia di testo e ai molteplici narratori.

Il terzo capitolo dell'elaborato sarà il più esteso di tutti poiché presenterà la traduzione del compendio ed è suddiviso in vari sottocapitoli. Il primo di questi presenterà l'introduzione generale del compendio, tradotta integralmente affinché il lettore possa immergersi fin da subito nell'opera e comprendere quindi la tipologia di testo nonché l'argomento; i sottocapitoli successivi riguarderanno invece i frammenti salienti di tutti e cinque i capitoli del compendio.

Nel capitolo conclusivo dell'elaborato verrà presentata un'analisi traduttologica e traduttiva del testo tradotto, applicando quanto appreso durante il percorso formativo nella disciplina di tecniche traduttologiche, essenziali per il processo traduttivo ma relativamente ancora poco note: trattandosi quindi di un aspetto prettamente tecnico, verrà innanzitutto fornita una panoramica circa le principali tecniche e strategie traduttologiche adottate nella traduzione del compendio.

## **1. The Witcher 3: Wild Hunt – Presentazione dell’opera**

### **1.1. Presentazione generale**

*The Witcher 3: Wild Hunt* è il terzo capitolo della serie di videogiochi *The Witcher*, sviluppata dalla software house CD Projekt RED, ed è basato sull’omonima saga letteraria ideata da Andrzej Sapkowski.

La serie videoludica è composta da tre capitoli: *The Witcher*, *The Witcher 2: Assassins of Kings* e *The Witcher 3: Wild Hunt*, pubblicati rispettivamente nel 2007, nel 2011 e nel 2015.

I primi due capitoli, tuttavia, non hanno riscosso lo stesso, enorme successo del terzo capitolo, che presenta un enorme salto qualitativo sotto vari aspetti, principalmente a livello tecnico e di giocabilità. Non sono mancate comunque le critiche al gameplay di *The Witcher 3: Wild Hunt*, ritenuto troppo legnoso e poco responsivo per un gioco uscito nel 2015.

Si tratta di un GDR (gioco di ruolo) open-world in giocatore singolo che presenta un mondo di gioco 30 volte più grande rispetto ai capitoli precedenti; ha vinto 259 premi Gioco dell’Anno (*Game of The Year, GOTY*) ed è considerato sia dalla critica che dall’utenza come uno dei capolavori della storia videoludica.

Secondo l’ultimo resoconto finanziario pubblicato il 14 aprile 2022 direttamente da CD Projekt RED, in tutto il mondo sono state vendute oltre 40 milioni di copie, sulle oltre 50 milioni dell’intera saga di *The Witcher*.

Sono presenti, comunque, degli spin-off ambientati nel mondo di *The Witcher* ma che possiedono protagonisti differenti: un esempio è *The Witcher Tales: Thronebreaker* che, oltretutto, aggiunge nuovi elementi di gioco rispetto ai titoli canonici.

## 1.2. *Lore*<sup>1</sup> del videogioco

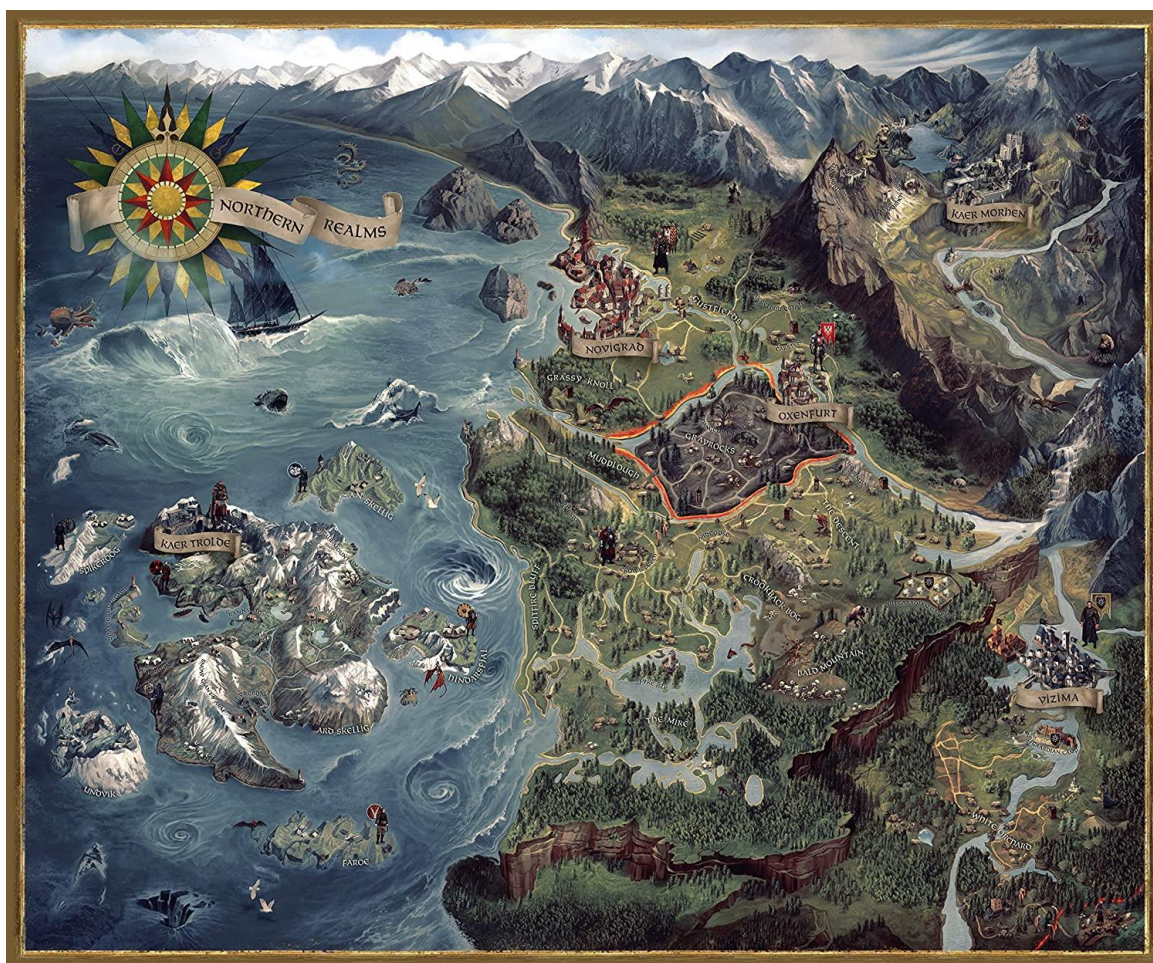
L'intera saga di *The Witcher* è ambientata in un mondo fantasy medievale realizzato a partire dalla penna di Andrzej Sapkowski, un autore polacco che, all'inizio degli anni '90, inizia a scrivere le avventure di uno *strigo* (questa la traduzione dei libri per il termine *witcher*, utilizzato invece nei videogiochi) che si guadagna da vivere uccidendo mostri all'interno di un mondo popolato da creature fantastiche, tanto variegata quanto crudeli e spietate.

Le vicende hanno luogo sul Continente, una terra in parte suddivisa in regni, che a loro volta comprendono varie regioni. Nella parte occidentale sono presenti i Regni Settentrionali, un gruppo di stati umani che si trova a nord dei monti Amell e nei quali vivono anche nani, elfi, gnomi e halfling, che però sono considerati cittadini di seconda categoria.

Benché i Regni Settentrionali siano noti anche come i Quattro Regni, essi sono in realtà composti dai regni di Aedirn, Kaedwen, Cidaris, Kovir e Poviss, Redania, Skellige, Cintra, Temeria, Verden, Lyria e Rivia.

---

<sup>1</sup> Per *lore* si intendono tutte quelle informazioni riguardanti l'universo di un videogioco o di una serie di videogiochi. Tali informazioni, solitamente, sono presenti nei documenti che è possibile trovare all'interno del gioco, ma possono essere apprese anche analizzando l'ambiente circostante.



*Figura 1, mappa dei Regni Settentrionali*

A sud dei Regni Settentrionali si trova invece l'Impero di Nilfgaard, che ha parzialmente conquistato il territorio a nord ed è, sia nei libri che nei videogiochi, raffigurata come la fazione nemica.

Come già accennato, nel Continente vivono varie creature e razze: umani, elfi, nani, halfling, gnomi, driadi, bestie, mezzuomini e molte altre, tra cui i witcher, ed è a quest'ultima categoria che appartiene il protagonista del videogioco, ossia Geralt di Rivia.

I witcher formano una categoria a parte poiché, pur sembrando esseri umani, possiedono caratteristiche fisiche particolari, tra cui un battito cardiaco eccezionalmente più lento rispetto alla norma, la capacità di utilizzare la magia, seppur



nelle forme più basiche, e molteplici capacità rigenerative, hanno in realtà subito mutazioni che consentono loro di avere una resistenza e una forza maggiori nonché di tollerare le pozioni e i decotti, fondamentali per lo svolgimento della professione.

La nascita dei witcher risale a vari secoli prima degli eventi narrati nella saga di *The Witcher*: quando i primi umani si insediarono nella parte settentrionale del Continente, si ritrovarono presto a doversi difendere dai mostri che popolavano il territorio.

I regnanti chiesero quindi ai maghi di creare dei guerrieri dotati di poteri magici. Il primo witcher venne creato a Rissberg, ma non si ottenne il risultato sperato: i witcher dimostrarono infatti di avere scarso potenziale magico, vennero considerati dei fallimenti e quindi banditi.

È proprio per questo motivo che sono fortemente disprezzati proprio da coloro che proteggono, ossia gli esseri umani. Questi ultimi li vedono infatti delle creature abominevoli, esperimenti non riusciti disposti a rischiare la vita per pochi denari e che fingono di interessarsi al bene comune solo per il proprio interesse.

Sul Continente sono presenti svariati witcher, ma non tutti sono stati addestrati nello stesso luogo: esistono infatti varie scuole di witcher, tutte indipendenti l'una dall'altra e che differiscono in tecniche e in alcuni aspetti dell'addestramento. Si dice che esistano varie scuole, ma quelle note sono:

- Scuola del Lupo, alla quale appartiene Geralt di Rivia;
- Scuola del Gatto;
- Scuola del Grifone;
- Scuola dell'Orso;
- Scuola della Manticora;
- Scuola della Vipera.

È possibile capire la scuola di appartenenza di ogni witcher grazie al medaglione che porta al collo. Questo non possiede solo una funzione estetica, ma anche pratica: si tratta di un importante alleato nello svolgimento della professione, poiché è capace di vibrare ogni volta che rileva della magia, e quindi un potenziale mostro, ancor prima che il witcher possa farlo con i suoi sensi.



*Figura 2, scuole di witcher menzionate in The Witcher III: Wild Hunt*

### **1.3. Trama**

Il gioco si apre con Geralt di Rivia che, accompagnato dal suo anziano mentore Vesemir, visita il villaggio di Bianco Frutteto alla ricerca della maga Yennefer di Vengerberg, che riuscirà a trovare solamente dopo aver ucciso un grifone che seminava terrore tra i cittadini.

Yennefer conduce Geralt dall'imperatore di Nilfgaard Emhyr var Emreis, che incarica i due di ritrovare sua figlia Ciri: secondo alcune fonti, infatti, la ragazza è ritornata sul continente per sfuggire alla Caccia Selvaggia.

La Caccia Selvaggia è un gruppo di spettri che cavalcano nel cielo. Vengono descritti come cavalieri e cavalli non morti dalle leggende, ma in realtà sono un gruppo di elfi Aen Elle che si postano sulla Naglfar, un enorme vascello, alla ricerca di Ciri per via del Sangue Antico che scorre nelle sue vene. Noto anche come *gene di Lara*, il Sangue Antico sarebbe in grado di salvare il popolo elfico dal completo annientamento.

Geralt inizia quindi una lunga ricerca nelle varie zone di gioco, che lo porterà inizialmente nel Velen. Noto anche come “la terra di nessuno”, il Velen è il più colpito dei territori dalla terza guerra settentrionale.

È qui che Geralt sarà costretto ad aiutare, suo malgrado, prima il Barone Sanguinario, e poi ad incontrare le Megere, delle streghe alleate della Caccia Selvaggia che fanno uso della magia nera.

Il witcher scoprirà infine che Ciri è passata per il Velen ma che si è poi diretta a Novigrad, una città neutrale situata tra il Velen e Redania.



*Figura 3, raffigurazione delle Megere della Palude del Gobbo, nel Velen*

Novigrad è l’unico regno che è ancora in guerra con Nilfgaard: qui i maghi sono perseguitati e, se catturati, bruciati sul rogo in nome del Fuoco Eterno. Qui Geralt si mette alla ricerca del bardo Dandelion, suo vecchio amico, poiché questo è l’unico ad aver incontrato Ciri in città e quindi a sapere dove si trovi la ragazza.

Durante la ricerca, Geralt si troverà ad aiutare molte sue vecchie conoscenze, tra cui la maga Triss Merigold, sua vecchia amante, e il nano Zoltan Chivay, affrontando poi i cacciatori di streghe che pullulano nella città e salvando infine il bardo. Quest’ultimo, tuttavia, racconta che Ciri, trovandosi in pericolo, si è teletrasportata altrove, e che quindi non si trova più a Novigrad.

Senza più indizi utili che possano portarlo da Ciri, Geralt decide di lasciare il continente e di salpare per le isole Skellige, dove la maga Yennefer stava proseguendo le ricerche. Grazie all'aiuto di un potente e pericoloso manufatto, i due fanno ricorso alla negromanzia per parlare con Skjall, un ragazzo ucciso dalla Caccia Selvaggia che aveva incontrato Ciri, aiutandola a fuggire ma pagando con la sua stessa vita.

Il dialogo con Skjall non si rivela di grande utilità, tranne per il fatto che Uma, un mostriattolo che il Barone Sanguinario utilizzava come giullare, potrebbe essere la chiave per trovare Ciri.

Geralt decide quindi di tornare nel Velen per prendere Uma e portarlo a Kaer Morhen dove, grazie all'aiuto di Yennefer e dei witcher Vesemir, Eskel e Lambert, cerca di scoprire quale sia la vera identità del mostriattolo.

Uma è in realtà il saggio elfico Avallac'h, che finalmente rivela dove si trova Ciri: la ragazza è nascosta sull'Isola delle Nebbie e non può fuggire in alcun modo perché, se provasse ad andarsene, verrebbe subito rintracciata dalla Caccia Selvaggia.

Geralt salpa subito per l'Isola delle Nebbie per recuperare Ciri e decide di portarla a Kaer Morhen per sconfiggere definitivamente la Caccia Selvaggia.

Aiutato da tutti gli alleati disposti ad aiutarlo nella battaglia, lo scontro si rivela durissimo e si conclude con la sconfitta degli eroi e con la morte dell'anziano mentore Vesemir, la quale provoca una furia cieca in Ciri che scatena i suoi enormi poteri, mettendo momentaneamente in fuga i nemici.

A questo punto, Geralt decide di cambiare strategia, indebolendo la Caccia Selvaggia direttamente dall'interno, sconfiggendone i generali e tendendo un'imboscata al Re, ossia l'elfo Eredin.

Dopo aver elaborato un piano per attirare la Caccia Selvaggia, riunendo anche tutte le Maghe della Loggia, si combatte l'ultima battaglia con l'aiuto degli eserciti di Skellige e di Nilfgaard.

Ciri è la prima a combattere contro Caranthir, l'ultimo rimasto dei generali nemici, che viene però sconfitto definitivamente da Geralt. Il witcher sale poi a bordo del Naglfar e uccide Eredin.

La vittoria scatena però una terribile tempesta causata dal Bianco Gelo che, secondo le profezie, porterà la fine del mondo a causa dell'invasione della Caccia Selvaggia, la quale stava determinando la distruzione anche del suo mondo.

Geralt si accorge che Ciri è sparita e, non trovando più neanche Avallac'h, pensa che l'elfo li abbia traditi per impossessarsi dei poteri della ragazza.

Il witcher cerca quindi di raggiungere la torre dalla quale sembra originarsi la tempesta, aiutato anche dalla maga Yennefer che però rimane indietro. Geralt scopre che in realtà l'elfo sta aiutando Ciri: quest'ultima sembra determinata ad attraversare un portale e, probabilmente, a sacrificare la propria vita per porre fine al Bianco Gelo.

Ciri riesce a salvare il mondo ma, a seconda delle scelte che il giocatore ha fatto nel corso del gioco, il finale può variare: la ragazza può infatti tornare viva o morire.

Nel caso in cui sopravviva al portale, sempre in base alle scelte del giocatore, potrà vivere da witcher, al fianco di Geralt, o salire sul trono di Nilfgaard al posto di Emhyr che, in questo scenario, è il vincitore della terza guerra settentrionale.

Se invece la ragazza dovesse morire, Geralt tornerà nel Velen per riprendere il medaglione che Vesemir aveva donato a Ciri ma che era stato rubato dall'ultima sopravvissuta delle Megere, l'unica riuscita a fuggire durante lo scontro con Ciri.

La storia di Geralt, tuttavia, non si conclude qui, ma continua con i due DLC<sup>2</sup> rilasciati dopo l'uscita del gioco principale: entrambi introducono nuovi personaggi, carte di gwent<sup>3</sup> e mostri.

### **1.3.1. Espansione *Hearts of Stone***

Il DLC *Hearts of Stone* è stato pubblicato il 13 ottobre 2015 e inizia quando Geralt accetta un contratto inviato dal nobile Olgerd von Everec, che lo incarica di eliminare un gigantesco rospo che si aggira nelle fogne di Oxenfurt. Durante la caccia

---

<sup>2</sup> dall'inglese *downloadable content*, ossia "contenuto scaricabile", si tratta di contenuti che vengono scaricati separatamente dal gioco principale e che possono essere gratuiti oppure a pagamento. Questi possono includere livelli, personaggi, oggetti aggiuntivi e personalizzazioni varie.

<sup>3</sup> Il *gwent* è un gioco di carte introdotto per la prima volta in questo capitolo, andando a sostituire il poker che era invece presente in *Assassin of Kings*. Nel gioco base sono presenti quattro fazioni (Regni del Nord, Nilfgaard, Scoia'tael e Mostri), ognuna con le proprie carte, più altre neutrali, che possono essere inserite in qualsiasi mazzo. L'espansione *Blood & Wine* include anche la fazione Skellige.

del mostro, Geralt incontra Shani, studentessa di medicina che, in base alle scelte fatte durante il gioco, si avrà anche la possibilità di corteggiare.

Il witcher uccide il rospo, ma scopre successivamente che si trattava di un principe delle terre Ofieri, vittima di una maledizione. Le guardie del principe catturano Geralt con l'intenzione di giustiziarlo: mentre si trova sulla nave verso Ofier in attesa dell'esecuzione, il witcher incontra Gaunter O'Dimm, un misterioso personaggio materializzatosi all'improvviso e che Geralt aveva incontrato anche a Bianco Frutteto, mentre era alla ricerca di Yennefer.

O'Dimm aiuta Geralt a fuggire scatenando una tempesta, ma in cambio quest'ultimo dovrà aiutarlo a riscuotere un vecchio debito da Olgierd von Everec, che non aveva rivelato la vera identità del rospo oggetto del contratto.

O'Dimm marchia quindi Geralt sul viso e dice che, in base all'accordo stipulato con Olgierd, Geralt dovrà soddisfare tre suoi desideri.

Il witcher torna da von Everec e scopre che quest'ultimo ha ottenuto l'invulnerabilità in cambio della perdita totale delle sue emozioni, ricevendo un cuore di pietra (spiegando quindi il nome del DLC).



*Figura 4, Olgierd von Everec*

Olgierd confessa di aver fatto maledire il principe Ofir poiché questi desiderava sposare il suo grande amore Iris; successivamente, dice a Geralt quali i sono i suoi tre desideri: intrattenere suo fratello Vlodimir per una notte intera, vendicarsi della famiglia Borsodi, ottenendo la casa di Maximilien Borsodi, e infine portargli la rosa viola che aveva regalato a Iris.

Si tratta di tre compiti all'apparenza semplici se non fosse per il fatto che, come dice O'Dimm a Geralt, sono impossibili da esaudire: sia Vlodimir che Iris sono morti da diversi anni, e la casa dei Borsodi può essere ottenuta solo tramite un testamento custodito all'interno di una cassaforte impossibile da violare.

O'Dimm decide comunque di aiutare Geralt nel compito poiché non era stato stabilito in alcun modo che il witcher non potesse aver bisogno d'aiuto nel compito.

Geralt inizia quindi l'impresa: grazie a un rituale suggerito da O'Dimm, riesce a evocare lo spirito di Vlodimir e acconsente, suo malgrado, a fargli possedere il suo corpo per una notte, consentendogli di divertirsi partecipando a una festa di matrimonio e quindi di esaudire il primo desiderio.

Successivamente, per esaudire il secondo desiderio, Geralt prende parte a una rapina per rubare il testamento dalla cassaforte dei Borsodi, dopo il fallimento del suo tentativo di ottenere informazioni semplicemente ponendo domande.

Per esaudire l'ultimo desiderio e ottenere la rosa viola di Iris, infine, Geralt viene aiutato da due entità benigne che hanno assunto la forma di un cane e di un gatto e accede a un sogno sovranaturale, in cui rivive il passato di Olgierd e Iris.

Qui Geralt apprende che Iris morì trascurata e infelice poiché Olgierd non poteva amarla davvero a causa del suo cuore di pietra. In base alle scelte del giocatore, Geralt può prendere la rosa da Iris, liberandola da quella dimensione, o lasciare che il fiore rimanga con lei.

Il terzo desiderio è quindi stato esaudito e Geralt si mette in cammino per tornare da Olgierd; lungo il tragitto, il witcher scopre che Gaunter O'Dimm è in realtà

un'antica entità maligna il cui unico divertimento è concedere desideri alle persone in cambio della loro anima, torturandole poi in maniera terribile.

Una volta Geralt giunto da Olgierd, i tre desideri vengono soddisfatti e O'Dimm arriva da von Everec per impadronirsi della sua anima. Al giocatore si presentano quindi due scelte: non fare nulla oppure intervenire per salvare Olgierd.

Nel primo caso, O'Dimm ucciderà von Everec e ricompenserà Geralt con un desiderio; altrimenti, Geralt potrà sfidare l'entità, scommettendo la propria anima per salvare Olgierd.

Dopo essere stato sconfitto, O'Dimm è costretto a liberare Olgierd, che riacquista i suoi sentimenti e, in preda al senso di colpa per via delle azioni commesse in passato, dona a Geralt la sua spada di famiglia, promettendo di iniziare una nuova vita libera dal controllo di Gaunter O'Dimm.

### **1.3.2. Espansione *Blood & Wine***

Il DLC *Blood & Wine* è stato pubblicato il 31 maggio 2016 e narra le avventure di Geralt di Rivia a Toussaint, ducato vassallo di Nilfgaard; il witcher è stato ingaggiato dalla duchessa Anna Henrietta per indagare su una misteriosa bestia che semina terrore con i suoi vari omicidi.

La trama si apre con due cavalieri di Toussaint uccisi in circostanze piuttosto singolari e, quando Geralt arriva a Toussaint, deve indagare sull'omicidio di un terzo cavaliere. Grazie all'aiuto della duchessa e del capitano Damien de la Tour, incaricato dalla corona di dirigere le indagini, Geralt scopre che i cavalieri sono stati uccisi per aver violato le cinque virtù (compassione, generosità, onore, valore e saggezza) che tutti i cavalieri di Toussaint hanno giurato di mantenere: di conseguenza, potrebbero essere in pericolo anche altri cavalieri.

Il witcher continua le sue indagini e arriva giusto in tempo per vedere la bestia uccidere il quarto cavaliere: i due iniziano a combattere ma, prima che uno dei due possa uccidere l'altro, interviene Regis, un vampiro superiore amico di Geralt, che convince la bestia ad andarsene. Il vampiro spiega quindi a Geralt che la bestia è in realtà Dettlaff, un altro vampiro superiore, e decide di unirsi a Geralt per fermarlo.



Grazie alle indagini, il witcher scopre che in realtà Dettlaff è stato costretto a commettere gli omicidi perché Rhenawedd, l'amante umana del vampiro, è stata rapita da alcuni sequestratori e potrebbe essere uccisa se Dettlaff si rifiutasse di uccidere i cavalieri. Geralt fa quindi rapporto ad Anna Henrietta e a de la Tour, ma la sovrana ritiene che sua sorella Syanna potrebbe essere coinvolta, pertanto chiede al witcher di ritrovarla.

Gli uomini di de la Tour, grazie all'aiuto di Geralt, di Regis e dello stesso Dettlaff, prendono d'assalto il mastio dei rapitori per salvare Rhenawedd: dopo essere penetrati all'interno delle mura, Geralt capisce che Rhenawedd e Syanna sono in realtà la stessa persona che ha inscenato il suo stesso rapimento.

Dettlaff, sentendosi tradito, se ne va e minaccia di distruggere tutta Beauclair, la capitale del Toussaint, a meno che Syanna non accetti di incontrarlo entro tre giorni per dargli una spiegazione.

Geralt torna da Anna Henrietta e le riferisce che Syanna era l'artefice di tutto, ma la duchessa si rifiuta di credergli e, dopo essere venuta a conoscenza della vera identità della bestia ricercata, chiede a Geralt di trovarlo e ucciderlo, poiché non intende piegarsi alla minaccia del vampiro.

Geralt non riesce tuttavia a rintracciare Dettlaff nei tre giorni successivi e, mentre lui e Regis fanno rapporto alla duchessa, la città viene invasa da diversi vampiri inferiori, come *fleder* e *katakan*.

A questo punto, al giocatore si presentano due scelte: liberare Syanna in modo da parlare con Dettlaff oppure trovare l'Eletto Invisibile che può costringere il vampiro a comparire davanti al witcher.

Se Geralt sceglie di liberare Syanna, lui e Regis troveranno de la Tour e lo convinceranno a dire loro dove è tenuta prigioniera Syanna. Geralt e Regis si dirigono quindi alla vecchia stanza di giochi della ragazza e trovano un libro di favole incantato dove le sorelle giocavano da bambine.

Geralt entra in questo mondo, chiamato "Terra delle Mille Favole", rintraccia Syanna e torna con lei nel mondo reale, non prima però di avergli rivelato il motivo

delle sue azioni: la ragazza desidera infatti vendicarsi per il fatto di essere stata esiliata, ancora bambina, poiché ritenuta maledetta. Geralt può anche scegliere se prendere o meno un nastro donatogli da Syanna.



*Figura 5, la Terra delle Mille Favole presente nel DLC Blood & Wine*

Se invece Geralt e Regis scelgono di trovare l'Anziano Invisibile, il witcher si recherà da Orianna, direttrice di un orfanotrofio, che gli commissiona di uccidere un vampiro. Tuttavia, Geralt scopre che la stessa Orianna è un vampiro superiore ossessionato dal sangue dei bambini, che adessa al suo orfanotrofio.

Tuttavia, Geralt non può trattenersi per uccidere Orianna poiché l'intera Beauclair è sotto attacco. Successivamente, Regis e Geralt si dirigono alla tana dell'Invisibile e lo convincono a richiamare Dettlaff.

A questo punto della storia, sono possibili molteplici finali: se Geralt ha liberato Syanna dalla Terra delle Mille Favole, allora il witcher, Regis e Syanna incontrano Dettlaff alle rovine di Tesham Mutna e, se Geralt ha accettato il nastro di Syanna, la salva dal colpo mortale del vampiro. Geralt e Regis combattono quindi contro Dettlaff e lo sconfiggono.

Geralt riceve la massima onorificenza di Toussaint per aver ucciso la bestia ma, durante la cerimonia di premiazione, Syanna uccide Anna Henrietta per poi venire

uccisa a sua volta da un colpo di balestra di de la Tour; se invece Geralt convince Syanna, durante la sua detenzione, a perdonare la sorella, allora le due potranno riconciliarsi durante la premiazione.

È comunque presente un terzo finale, che si presenta se Geralt non ha accettato il nastro di Syanna: Dettlaff affronta la ragazza e la uccide. Il witcher può decidere se lasciarlo andare o se ucciderlo con l'aiuto di Regis ma, qualunque sia la sua decisione, viene gettato in prigione per non essere stato in grado di salvare Syanna. Geralt viene comunque salvato da Dandelion, che ha persuaso la duchessa a lasciarlo andare e a non condannarlo a morte.

Successivamente, se Geralt sceglie di percorrere il Sentiero degli Antichi Anziani, il Vampiro anziano costringe Dettlaff ad incontrare Geralt e Regis a Tesham Mutna. Dettlaff attacca entrambi ma Geralt e Regis riescono a ucciderlo.

Infine, Geralt e Regis riflettono sugli eventi appena conclusi: il vampiro dice al witcher che si dirigerà a sud per andare a vivere a Nilfgaard, mentre Geralt decide di tornare nella tenuta di Toussaint.

Qui, incontra un visitatore a sorpresa che, in base alle scelte del giocatore nel gioco base, sarà Ciri, Yennefer o Dandelion.

#### **1.4. Differenza della traduzione tra libri e videogiochi**

Come già accennato in precedenza, la saga videoludica di *The Witcher* è basata sulla saga di libri fantasy di Andrzej Sapkowski, autore polacco famoso principalmente proprio per la saga di Geralt di Rivia.

La saga, composta da otto libri, è stata scritta e pubblicata in Polonia a partire dal 1992, mentre in Italia è arrivata solamente a partire dal 2010 grazie a Editrice Nord.

Sebbene il primo capitolo videoludico sia stato pubblicato tre anni prima dell'arrivo del primo libro in Italia, sono presenti alcune differenze per quanto riguarda la traduzione in sé (che ricordiamo essere altra cosa rispetto alla localizzazione).

In questo sottocapitolo si andranno ad analizzare infatti unicamente le differenze di *traduzione*, ossia delle singole parole e, occasionalmente, anche dei nomi dei

personaggi, all'interno di libri e videogiochi che sono state tradotti in maniera differente.

Occorre premettere che la traduzione dei libri è stata effettuata, dietro specifica richiesta dell'autore, direttamente dalla lingua polacca: “*Su richiesta di Andrzej Sapkowski, questo libro è stato tradotto dal polacco, senza l’“intermediazione” di altre lingue. È stata una richiesta rivolta dall’autore a tutti i suoi editori stranieri e da tutti accolta; [...]”*<sup>4</sup>; i videogiochi, al contrario, sono stati tradotti in italiano partendo dalla lingua inglese, esattamente come avviene per la grande maggioranza dei prodotti videoludici.

È possibile notare anzitutto che i libri, nonostante siano stati tradotti verso la fine del primo decennio degli anni 2000, desiderano rendere il testo più vicino al pubblico italiano e di instaurare una maggiore connessione emotiva: il termine *witcher*, utilizzato nel videogioco, è tradotta con *strigo*; il nome del bardo amico di Geralt, Dandelion, diventa *Ranuncolo* nei libri; allo stesso modo, Anna Henrietta, la duchessa di Toussaint, nei libri viene chiamata *Anarietta*.

La scelta dei termini è chiaramente influenzata dalla tipologia di prodotto: per quanto riguarda i libri, si tratta di opere letterarie, che vogliono raggiungere una maggiore raffinatezza linguistica grazie a un maggiore sforzo in termini di “purezza” nella lingua di arrivo.

La parola *strigo*, oltretutto, risulta avere un maggiore effetto sul lettore rispetto al suo corrispondente inglese, e lo aiuta a calarsi maggiormente all'interno delle vicende.

I videogiochi, invece, sono un prodotto commerciale che punta principalmente ad intrattenere il videogiocatore: gli inglesismi rappresentano delle vere e proprie scelte traduttive che, ormai, stanno prendendo piede anche in altri settori.

Di conseguenza, non è raro che all'interno di videogiochi si trovino termini inglesi non tradotti in italiano sebbene posseda un termine equivalente: il termine

---

<sup>4</sup> Sapkowski A., *Il guardiano degli innocenti*, Milano, Editrice Nord 2012. Prefazione di ogni libro della saga.

viene lasciato in lingua originale perché è tipico della traduzione settoriale videoludica, caratterizzata da limiti di caratteri che non possono essere superati in alcun modo, pena l'errata visualizzazione del testo all'interno del gioco.

Non è però quest'ultimo il caso, poiché la scelta di non tradurre *witcher* con *strigo* è dettata, oltre che probabilmente da una scelta traduttiva o da una richiesta della casa di sviluppo semplicemente dal fatto che la lingua inglese risulta di maggiore impatto, contribuendo ad incuriosire il videogiocatore e a indurlo ad acquistare una copia del prodotto.

## **2. Analisi della fonte**

Si potrebbe affermare che l'analisi della fonte è il primo vero passaggio del processo traduttivo: studiare il testo, comprendere ad esempio il destinatario, il messaggio che vuole consegnare e l'identità del mittente, è la chiave per una traduzione più che discreta.

Contrariamente a quanto potrebbero pensare coloro che non conoscono in maniera approfondita il campo della traduzione, il processo traduttivo non si riduce a una “trascrizione” delle parole nella lingua di arrivo.

Il buon traduttore, infatti, deve innanzitutto leggere il testo nella lingua originale, comprendendone non solo il significato ma effettuando soprattutto un'attenta analisi di tutti gli elementi che lo compongono.

Ovviamente, in base alla tipologia di testo, è necessaria anche una profonda conoscenza dell'argomento, e ciò è valido soprattutto per i testi settoriali, di cui fanno parte anche i testi videoludici.

È infatti solo grazie ad un'attenta lettura e a un'ottima comprensione dell'argomento che si potrà ottenere una buona traduzione: se infatti il traduttore utilizzasse esclusivamente le sue abilità traduttive, iniziando a tradurre senza prima prendersi del tempo per analizzare il testo, la traduzione potrebbe comunque risultare di qualità sufficiente ma c'è il rischio che il traduttore abbia commesso errori anche molto gravi che potrebbero essere, ad esempio, di registro linguistico nel caso in cui la tipologia del destinatario del testo non sia stata compresa.

È per questo motivo, quindi, che il saggio traduttivo oggetto di questo elaborato sarà realizzato partendo innanzitutto da un'analisi testuale secondo le nozioni apprese nella disciplina curricolare di Analisi del testo.

### **2.1. Definizione di “compendio”**

Prima di identificare l'autore, la tipologia di testo e il destinatario dell'opera, occorre innanzitutto spiegare cosa significa la parola “compendio”.

Secondo l'Enciclopedia Treccani, la parola in oggetto è un sostantivo maschile che possiede varie sfumature; il primo significato che si presenta al lettore, nonché

quello che si applica in questo caso, è “*Riassunto, esposizione sommaria, sintesi; come titolo di opere, indica sia un testo che riduce in breve una o più opere d’altro autore, esponendone gli elementi e argomenti essenziali, sia un breve e succinto trattato di qualsiasi scienza*”<sup>5</sup>”.

Da tale spiegazione si evince quindi che il testo di cui verranno tradotti alcuni estratti è un grande riassunto di tutto ciò che concerne l’intera saga di *The Witcher*, quindi non facendo riferimento esclusivamente alle opere videoludiche.

Il compendio in oggetto, infatti, raccoglie tutto ciò che, al momento della stesura, era noto sull’universo creato da Andrzej Sapkowski partendo da libri, videogiochi e fumetti. L’edizione inglese del compendio è arrivata sul mercato il 19 maggio 2015 e, di conseguenza, non comprende quanto proposto nella serie televisiva, uscita invece nel 2019.

## **2.2. Analisi dell’autore**

L’edizione inglese di *The world of the Witcher: Video Game Compendium*, testo preso in considerazione per l’elaborato in questione, è edita da Dark Horse Comics ma è a sua volta una traduzione del compendio di gioco originale, uscito in lingua polacca.

Il testo, tuttavia, rappresenta un caso piuttosto peculiare: nella prefazione dell’opera si capisce che l’autore, ovviamente fittizio, è Dandelion, il bardo amico di Geralt, che ha chiesto ad altri quattro personaggi, tutti appartenenti all’universo di *The Witcher*, di narrare ognuno un capitolo del compendio.

---

<sup>5</sup> Cit. *Enciclopedia Treccani*



*Figura 6, Dandelion*

Pertanto, per una corretta analisi, non occorre identificare i veri autori del compendio, ossia coloro che hanno contribuito alla stesura dell'opera, poi pubblicata da Dark Horse Comics, ma bisogna analizzare i cinque diversi personaggi che raccontano ogni capitolo, poiché ognuno di loro utilizza un registro linguistico diverso nonché dei termini specifici che possono essere definiti settoriali: ogni personaggio, infatti, non è stato scelto in maniera casuale, ma per via delle sue competenze in materia del relativo capitolo.

Il primo capitolo, *“Il mondo e i suoi abitanti”*, è narrato da Villentretenmerth, noto anche come Borch Tre Taccole. Si tratta di uno dei due draghi d'oro noti nell'intera storia del Continente, che ama vivere insieme alle altre specie e che è particolarmente abile nell'arte del polimorfismo, che gli consente di assumere altre forme e di spostarsi in incognito.

Nella sua forma umana, è un cavaliere accompagnato da due donne zerrikaniane, Téa e Véa. Per via della sua abilità di tramutarsi in ogni razza desiderata, Villentretenmerth ha potuto visitare ogni angolo del Continente, il che lo rende un profondo conoscitore sia della geografia che della storia dello stesso.



Nel secondo capitolo, “*I Witcher*”, il narratore è Vesemir. Si tratta del witcher con più esperienza di Kaer Morhen, sede della scuola del Lupo, che rappresenta una vera e propria figura paterna per Geralt.

Per il primo motivo, è stato scelto come narratore di tale capitolo, ma anche per il fatto che è abbastanza vecchio da ricordare i lavori di costruzioni della fortezza di Kaer Morhen nonché l’attacco alla stessa da parte di maghi e sacerdoti.

Il terzo capitolo “*La magia e le religioni del Continente*” è narrato dalla maga Yennefer di Vengerberg, amante di Geralt e figura materna per Ciri.

La sua professione ha fatto sì che Dandelion la scegliesse come narratrice di questo capitolo poiché, dato il suo immenso potere, è una delle poche maghe in grado di spiegare in maniera esaustiva cosa sia la magia che permea il Continente nonché le varie religioni, per le quali comunque Yennefer afferma di non aver mai nutrito grande interesse.

Nel quarto capitolo, “*Le bestie dei Regni Settentrionali*”, il narratore è Geralt di Rivia. Grande amico di Dandelion, è stato scelto ovviamente per via della sua professione, che lo ha portato ad esplorare ogni angolo dei Regni.

Una perfetta conoscenza delle varie belve che si aggirano per queste terre è fondamentale, poiché non sono concesse seconde occasioni.

Il quinto capitolo, infine, intitolato “*La storia di Geralt di Rivia*” è narrato proprio dall’autore del compendio, Dandelion: amico di lunga data di Geralt, l’ha accompagnato in molte delle sue avventure ed era presente in alcuni degli avvenimenti più importanti della vita del witcher, ma non in tutti poiché Geralt è più vecchio di alcune centinaia di anni.

### **2.3. Funzione, destinatario e contenuto**

*World of the Witcher: Videogame Compendium* è sicuramente un testo scritto pensato per la lettura, poiché le frasi sono talvolta piuttosto elaborate e sono quindi meno adatte per la trasmissione orale.

La funzione comunicativa, in base alla classificazione di Jakobson<sup>6</sup>, è chiaramente informativa, poiché l'intento del compendio è proprio dare informazioni circa l'argomento del capitolo.

Ad esempio, nel capitolo "*Il mondo e i suoi abitanti*", si desidera informare il lettore circa la disposizione dei vari regni nonché sulle varie specie che abitano il Continente; nel capitolo "*La magia e le religioni del Continente*", invece, si spiega cos'è la magia e quali sono le sue manifestazioni, per poi illustrare le varie religioni.

Per quanto riguarda invece il destinatario, occorre distinguere tra destinatario ideale e destinatario reale: in linea di massima, è possibile affermare che si tratta di un testo adatto anche a coloro che non conoscono l'universo ideato da Sapkowski, ma occorre comunque precisare che, se non si ha alcun tipo di pre conoscenza, si rischia di non comprendere alcuni passaggi che includono in maniera particolare i nomi di alcuni personaggi, i quali vengono citati nei libri ma che non vengono approfonditi in alcun modo nel compendio.

Il destinatario ideale, di conseguenza, è sicuramente una figura che conosce in maniera già abbastanza approfondita l'universo di *The Witcher*, che abbia giocato la serie di videogiochi o che abbia letto i libri: in questo scenario, il compendio consentirebbe quindi di approfondire le conoscenze già acquisite.

Il destinatario reale, invece, spazia dall'appassionato della saga, che conosce a menadito ogni nome e ogni evento e che acquista l'opera per puro collezionismo, fino ad arrivare al completo neofita alla serie che desidera avvicinarsi per la prima volta all'universo, ma che desidera prima di tutto avere una panoramica generale.

Vale la pena sottolineare inoltre la presenza di svariate immagini all'interno di tutta l'opera: i vari paragrafi sono talvolta intervallati da immagini inerenti al

---

<sup>6</sup> Jakobson rintraccia sei diverse funzioni della comunicazione: espressiva per esprimere la soggettività dell'emittente; conativa per persuadere il destinatario; informativa per dare informazioni sull'oggetto della comunicazione; fática per instaurare un contatto con il destinatario; metalinguistica per spiegare elementi di un codice linguistico; poetica per concentrarsi sul messaggio e sulla forma in cui viene emesso.

contenuto degli stessi; alcune pagine, soprattutto all’inizio e alla fine dei capitoli, sono interamente caratterizzate da immagini.

Come già accennato, l’opera che verrà analizzata è suddivisa in cinque diversi capitoli suddivisi in vari sottoparagrafi, ognuno dei quali possiede varie caratteristiche ben precise e che lo distinguono dagli altri, soprattutto per quanto riguarda il lessico e la sintassi.

Per questo motivo, è essenziale analizzare in maniera approfondita ogni capitolo, facendo anche riferimento al narratore dello stesso: in base all’educazione e alla professione di ogni personaggio, infatti, saranno utilizzati un lessico e, soprattutto, una sintassi diversi.

Ad aprire l’opera troviamo una breve introduzione scritta da Dandelion con un registro che, nonostante possa essere considerato standard, è caratterizzato da periodi piuttosto lunghi che conferiscono un’aura di solennità al testo.

Il primo capitolo, narrato dal drago dorato Villentretenmerth, possiede un registro che può essere definito standard, esente da tecnicismi ma che non presenta neppure frasi lunghe rispetto alla tipica costruzione inglese. Lo stile risulta infatti piuttosto lineare, nonostante si faccia spesso ricorso all’uso dell’ironia.

Il secondo capitolo, il cui narratore è l’anziano mentore Vesemir, presenta invece una sintassi più semplice, con periodi decisamente più brevi rispetto al capitolo precedente. Per quanto riguarda invece il lessico utilizzato, non manca l’uso del *tour de force* e di vari tecnicismi.

Pertanto, il registro linguistico utilizzato in questo capitolo non è classificabile con esattezza, poiché presenta degli aspetti del registro tecnico ma anche del registro standard e informale.

Nel terzo capitolo, narrato dalla maga Yennefer, si nota un innalzamento del registro caratterizzato dall’uso di vari tecnicismi soprattutto per quanto riguarda la prima parte del capitolo, che si concentra sulla magia.

Nell'ultima parte, dedicata alle religioni del Continente, si osserva un minor uso di tecnicismi nonostante il registro rimanga piuttosto sostenuto: pertanto, il registro utilizzato va dal tecnico allo standard.

Il quarto capitolo è narrato dal protagonista Geralt di Rivia, addestrato da Vesemir: è possibile osservare una certa somiglianza con il secondo capitolo, sia per quanto riguarda l'uso del turpiloquio, nonostante in tale capitolo sia meno frequente, che per la sintassi abbastanza semplice e per l'uso di tecnicismi, fondamentali per la descrizione delle varie creature. Esattamente come nel secondo capitolo, il registro presenta degli aspetti del registro tecnico ma anche del registro standard e informale.

L'ultimo capitolo è infine narrato dal bardo Dandelion. Si osserva innanzitutto una costruzione dei periodi decisamente più articolata e che rispecchia quella dell'introduzione all'opera nonché ai singoli capitoli. Pertanto, è possibile applicare la stessa analisi realizzata poco sopra: registro standard che, grazie ai periodi lunghi, possiede un'aura di solennità.

### **3. Saggio di traduzione di *The World of the Witcher: Video Game Compendium***

#### **Il Mondo di the Witcher: Compendio di Gioco**

##### **3.1. Introduzione**

*Caro Lettore, cara Lettrice,*

*il tomo che stringete tra le mani è una raccolta di note e bozze, sia quelle scritte di mio pugno che quelle che sono riuscito ad ottenere, copiare oppure a procurarmi nel corso dei miei numerosi viaggi. Maturando, ho difatti sviluppato un forte interesse per le osservazioni e le informazioni raccolte nel corso delle amichevoli conversazioni, affinché possano fungere da fonte di ispirazione per i posteri oppure indurli alla riflessione.*

*Gran parte delle suddette note costituiscono la base per la creazione della mia maestosa opera: le mie memorie, intitolate **Mezzo secolo di poesia**. Mi affretto ad aggiungere, infischandomene beatamente di paventare falsa modestia, che è interesse di ogni uomo, il quale abbia a cuore la propria reputazione di persona istruita e colta, e non di sempliciotto e zoticone, approcciarsi a codesta opera. Coloro i quali non hanno ancora familiarità con un simile capolavoro di buon senso, avventure esaltanti e versi incantevoli, esso sarà sicuramente reperibile presso i migliori fornitori di belle lettere più vicini, oppure nelle dimore dei Vostri amici più colti e perspicaci.*

*Tuttavia, gran parte dei documenti che ho raccolto non hanno trovato posto all'interno del libro già menzionato: si tratta per la maggior parte di testi scritti da persone diverse da me e di conseguenza, in maniera piuttosto comprensibile, non ho potuto includerle nelle mie memorie. Ciononostante, alcuni di questi testi erano così interessanti che ho deciso di impiegarli nel tomo che stringete tra le mani dopo, ovviamente, avere eseguito un'accurata revisione e aggiunto dei commenti appropriati. Spero che leggerli con attenzione, caro Lettore o cara Lettrice, Vi susciterà gioia. Anzitutto, spero che Vi conceda una prospettiva più ampia su*

*argomenti quali la magia, i maghi, la storia del mondo in generale, il ricco passato dei witcher e, in particolar modo, sul mio caro amico Geralt di Rivia.*

*-Dandelion*

### **3.2. Capitolo I: Il mondo e i suoi abitanti**

*La storia del nostro continente è stata descritta in numerosi ed ampi trattati e documenti: tra tutti occorre sicuramente menzionare la **Storia del mondo**, redatta dall'illustre Roderick de Novembre. Era una delle letture preferite degli studenti quando ero all'Accademia di Oxenfurt, ma probabilmente per il fatto che l'enorme tomo si prestava in maniera perfetta per girare per tutto l'auditorium in modo da celare una fiasca di acquavite. Da parte mia, non essendo io mai stato influenzato dall'eminenza degli studiosi, potrei aggiungere che l'atlante geografico, ben più grande del tomo, era decisamente più adatto allo scopo.*

*Per quanto riguarda il contenuto de **La Storia del Mondo**, in molti lo ritengono piuttosto controverso e anacronistico poiché la presentazione dei fatti proposta dal libro non è sempre esente da errori. Mi affretto ad aggiungere che non denuncio alcuna malafede nei confronti di Roderick de Novembre poiché ognuno, persino lo storico più rispettabile, è figlio del proprio tempo, della propria cultura e della propria nazione: pertanto, non bisogna stupirsi se la storia della formazione dei regni, le guerre e i conflitti razziali scritta da un umano presenterà sempre il punto di vista degli umani, il quale è anche il più diffuso.*

*Di conseguenza, consiglio caldamente il capitolo seguente, che contiene riflessioni uniche sulla nostra storia e geografia da parte di un membro appartenente a una specie completamente diversa. Il capitolo è stato redatto da Villentretenmerth, un drago dorato, noto nella sua forma umana come il cavaliere Borch Tre Taccole. Grazie alla sua longevità e alla sua abilità di mutare forma, ha avuto varie possibilità di osservare la società umana e il susseguirsi di vari eventi importanti. Inoltre, egli ha mostrato un particolare interesse per la nostra specie, aspetto molto insolito per i draghi, che solitamente si limitano a considerarci parte della loro dieta. Pertanto, ha dato prova di essere un commentatore eccezionalmente astuto della storia sia della nostra specie che dell'intero mondo.*

### 3.2.1. Il mondo e la sua storia

**La vostra specie ama celebrare la storia, mettere nero su bianco, commemorare, organizzare, sistematizzare. Riempite le pagine di enormi tomi, stilate pergamene, immortalate le gesta della razza umana nelle canzoni. Le radici di questa passione affondano probabilmente nel passato, quando la vostra specie era ancora relativamente giovane. Non ha importanza la data, il luogo o il gruppo culturale: una volta superata la fase in cui frantumate i vostri crani con la mascella di un cavallo legata a un'asta, iniziate con entusiasmo a considerare come meglio immortalare tale fatto, per la vostra gloria più grande e per la memoria dei vostri discendenti. Probabilmente, è questo il motivo per cui la storia dell'umanità è inevitabilmente una storia di guerra e conquista.**

La precedente affermazione non è frutto di pregiudizio. Al contrario, io sono uno dei pochi membri della mia specie che ha vissuto in mezzo a voi e che si potrebbe persino dire che vi sia affezionato. Pertanto, osservo sempre con entusiasmo i vostri traguardi nonostante alcune delle azioni e dei comportamenti della vostra razza debbano essere, senza alcun dubbio, condannati o disprezzati. Potrei persino spingermi oltre, affermando che tali azioni giustificano l'uso della parola *mostro*, che utilizzate così spesso per descrivere specie diverse dalla vostra.

Ma torniamo alla storia o, più precisamente, ai racconti di questo mondo. Troppo spesso, narrano una storia di guerra e conquista, ma risalgono a molto tempo prima del vostro arrivo.

#### 3.2.1.1. Le prime genti di queste terre

Alcuni dicono che, secondo gli antichi racconti nanici, i primi a stabilirsi in questa regione del mondo siano stati gli gnomi; altri sostengono invece che ci siano prove evidenti che razze come i vran oppure i bobolak siano giunte svariate migliaia di anni fa. Come voi, caro Lettore o cara Lettrice, potrete dedurre, è difficile verificare che siano stati effettivamente gli gnomi i primi ad insediarsi. È fatto ben noto, tuttavia, che avessero fondato piccole colonie nella zona montagnosa di Mahakam e Tir Tochair

ben prima dell'arrivo dei nani su queste terre, all'incirca tre o quattro migliaia di anni fa.

L'incontro tra gnomi e nani fu sorprendentemente pacifico: a dire il vero, questo potrebbe essere l'unico caso in cui i nuovi arrivati non abbiano dato inizio al proprio insediamento dichiarando guerra a coloro che vivevano lì da prima di loro. È meno sorprendente, tuttavia, se si considera che entrambe le razze hanno preferenze e costumi simili, e che quindi sono in grado di coesistere all'interno di un'unica società senza particolari tensioni o lotte interne. Infatti, i loro rapporti sono rimasti buoni anche ai nostri giorni.

Successivamente, ci fu l'arrivo degli elfi. Sembra altamente probabile che, esattamente come voi, fossero giunti da un altro mondo, senza alcun dubbio tramite varchi o portali magici di una qualche tipologia. Apparvero all'incirca duemila e cinquecento anni fa, approdando con le loro navi bianche, e iniziarono prontamente una graduale colonizzazione di questa regione, che durò per dieci secoli. Anche questa espansione fu relativamente pacifica, ma ci furono alcuni conflitti: chiunque abbia incontrato un elfo sa bene che la loro natura non è delle più amichevoli, quindi è facile supporre che si siano scontrati con altre razze, ossia i vran, i bobolak e i nani.

Tali screzi, tuttavia, non diventarono mai una guerra vera e propria o un tentativo di sterminare i propri vicini: probabilmente questo è il motivo per cui, nonostante le numerose differenze culturali e le faide passate, i rapporti tra elfi e nani sono rimasti alquanto amichevoli.

### **3.2.1.2. L'arrivo degli umani**

È conoscenza comune che la vostra razza sia arrivata in questo mondo in occasione della Congiunzione delle Sfere, l'impressionante cataclisma magico che rimane inspiegato ancora oggi. L'evento ebbe luogo all'incirca millecinquecento anni fa, secondo i calcoli umani. Non è semplice stabilire la durata di tale processo, ma il risultato è che apparvero numerose altre creature: creature che, senza alcun dubbio, non appartenevano a questo mondo.

La Congiunzione delle Sfere diede origine anche a un altro fenomeno, ossia la magia, che fluì nel nostro mondo e ne diventò, potremmo dire, parte integrante.



Tuttavia, come ho già detto, sono passati quindici secoli da tale avvenimento, e la vera e propria espansione umana nella regione ora nota come Regni Settentrionali iniziò in tempi relativamente recenti, all'incirca cinquecento anni fa. Fu allora che si verificò l'evento oggi chiamato "il Primo Sbarco", quando le navi cariche di alcuni uomini noti come gli "esiliati", che avrebbero dato vita ai Regni Settentrionali, approdarono nel delta del Pontar e della bocca dello Jaruga.

È difficile stabilire da dove provenissero tali "esiliati" poiché, sorprendentemente, le leggende non ci forniscono informazioni circa questo dettaglio fondamentale. Se è vero che furono effettivamente esiliati, oserei dire che non fu per via della loro natura mite e cortese: dopotutto, nel corso dei secoli scorsi, i discendenti degli esiliati hanno dimostrato di essere gente determinata, bellicosa e intollerante.

Non è chiaro neppure in che modo ebbe luogo il Primo Sbarco e chi furono i primi ad incontrare i nuovi arrivati. Se gli esiliati trovarono altre tribù umane, queste sono probabilmente state rapidamente assimilate dai conquistatori, poiché nelle cronache non resta alcuna traccia di loro. Molto probabilmente incontrarono gli elfi che, in qualità di una delle razze già affermate, conobbero le ambizioni dei nuovi coloni nella maniera più dolorosa.

[...]

### **3.2.3. Le terre degli umani**

I Regni Settentrionali sono un variopinto insieme di vari regni, alcuni più grandi, altri più piccoli; di tanto in tanto, un regno annette le terre appartenenti a un regno confinante o, al contrario, durante una guerra civile o un qualche altro tipo di frammentazione feudale, viene suddiviso in tanti piccoli possedimenti. Mi è sempre piaciuto osservare questo tipo di cambiamenti poiché, secondo la mia opinione, sono una delle caratteristiche per antonomasia della storia della vostra razza. Le descrizioni fornite di seguito non vogliono essere esaustive, bensì un rapido abbozzo da parte di un estraneo che nutre grande interesse; un estraneo che, fortunatamente, non è stato coinvolto nei recenti sconvolgimenti politici.

### **3.2.3.1. Kovir e Poviss**

Iniziamo con l'estremo nord. È qui, sul Golfo di Praxeda, che si trovano le ricche terre di Kovir e Poviss e i loro ducati vassalli di Talgar, Velhad e Narok. Se consideriamo la ricchezza del regno, la sua potente marina mercantile e le sue prosperose miniere, non si può fare a meno di meravigliarsi che, fino a pochi secoli fa, era solo una remota provincia di Redania. Così remota che, infatti, re Radovid I la consegnò al suo odiato fratello, sollevandolo da ogni obbligazione solo per toglierselo di torno. Quattro generazioni dopo, quando si scoprì che le montagne locali contenevano immensi filoni di oro, argento, rame, platino e minerali di ferro della qualità migliore nonché gli estremamente rari ferroaurum e dimeritium, Kovir si convertì in un'importante fonte di profitto. Inutile dire che Radovid III, detto "il Rosso", pronipote di Radovid I, manifestò un certo interesse a rinegoziare l'accordo. La risposta che ricevette da Gedovius, l'autonominato re di Kovir, non fu di suo gradimento; quindi, grazie all'assistenza di Benda di Kaedwen, marciò verso nord con un esercito. Qualche mese dopo, i superstiti dell'esercito combinato di Kaedwen e Redania tornarono nelle loro terre, sconfitti e malconci. Gli invasori, infatti, scoprirono a loro spese che la ricca Kovir aveva i mezzi per assoldare i migliori mercenari disposti a proteggerne i confini mercantili. Da allora, il valore della moneta non ha accennato a diminuire, e il regno non è mai stato attaccato dai territori confinanti una seconda volta. Inoltre, è rimasto devotamente neutrale, prosperando in pace grazie al commercio. Questa storia smette mai di divertirmi poiché prova in maniera incontestabile che essere ingegnosi e diligenti ripaga sempre, ma anche che le apparenze possono ingannare.

[...]

### **3.2.3.4. Redania**

Redania si trova tra i fiumi Buina e Pontar. È una terra che ha sempre avuto grandi ambizioni e che non ha mai fallito nel ricordare alle terre vicine le sue grandi aspirazioni. La dinastia redaniana risale direttamente al Primo Sbarco sul delta dello Jaruga: fu fondata dal leggendario re Sambuk, il cui nome è ancora sinonimo di arcaismo negli attuali detti popolari Nordling. I redaniani trattano l'intera faccenda con eccessiva serietà, e sono arrogantemente fieri del loro patrimonio. La capitale del regno

è Tretogor, ma il suo vero motivo di orgoglio e gioia è Oxenfurt, che vanta un'accademia famosa in tutto il mondo. L'esercito redaniano è sempre stato uno dei più vasti del nord, e la Guardia Reale ha combattuto valorosamente in entrambe le battaglie contro Nilfgaard.

Redania controlla anche altre terre dell'Arco Costa, la Valle di Nimnar e Gelibol. Si dice anche che, molto tempo fa, il regno di Jamurlak, che per lungo tempo fu governato da un vecchio psicopatico di nome Abrad, fosse soggetto al controllo redaniano. La crudeltà di questo tizio era leggendaria tanto quanto la sua lussuria ma, in base alle ultime notizie che ho sentito, il disgustoso maniaco ha finalmente lasciato questa valle di lacrime, con grande sollievo di coloro che hanno sofferto per causa sua.

### **3.2.3.5. Kaedwen**

A est di Redania si trova la boscosa Kaedwen. Si tratta del più giovane dei Regni Settentrionali, che ha assunto la sua forma finale solo due secoli fa durante la seconda guerra contro gli elfi. Per questa ragione, il disprezzo dei kaedweniani per tale razza è piuttosto fresco, e il sentimento è reciproco. Kaedwen si è anche scontrata frequentemente con le terre confinanti, soprattutto a sud, con Aedirn. La capitale del regno è Aard Carraigh, ma la città più famosa è Ban Ard, che ospita la scuola di maghi.

Per via della natura litigiosa di Kaedwen e la sua storia costellata di conflitti, nonché per il paesaggio ricco di boschi, la gente dei regni circostanti vede i kaedweniani come degli ingenui campagnoli, non migliori dei discendenti di fuorilegge e briganti. Tuttavia, sono gente ospitale e gentile se si sorvola sull'avversione per gli elfi; un uomo in strada non si vedrà mai negare una richiesta di aiuto, e ogni villaggio ha le porte sempre aperte ai viandanti affaticati. I kaedweniani sono noti anche per il loro volgare senso dell'umorismo: i loro detti popolari, come "una puttana non morderà mai un'altra puttana" non sono privi una certa, semplice saggezza.

### **3.2.3.6. Temeria**

Il confine settentrionale di Temeria è delineato dal Pontar; a ovest, il regno confina con la costiera Cidaris, mentre a est, tramite il Massiccio di Mahakam, confina con Kaedwen, Aedirn e Lyria. Lo Jaruga ha rappresentato per molto tempo un confine

naturale (escludendo, ovviamente, i confini con Brugge e Sodden) ma, nel corso della sua lunga storia, Temeria è arrivata a regnare anche sulle terre che si trovano sul lato meridionale del fiume.

Tale storia, come quella di Redania, risale al Primo Sbarco. Entrambi i regni condividono una storia di rivalità, dispute di confine e guerre locali. I re temeriani tengono la corte nella città di Vizima, sulle rive di uno splendido lago. Le altre città più importanti del regno comprendono Maribor, la ben fortificata Mayena e la trafficata città portuale di Gors Velen, famosa per la sua vicinanza alla scuola di maghe di Aretuza.

Prima dell'inizio della crisi che ora flagella il regno, Temeria era uno dei regni più potenti: re Foltest, brutalmente assassinato, possedeva anche i titoli di principe di Sodden, sovrano del Pontar e Mahakam e protettore di Ellander, Brugge, Riverdell e Angren.

### **3.2.3.7. Aedirn**

Come Kaedwen, anche Aedirn venne formato più tardi rispetto ai regni con i quali confina a ovest; nonostante ciò, si è sviluppato in maniera più veloce di quelli che si trovano a nord, il che è un fatto che molti kaedweniani invidiano profondamente. Aedirn si gode la propria prosperità grazie sia alle terre fertili che alla ricchezza in minerali delle montagne circostanti. Le città di Gulet ed Eysenlaan sono grandi centri metallurgici, mentre Aldersberg, insieme alla capitale del regno Vengerberg, ospita immensi laboratori tessili, tintorie e distillerie.

Aedirn ha patito molto durante gli ultimi due anni per via di un conflitto con Kaedwen e della conseguente guerra nelle province settentrionali, ma anche a causa dell'invasione imperiale durante la seconda guerra nilfgaardiana. L'Impero non ha solo saccheggiato e dato alle fiamme degli interi centri di produzione, ma li ha anche smantellati per spedire i macchinari a sud. Ho sentito che lo chiamano "l'arte moderna di gestire il conflitto militare". Inoltre, gli accordi di pace hanno obbligato Aedirn a cedere una parte del proprio territorio, la Valle dei Fiori, agli elfi. Le storie che mi sono giunte dopo la morte di re Demavend parlavano di disordini sociali, rivolte popolari, un altro conflitto con Kaedwen e di un emergente gruppo separatista nella

Valle del Pontar: inutile dire che questa non è tra le mie destinazioni nel futuro prossimo.

### **3.2.3.8. I Regni minori**

Quando si descrivono le terre dei Quattro Regni, è doveroso parlare anche dei territori confinanti: nonostante non siano altrettanto estesi, tali possedimenti possiedono comunque una storia ricca e interessante e, nel corso della loro esistenza, sono stati teatro di vari importanti eventi che hanno plasmato il destino di questa parte del mondo.

### **3.2.3.9. La Città libera di Novigrad**

Se esiste una città del Nord che merita il superbo titolo di Capitale del Mondo, questa è sicuramente Novigrad. Appollaiata sulla bocca del Pontar come un grasso mercante nella nicchia di una taverna, la città è caratterizzata dall'odore altrettanto familiare di sudore e denaro. Proprio come l'archetipo del nostro mercante, è chiassosa, leziosa, bramosa di profitto sopra ogni cosa e non permette a nessuno di ignorare questi aspetti: la Città libera di Novigrad è senza dubbio il porto più importante sul Grande Mare ed è sede di oltre una decina delle più influenti compagnie mercantili. Vanta anche enormi mulini ad acqua, una zecca che produce la propria moneta, otto banche, diciannove banchi dei pegni, quasi quaranta taverne, una dozzina di bordelli e quasi due dozzine di templi, consacrati principalmente al Fuoco Eterno. Di recente, si è registrato che l'influenza del culto è cresciuta in maniera considerevole, consentendogli di acquisire un forte potere sui fedeli della città. Ciò è sorprendente poiché il Gerarca, Cyrus Engelkind Hemmelfart, nonostante sia ben noto per il suo razzismo, è un vecchio poltrone al quale non interessa opprimere i non-umani, non più di arrivare in tempo alla latrina. Magari il nuovo amministratore della sicurezza dello stato, che ho sentito abbia sostituito il precedente dopo averlo fatto bruciare al rogo a seguito di un processo pubblico, è l'unica persona veramente responsabile di questi affari di stato.

[...]

### **3.2.4. I non-umani e le loro terre**

Il dominio umano sul mondo conosciuto è attualmente un fatto incontestabile. Nel corso di qualche manciata di secoli, avete obbligato le altre razze a riconoscere la vostra supremazia e a coesistere, ma alle vostre regole. Coloro che non hanno voluto sottomettersi sono stati costretti a ritirarsi oltre i confini della civiltà oppure a perire. La fame di spazio manifestata dalla vostra specie è, devo dire, affascinante e terrificante al tempo stesso.

[...]

#### **3.2.4.4. Dol Blathanna**

Nella parlata antica, il nome di questo regno significa Valle dei Fiori. La sua attuale regina è la maga elfica Enid an Gleanna (la Margherita della Valle), chiamata Francesca Findabair dagli umani, ed è considerata la donna più bella del mondo. Il suo capo consigliere è Filavandrel aén Fidháil della Torre d'Argento, della stirpe dei Feleaorn delle Navi Bianche, comandante degli Elfi Liberi dei Monti Blu. Per via del suo lungo esilio nei luoghi più remoti del mondo, per vari secoli è stato noto anche come Filavandrel del Confine del Mondo.

Una volta, il Dol Blathanna faceva parte del Regno di Aedirn, ma si trova su un territorio che, due secoli fa, fu strappato dalle mani degli elfi. Una delle condizioni degli accordi di pace firmati tra Nilfgaard e i Regni Settentrionali prevedeva che tale porzione di terra ospitasse un regno elfico indipendente: questa nuova libertà comportò tuttavia un costo salatissimo, comprato con le vite di centinaia di elfi dalle unità Scoia'tael che combatterono e morirono al fianco dell'Impero. Lo stesso trattato di pace che creò la Valle dei Fiori aveva un'altra amara e controversa condizione, poiché Nilfgaard acconsentì a consegnare ai Regni Settentrionali all'incirca tre dozzine di ufficiali elfici accusati di crimini di guerra. Non c'è da meravigliarsi, quindi, se centinaia di elfi si siano sentiti traditi e usati da Emhyr.

Nonostante gli umani che hanno lasciato il Dol Blathanna abbiano bruciato e distrutto ogni cosa gli sia capitata tra le mani, con l'intenzione di lasciare una "Valle delle Ceneri" agli elfi, gli Aen Seidhe si misero subito all'opera per ricostruire quanto rimasto e giurarono di difendere la nuova terra con le loro stesse vite.

### **3.2.4.5. Le Driadi**

Proprio come altri esseri, ad eccezione degli elfi e di alcune creature della foresta, come i folletti, i puckaz o le Rusalka, non ho avuto molti incontri con le driadi: vengono chiamate “mogli misteriose” dagli umani e, una volta, vivevano in quasi tutte le foreste e boschi, ma attualmente la loro unica enclave è la Foresta di Brokilon.

All'apparenza, sono giovani e agili fanciulle. La loro intera razza comprende infatti esclusivamente femmine, e le giovani driadi vengono al mondo grazie all'unione con maschi elfi o, più raramente, umani. Poiché i loro contatti attuali con gli umani sono quasi esclusivamente ostili, e sempre più driadi sono morte nella difesa della loro foresta, le mogli misteriose hanno iniziato a rapire le bambine umane, alle quali si dice venga fatta bere l'Acqua di Brokilon, che rimuove ogni ricordo della loro vita precedente, e che le loro nuove tutrici le crescano come se fossero le loro stesse figlie. Si dice altresì che alcuni umani, soprattutto i meno scrupolosi, abbandonino le bambine malate ai confini della foresta nella speranza che un'epidemia di vaiolo, difterite o scarlattina possa decimare le driadi. Queste, tuttavia, sembrano essere immuni a ogni malattia e, se quanto si dice sul loro talento curativo è vero, mandare le bambine infette a Brokilon serve solo ad alimentare le file delle protettrici della foresta.

Le mogli misteriose venerano la loro foresta, e nessuna di loro farebbe mai qualcosa che potrebbe danneggiarla: persino le loro case sono ricavate da alberi ancora in vita, che si dice le driadi siano in grado di plasmare a loro piacimento. Oltre a questi talenti, le mogli misteriose sono formidabili arcieri, tanto che potrebbero svergognare un elfo con la loro maestria. Utilizzano le loro abilità con spietata efficacia, come scoperto da coloro che hanno tentato di accedere alla loro foresta senza permesso.

### **3.2.4.6. Brokilon**

L'antica Foresta di Brokilon è l'ultima enclave delle driadi. È governata dalla Signora Eithné Occhi d'Argento, famosa per la sua conoscenza, la sua saggezza e la sua accanita presa di posizione contro gli umani e le loro pretese.

Brokilon è in perenne stato di guerra con i territori circostanti, i cui governanti hanno sempre invidiato la più grande ricchezza: gli alberi. Sarebbero altresì lieti di posare le

mani sui grandiosi tesori che si dice siano nascosti nelle rovine della città e necropoli di Craag An, da qualche parte nel cuore della Foresta di Brokilon.

Questo è il motivo per il quale, per centinaia di anni, hanno cercato di penetrare nella foresta, scontrandosi ogni volta inevitabilmente con coloro che la difendono. Questa è una guerra brutale, in cui nessuna delle due parti concede pietà né perdono. Gli umani giustiziano in maniera crudele qualsiasi driade venga catturata, ma le abitanti della foresta non sono da meno, accogliendo qualsiasi intruso con frecce fischianti. Abitanti e soldati, mercanti e taglialegna, uomini e donne, giovani e vecchi, tutti coloro che si addentrano a Brokilon incontrano la stessa fine. Questo è il destino anche di coloro che cercano di insediarsi nei territori una volta ricoperti dalla foresta, poiché le driadi non riconoscono i confini stabiliti dagli umani. Tali incursioni ai danni dei coloni suscitano grande ira nei monarchi, soprattutto in quelli di Verden e Kerack, cui è famoso l'odio per le driadi e la loro regina. Solo l'esitazione del più moderato e amabile re di Brugge, desideroso di evitare spargimenti di sangue, ha impedito al conflitto di intensificarsi e di diventare una guerra aperta di sterminio.

### **3.3. Capitolo II: I Witcher**

*Non esiste uomo il quale conosca i witcher meglio di Vesemir, che ha praticato il mestiere sia durante i giorni di gloria che nel tempo più carico di problemi e di declino. Non ho alcuna speranza di indovinare l'anno in cui questo illustre cacciatore di mostri venne al mondo, ma è cosa nota che era presente nel momento in cui furono poste le prime pietre di Kaer Morhen, un evento che ebbe luogo oltre duecento anni prima di quando io ebbi modo di conoscerlo. È nella famosa Scuola del Lupo dei witcher che, da tempo immemore, insegna l'arte della spada, sempre desideroso di formare nuovi adepti. È stato lui ad addestrare il mio amico Geralt nell'arte del maneggiare la spada: un'arte in cui Vesemir, persino in età più avanzata, non aveva rivali.*

*Con il passare degli anni, Vesemir divenne un cimelio appartenente a un'era ormai dimenticata, proprio come i mostri che cacciava: qualcuno il cui comportamento e i cui valori, ossia quelli di un uomo onesto e terribilmente giusto, sono divenuti sempre più rari nella società che lo circonda. Schietto e onesto fino all'eccesso, Vesemir ha tenuto per sé, non senza provare profondo disprezzo, inganni*



*e menzogne che altri mettevano in circolazione senza pensarci due volte. Per questa ragione, considero il suo racconto sull'origine dei witcher, che segue nelle prossime pagine, totalmente affidabile e degno della Vostra attenta considerazione. Sono convinto che ogni imprecisione e omissione che possiate trovare all'interno del contenuto sia ascrivibile esclusivamente all'età avanzata di Vesemir al momento della scrittura e alla sua parzialità nei confronti di una categoria così importante per il cuore del suo essere.*

*-Dandelion*

[...]

### **3.3.1.1. Gli inizi**

Qualcuno potrebbe chiedersi: a chi serve un mutante addestrato appositamente per uccidere mostri? Tutto ebbe inizio secoli fa, quando gli umani giunsero su queste terre. Il mondo era differente allora: tutti i campi che oggi sono fertili, insieme ai prati e ai frutteti, una volta erano ricoperti da boschi impenetrabili, che le genti stavano iniziando a ripulire armati di ascia e fuoco. Gli umani stavano lentamente respingendo gli antichi abitanti di quelle terre, come vran, elfi e bobolak, verso le profonde foreste e le montagne. Tuttavia, non erano quelle razze ad essere la minaccia principale per i viaggiatori e gli abitanti di quegli insediamenti di frontiera.

La vera minaccia era duplice: innanzitutto, i predatori naturali che vivevano nelle valli montane e nelle radure delle foreste si accorsero ben presto che il bestiame al pascolo e gli animali da traino rappresentavano un pasto facile, servito sul proverbiale piatto d'argento. Ovviamente, non disdegnavano sgranocchiare un pastore o un mandriano se questi non riusciva a scappare in tempo. Tuttavia, questi mostri sono un elemento naturale di questo mondo: hanno la loro “nicchia ecologica”, come la mettono eloquentemente i druidi. Mangiano quanto gli basta per sopravvivere e nutrire sé stessi e i loro pargoli, e non sono gli umani la parte principale della loro dieta.

### **3.3.1.2. La Congiunzione delle Sfere e degli ospiti sgraditi**

C'erano però alcune creature i cui gusti si spostarono principalmente sugli umani. Tali mostri giunsero in questo mondo durante la Congiunzione delle Sfere,

esattamente come noi. Si adattarono molto velocemente e videro che gli umani, che a quei tempi erano relativamente l'anello debole della catena alimentare, rappresentavano un mezzo di sostentamento ideale.

Noi non siamo una specie predatoria. La natura non ci ha dotati di sensi e di strumenti adatti: nel buio, gli umani sono quasi completamente ciechi e non riescono a compensare a questa mancanza neppure con un olfatto sviluppato o un udito fine. Nella vostra famiglia tipica, composta da tre generazioni, solo alcuni esemplari sono capaci di difendere sé stessi e i loro parenti. Gli anziani e i bambini rappresentano la maggior parte dei membri di una famiglia: questo fa sì che gli umani siano una preda facile per i vari carnivori di questo mondo, portati a bizzeffe dalla Congiunzione. Gli umani si illudono di essere i padroni del mondo, ma quando si trovano davanti ai predatori alle loro condizioni e nei loro ambienti, l'umano medio non ha neppure il tempo di riconsiderare tale pensiero prima di essere ridotto a un cumulo di budella.

Ovviamente, la gente ha cercato di difendersi da sola: iniziarono a girare carovane pesantemente armate, cercando sempre di raggiungere l'insediamento o la torre di osservazione più vicini prima che facesse buio, o almeno di accamparsi in una zona familiare. I villaggi si circondarono di palizzate e vennero erette torri d'avvistamento per scorgere meglio il pericolo durante il giorno. Di notte, venivano accesi torce e falò, nella speranza di allontanare ciò che si celava nelle tenebre, al di fuori dai cerchi di luce. Pali appuntiti, finestre chiuse e porte barricate, tuttavia, rappresentavano un ostacolo di poco conto per alcune creature del post-Congiunzione. La magia, che si manifestò per la prima volta all'incirca nello stesso periodo, ha dato vita a mostri arrivati direttamente dai peggiori incubi dell'umanità: spettri immateriali e wraith che portano follia e morte solo con la loro immagine o voce, oppure bestie capaci di cambiare forma, demoni con sembianze umane che si insinuavano nei villaggi per predarne gli abitanti.

Per cercare di difendersi da tali mostruosità, le persone iniziarono a rifugiarsi nel misticismo e nella magia popolare: si iniziò a spargere il sale nelle cornici di porte e finestre, e si diceva che inchiodare una moneta d'argento o un ferro di cavallo nello stesso posto potesse tenere lontane le forze maligne. Alcuni ricorrevano ai servigi dei maghi, altri pregavano, altri ancora compravano erbe, infusi e amuleti. Alcune di

queste pratiche erano effettivamente in grado di aiutare, e vengono usate ancora oggi, mentre altre non valevano un fico secco; ricordo di un tempo in cui era diffusa la credenza che un cappello o un cappuccio rosso potesse proteggere una fanciulla dai lupi mannari. Queste complete sciocchezze, diffuse anche dalla Gilda dei Tintori (che videro subito il modo di accrescere i profitti) ebbero un pessimo effetto sulle fanciulle ingenu.

Per farla breve, le persone morivano giorno e notte. I contadini venivano decimati dalle wraith diurne durante il raccolto, i cacciatori trafitti dagli artigli dei leshen nei boschi, i bambini agguantati dai drowner mentre nuotavano negli stagni e le fanciulle, nei loro stessi letti, erano vittime dei vampiri. La vecchia storia delle anziane che, stanche della vita, si addentravano da sole nei boschi senza portarsi neppure una lancia, non è minimamente inventata.

Il bisogno di affrontare tali pericoli portò all'addestramento di noi, i witcher. Dovevamo essere i difensori dell'umanità, che avrebbero affrontato gli artigli e le zanne che si nascondevano nelle tenebre con acciaio, argento e incantesimi. Miseri figli di puttana capaci di camminare nella valle dell'oscurità senza paura e di affrontare ogni bestia vivente. E maledizione, è tutto vero! Distruggiamo le creature che minacciano la gente, che siano esse spinte dalla fame o dalla gioia di uccidere, guidate dalla loro stessa volontà o da quella di qualcun altro. Solleviamo maledizioni e incantesimi e difendiamo coloro che non sono capaci di farlo da soli. Questo è il motivo per cui è stata formata la nostra confraternita e, nonostante rimaniamo in pochi, è quello che facciamo ancora oggi.

### **3.3.1.3. Reclutamento**

Sono abbondanti le dicerie sull'origine di potenziali witcher. Il popolo comune possiede una credenza, che vale anche per i bovani e gli artigiani del rame nanici, che rapiamo i bambini dai villaggi e dalle case; più spesso di quanto non si crede, quando uno dei nostri fratelli entra in un insediamento, le donne iniziano a fare un frastuono incredibile, e improvvisamente iniziano a stringere più forte i loro neonati e fanno ritornare i loro marmocchi dentro casa. Come se un witcher avesse tempo e voglia di cambiare pannolini sporchi, per non parlare poi di alcune difficoltà nel fornire a un lattante il capezzolo necessario...

Non avrebbe molto senso neppure rapire un bambino più grande perché, oltre a essere terribilmente fastidioso, non è quasi mai necessario. Le strade principali e quelle secondarie, per non parlare dei templi che fungono da orfanotrofi o i circoli druidici, sono già pieni di rifugiati, orfani i cui genitori sono stati portati via dalla guerra o dalla peste, oppure adolescenti che sono stati buttati fuori di casa e abbandonati a sé stessi, delle palle al piede viste dalle loro famiglie solo come una bocca in più da sfamare. Per questi marmocchi, l'opportunità di diventare un witcher è un colpo di fortuna che va oltre l'immaginazione, poiché altrimenti il fato li avrebbe fatti morire di fame oppure li avrebbe portati a vivere i loro giorni già contati da vagabondi. È da questo pozzo senza fondo di ragazzi sventurati e non voluti che i membri del nostro ordine sono stati principalmente selezionati.

La maggior parte venivano ricercati dai maghi che hanno aiutato a creare le basi dell'addestramento dei witcher. Non era cosa insolita che un witcher di ritorno dal percorso avesse una nuova recluta al seguito. Altri venivano consegnati dai loro stessi genitori: soprattutto figli bastardi, figli non voluti nati dal primo matrimonio di una donna o semplicemente i quinti figli con nessuna possibilità di ereditare la terra del padre e con nessuno spazio in una casetta di campagna già piena di braccia utili.

Ovviamente, come dice il proverbio nanico, “la merda non è buona per fare una frusta”, quindi venivano scelti solamente ragazzi adatti, fisicamente in salute e con una mente acuta: solo coloro la cui costituzione fisica e mentale prometteva di sopravvivere alla severità dell'addestramento.

[...]

### **3.3.2. Le abilità e l'addestramento dei Witcher**

#### **3.3.2.1. Cambiamenti fisici**

Ciò che accade al corpo e alla mente di un witcher durante i Cambiamenti e la Prova delle Erbe lo cambia per sempre. Il suo corpo acquisisce nuove capacità e funzioni che vanno al di là di quelle dei normali individui. Innanzitutto, il processo d'invecchiamento rallenta in maniera considerevole: questo significa che un witcher, se non viene ammazzato, può vivere per un periodo di tempo lungo quanto svariate vite umane sommate. La durata della vita precisa è ancora incerta poiché, nella nostra

professione, la causa di morte è sempre un qualche improvviso evento violento. Non esiste witcher che sia invecchiato e che sia morto serenamente nel suo letto.

Un altro importante vantaggio è rappresentato da una totale immunità alle malattie, cosa molto utile nel nostro mestiere, visti i luoghi che attraversiamo e le creature che affrontiamo. Allo stesso modo, osserviamo una certa resistenza a veleni e tossine; tuttavia, non si tratta di una resistenza totale, poiché veleni eccezionalmente potenti o esotici possono comunque essere fatali. Questo è il motivo per il quale gli effetti dei veleni possono essere contrastati in maniera efficace con l'uso di pozioni appropriate. Senza tali elisir, purificare il corpo dal veleno è maledettamente estenuante e richiederebbe fin troppo tempo. E sì, un'aumentata resistenza alle tossine significa anche una maggiore tolleranza all'alcool: molti witcher si sono lamentati del tempo e del denaro in più necessari ad ubriacarsi per bene, ma il giorno successivo erano capaci di smaltire una sbornia che avrebbe steso persino il peggiore ubriaccone.

Anche i cambiamenti nella vista sono piuttosto utili, consentendoci di vedere indipendentemente dalla luce. L'abilità di allargare e restringere le pupille permette ai witcher di vedere nella completa oscurità o di evitare di venire accecati da un bagliore improvviso. Bisogna poi aggiungere un battito più lento che può essere regolato sotto stress, riflessi aumentati, udito acuto e una maggiore resistenza al dolore: potrei ancora andare avanti e mi dimenticherei comunque alcuni dettagli sulla fisiologia dei witcher che, tuttavia, non noto neanche io.

Infine, bisogna dire che i witcher sono sterili. È difficile stabilire se si tratta di un effetto collaterale di tutte quelle mutazioni o di un intervento deliberato per impedire la creazione di una specie completamente nuova. Ad ogni modo, dopo aver visto lo stile di vita di alcuni giovani witcher, posso solo dire che qualcuno li ha salvati da un bel po' di guai, evitando che Kaer Morhen venga mai assediata da un'inevitabile orda di donne ingrossate.

### **3.3.2.2. Psicologia**

Contrariamente all'opinione popolare, non siamo senz'anima. È vero che i witcher vengono addestrati e modificati geneticamente per controllare meglio le loro emozioni e, infatti, eliminare ogni emozione umana sarebbe probabilmente possibile.

Si dice che alcuni witcher si siano persino sottoposti al processo ma, o i risultati sono stati deludenti oppure il tutto si è concluso in una maniera di cui sarebbe meglio non parlare. La gente dice anche che i witcher non hanno paura di nulla: questo, ovviamente, non fa che giovare alla nostra fama, ma non è vero. Possiamo comunque provare paura, ma impariamo a controllarla. La paura è utile perché ci ricorda che dobbiamo sempre tenere a mente i nostri limiti e di procedere con cautela. Dopotutto, sciocche spavalderie o sferragliamenti di spade, mettersi in mostra e dare il via a risse non necessarie hanno tutti solitamente lo stesso epilogo: la fossa.

Dicono anche che non conosciamo compassione, e anche queste sono sciocchezze, sebbene alcuni anni trascorsi in questa professione causino una certa desensibilizzazione. Durante l'addestramento, veniamo preparati alle cose che dovremo affrontare, e queste sono solitamente non molto piacevoli da guardare. Seguire le tracce dei mostri significa inciampare nei corpi straziati delle vittime: corpi di donne, bambini, di intere famiglie, corpi sparpagliati, mezzi mangiati, a volte freschi, a volte in vari stati di decomposizione. L'ultima cosa di cui abbiamo bisogno in questi casi sono le emozioni non necessarie. Rabbia, disperazione, desiderio di vendetta o di punire il colpevole portano a decisioni sciocche, perdita di concentrazione ed errori. In combattimento, uno spadaccino non lucido è uno spadaccino morto.

Lo stesso vale per la compassione. Si può certamente compatire la vittima di una maledizione, che ogni luna piena si trasforma in una bestia assetata di sangue senza un cervello proprio; si dovrebbe cercare di aiutare tale persona se questo è nelle proprie possibilità, ma se null'altro funziona, quando ci si trova ad affrontare il mostro, non ci si può permettere di esitare.

### **3.3.2.3. Preparazione fisica e addestramento con la spada**

Oltre all'istruzione nell'arte della spada, nelle basi della magia e nella conoscenza teoretica, l'addestramento dei witcher include alcuni programmi fisici che mirano a migliorare i riflessi, la velocità e la coordinazione dell'apprendista. La maggior parte degli esercizi ha luogo nella cosiddetta Pista, un percorso che circonda Kaer Morhen e che forma una vera e propria corsa a ostacoli. I giovani witcher gli hanno anche dato un nomignolo piuttosto colorito: il Tribolo. Per i principianti, il

percorso potrebbe essere arduo, ma aumenterà la loro resistenza, i loro riflessi nonché il senso dell'equilibrio. È un buon riscaldamento prima degli esercizi con la spada sui macchinari d'addestramento all'interno del castello stesso. Lo stile di combattimento insegnato a Kaer Morhen è incentrato su velocità, mobilità e brutale efficacia. Esistono numerose teorie sullo stile originale che era alla base, e gli autori di vari trattati sull'arte della spada hanno dedicato più di qualche capitolo all'argomento. A dire il vero, all'epoca in cui fu sviluppata, era difficile stabilire uno stile o una scuola specifici. All'inizio, la nostra tecnica era semplicemente un insieme delle abilità e dell'esperienza dei tagliagole e mercenari più incalliti, ben avvezzi alla spada. Tale stile venne affinato con il passare degli anni, man mano che gli insegnanti miglioravano le loro abilità e iniziavano a ricorrere alle abilità tradizionali nell'arte della spada, anch'esse in costante evoluzione. Io stesso sono stato istruttore da prima che nascessero molti degli uomini in vita oggi, e non ho mai perso l'occasione di imparare qualcosa di nuovo.

Le tecniche dei witcher sono state influenzate, tra l'altro, da concetti elfici che presupponevano l'uso dell'armatura leggera e facevano affidamento su numerose schivate e finte. Questo approccio deriva dalle particolarità del nostro mestiere: bloccare, difendersi e parare è utile soprattutto contro un avversario di stazza, peso e forza simili, che utilizza armi analoghe a quelle realizzate dall'uomo. Ma neppure lo spadaccino più forte è in grado di parare il colpo della coda di una viverna oppure la mazza di un troll, e neanche di bloccare i tentacoli di uno zeugl o le chele di un gigascorpione. Di fronte a un branco di ghouls, drowner o nekker, una cotta di maglia pesante o persino una corazza è più di intralcio che altro, poiché impedisce la mobilità necessaria a salvarsi dall'essere scagliato a terra e fatto a pezzi.

L'addestramento dei witcher si concentra anche sull'abilità di combattere in condizioni avverse. Questa è praticamente la radice della nostra maestria ed è ciò che ci rende così efficaci nel nostro mestiere. Sono pochi gli individui che rappresenterebbero un pericolo per un witcher in uno scontro uno contro uno, ma questo non significa che non esistono. Il mondo è pieno di gente che, proprio come noi, si guadagna da vivere uccidendo. Mercenari sfregiati che sono sopravvissuti a diverse battaglie, assassini letali, famosi maestri di spada: sottovalutare le loro abilità

sarebbe un errore fatale. Eppure, quando si combatte contro un mostro nel suo habitat naturale, come una caverna buia, una palude fetida oppure i corridoi mezzi collassati di una vecchia tomba, tutti questi talentuosi specialisti non hanno la benché minima possibilità di riuscita. Ecco perché ci addestriamo da bendati, su passerelle traballanti, immersi in acqua fino alla vita oppure su dei pali piantati a terra, ed ecco perché ci esercitiamo nell' eseguire capriole e acrobazie: per restare in attesa e colpire al momento propizio, quando la nostra sopravvivenza dipende da un singolo, preciso colpo di spada.

[...]

### **3.4. Capitolo III: La magia e le religioni del Continente**

#### **3.4.1. Introduzione**

*Yennefer di Vengerberg, il vero amore del witcher Geralt, eroina del Colle di Sodden e, a un certo punto, il membro più giovane del Consiglio dei Maghi, è senza dubbio una delle maghe più talentuose del nostro tempo.*

*Inizialmente, bisogna dirlo, non andavamo molto d'accordo. Credereste mai che una volta sono venuto a sapere che “mi detestava come la peste”? allora, anche le mie sensazioni verso di lei erano men che meno cordiali. Questo derivava probabilmente dal fatto che, in qualità di devoto amico di Geralt in un mondo spesso tanto ostile ai witcher quanto ai veri artisti come me, mi sono sempre sentito in dovere di prendere le parti del witcher nelle varie crisi emerse durante la sua spesso tempestosa relazione con la maga.*

*Tutto ciò ebbe una svolta qualche anno fa, quando una banda di furfanti mi rapì e mi torturò nella speranza di estorcere la posizione di Geralt. Improvvisamente, Yennefer entrò in scena come la personificazione della libertà, gli occhi che lampeggiavano di fuoco mentre faceva giustizia su quei mascalzoni, salvandomi da morte certa. Più tardi mi confessò che mi teneva invece in grade considerazione poiché ero l'amico più fedele che il witcher avesse mai avuto, che non lo aveva mai abbandonato, indipendentemente dalle tragiche circostanze che ci avevano colpiti. Da allora, io e Yennefer divenimmo amici. Quando le chiedi di spiegare le questioni*



*relative alla magia, la sua storia e le leggi che la governano, ha acconsentito, sebbene non senza qualche esitazione.*

*-Dandelion*

[...]

#### **3.4.1.8. Formazione**

Attualmente, nei Regni Settentrionali esistono due luoghi in cui i giovani adepti di entrambi i sessi ricevono la formazione necessaria a diventare maghi e maghe. La scuola delle ragazze ha sede nel palazzo di Aretuza sulla piccola isola di Thanedd, sulle coste di Temeria. L'accesso è consentito esclusivamente alle maghe e alle adepti, e qualsiasi richiedente o ospite è limitato al palazzo di Loxia, che difende il ponte per la spiaggia e la città di Gors Velen.

Qui vengono istruite le ragazze provenienti da ogni angolo del mondo, ed essere ammesse alla scuola porta sia grande prestigio che tasse esose, che garantiscono un livello di formazione sufficientemente elevato. Infatti, la fama dell'accademia è così grande che le maghe diplomatesi ad Aretuza non hanno problemi nel continuare la loro formazione rimanendo come assistenti alla cattedra oppure iniziando un apprendistato a tempo pieno con una delle signore; persino coloro che scelgono di diventare dwimveandre possono contare sul supporto del fondo di stipendio speciale dell'accademia.

L'equivalente di Aretuza per i ragazzi, sebbene non ugualmente rinomato, è l'accademia nella città di Ban Ard a Kaedwen. I futuri adepti ricevono un'educazione simile a quella impartita ad Aretuza, diventando maghi a tutti gli effetti alla fine del percorso. Sfortunatamente, però, nonostante il livello di istruzione sia piuttosto alto, non è prestigioso come quello di Aretuza: alcuni, in modo beffardo, affermano che Ban Ard sia molto più conosciuta per i suoi standardi di cavalleria pesante che per i traguardi degli ex studenti dell'accademia.

È certamente possibile che le tradizioni militari, largamente diffuse e che da sempre rappresentano percorsi professionali per i giovani uomini, siano di fatto la fonte di questa disparità in termini di prestigio e risultati accademici. Nella nostra società, l'opportunità di imparare rappresenta una possibilità concreta per una ragazza

di dare una svolta alla propria vita: per coloro le quali non sono fortunate abbastanza da discendere da casate nobiliari, l'istruzione rappresenta la via per altri traguardi nella vita oltre a fare il bucato, cucinare ed asciugare il naso a un branco di marmocchi piagnucolanti. Persino le ragazze che mancano di vero talento, e coloro le cui abilità impediscono di terminare la formazione ad Aretuza, spesso arrivano a diventare avvocati, il che è comunque un notevole avanzamento sociale che apre le porte a un mondo molto più vasto.

I giovani uomini, d'altro canto, non sono altrettanto motivati ad impegnarsi nello studio, come dimostrato dalla comparazione dei risultati di entrambe le accademie. Coloro che non completano gli studi hanno ancora molte vie di carriera disponibili e, nella maggior parte dei casi, persino un'educazione magica incompleta rappresenta un vantaggio non indifferente. I più astuti e talentuosi tra gli studenti espulsi dall'accademia vengono sempre avvicinati da agenti di questo o quell'altro servizio segreto, lieti di offrire loro l'onore e l'eccitazione della vita da agente segreto; altri, invece, si candidano per un posto nelle commissioni come ufficiali dell'esercito o della marina. Coloro con una mente annebbiata, com'è ben documentato, entrano sempre in politica oppure intraprendono una carriera in una delle corti. Una volta analizzate la motivazione e le aspirazioni di entrambi i gruppi, non è affatto una sorpresa che i risultati accademici delle adepte di Aretuza siano generalmente migliori.

#### **3.4.1.9 Maghi e società**

Agli albori, la nostra Confraternita rimase neutrale, almeno rispetto ad oggi. Tale neutralità era garantita dalla cosiddetta Unione di Novigrad, un accordo tra maghi, sacerdoti e i vari monarchi che, per molti anni, sancì la separazione della magia e dello stato. Se da una parte tale accordo limitò ovviamente la nostra influenza sul grande mondo, dall'altra ci dava la possibilità di creare e mantenere in maniera completamente autonoma la nostra gerarchia, nonché di proseguire le ricerche magiche e risolvere i conflitti interni senza interferenze esterne.

Di conseguenza, i maghi non si dilettevano con la politica e, oltretutto, non volevano governare, ma giocavano spesso il ruolo di mediatori. Come tutti sanno, anni fa, Raffard il Bianco, per citare uno dei vari esempi, pianificò una pace tra i re durante la Guerra dei Sei Anni: aderendo al principio di separazione tra maghi e monarchi,

rifiutò persino la corona offertagli al tempo. È vero che più tardi acconsentì a diventare consigliere reale (secondo le voci, il re in questione era talmente un completo idiota che persino Raffard ammise che non poteva essere lasciato a governare da solo), ma i suoi interventi in politica rimasero sempre piuttosto lievi.

Tale autonomia permise la creazione del primo Conclave, formato dai più distinti praticanti dell'arte magica, assieme allo stabilimento delle nostre regole, note comunemente come la Legge. Il primo risultato di tale passo verso una maggiore organizzazione tra i maghi, tuttavia, fu una breve guerra civile in cui coloro che non vollero sottomettersi alla nuova gerarchia furono eliminati, tra cui anche Raffard il Bianco: tale fatto, ovviamente, non viene menzionato spesso nelle cronache storiche, molto probabilmente per preservare il fascino della sua leggenda.

Più tardi, venne formato un altro corpo governativo, ossia il Consiglio Supremo dei Maghi, con lo scopo di supportare il Conclave nell'amministrazione e nella regolazione dei praticanti della magia. Nonostante stessimo diventando un'organizzazione più gerarchica, i membri della Confraternita dei Maghi rimasero fortemente interessati solo ad esperimenti magici, ricerche e ad espandere la propria conoscenza.

Dai tempi dell'Unione di Novigrad, queste distinte sfere di influenza vennero generalmente rispettate sia dai monarchi che dai maghi: ciò vuol dire che ogni parte infrangeva costantemente il dominio dell'altra, ma mai in modo spudorato o davvero significativo. Tale equilibrio di potere cambiò con la Prima Guerra Nilfgaardiana, più precisamente con la seconda battaglia di Sodden, vinta in parte grazie al valore e al sacrificio dei maghi. Quel giorno eravamo lì per difendere i regni in cui eravamo nati e quel giorno, agli occhi di molti, divenimmo eroi. Ci guadagnammo il rispetto e la gratitudine di cittadini, contadini e soldati. Ci guadagnammo anche la benevolenza dei re di cui, quel giorno, avevamo salvato i regni dal ferro e dal fuoco di Nilfgaard. E allora, invece di fermarci, invece di accontentarci di crogiolarci nell'adorazione del popolo comune, chiedemmo di essere pagati.

Non in maniera letterale, ovviamente; alcuni dei nostri fratelli arrivarono alla conclusione che eravamo indispensabili e decisero quindi di trarre vantaggio da tale

fatto. E chi l'avrebbe mai detto: i re dei regni più grandi del Nord, gli stessi re che fino a quel momento avevano preso le distanze dai maghi, ora iniziavano ad invitarci alla loro tavola, a riempirci di favori e ad accettarci come consiglieri. Sarebbe stato meglio se ci fossimo accontentati di ricevere omaggi e di condividere le nostre opinioni quando richiesto, ma persino un briciolo di potere tende a dare alla testa.

Ovviamente, sarebbe un'esagerazione affermare che tutti i maghi iniziarono a dilettarsi nella politica: all'assoluta maggioranza non interessava minimamente, e continuarono a servire come guaritori o divinatori di corte, o semplicemente proseguirono con le loro ricerche e ad istruire i giovani adepti. Tuttavia, ce n'erano alcuni che si lasciarono convincere dall'idea che potevano manipolare e controllare i re, o persino rigettare le loro decisioni per il miglioramento dello stato. Alcuni ci riuscirono, altri no. Con ogni intervento in politica, ogni rivelazione che un mago aveva manipolato gli eventi da dietro le quinte, ogni pettegolezzo che il vero potere dietro il trono era il "consigliere neutrale", i conflitti tra i maghi e i monarchi crebbero. Il famigerato Colpo di Thanedd fu la goccia che fece traboccare il vaso, dopo che si scoprì che i maghi più ambiziosi avevano commesso alto tradimento e si erano schierati con l'Impero di Nilfgaard, contro il quale avevano combattuto solo pochi anni prima.

Quel giorno cambiò tutto. I maghi, persino coloro che avevano servito i loro re lealmente e che non presero parte al Colpo di Thanedd, persero la fiducia dei loro rispettivi monarchi, mentre il Conclave e il Consiglio Supremo dei Maghi furono sciolti.

[...]

### **3.5. Capitolo IV: Le bestie dei Regni Settentrionali**

*Esistono numerose ballate che narrano le avventure di Geralt di Rivia, noto come il Lupo Bianco, ma nessuna di esse è vera neppure a metà, ad eccezione delle mie. Si dice che egli stesso fu un Figlio della Sorpresa, poiché sua madre, una maga, di sicuro fu estremamente sorpresa di essere rimasta incinta. Come tutti sanno, infatti, quasi tutte le maghe non sono in grado di concepire.*

*Persino il mio bisnonno non era ancora nato quando Geralt stava imparando a tirare di spada a Kaer Morhen e quando sconfisse il suo primo mostro. Il fato fece incrociare il nostro cammino solo un quarto di secolo fa, eppure quell'incontro fu l'inizio della nostra duratura amicizia, che mi vale una conoscenza del witcher senza rivale alcuno. Abbiamo affrontato insieme vari pericoli e ne siamo usciti incolumi; abbiamo salvato la vita l'uno dell'altro innumerevoli volte; posso quindi affermare con sicurezza che Geralt di Rivia è una persona eccezionale in ogni aspetto, tranne nella conoscenza delle arti e dell'indole degli uomini poiché tali questioni, ahimè, vanno oltre le sue capacità.*

*Se esiste un campo in cui nessuno può discutere sulla competenza di Geralt, è la conoscenza di tutti i tipi di mostri, che stermina con successo da ormai più di mezzo secolo. La sua conoscenza in materia non cessa mai di stupirmi, e ho trascorso più di qualche sera ad ascoltare i racconti del witcher sulle abitudini dei vari mostri e bestie nonché le sue condanne su miti e fasulli e chiaramente inventati, che avviluppano la mente dell'uomo comune. Qui, caro Lettore o cara Lettrice, troverete le parole che sono riuscito a mettere per iscritto, sia come monito che come promemoria.*

*-Dandelion*

[...]

### **3.5.2. Vampiri**

La maggior parte delle cose che si ascrivono a queste creature sono sciocchezze, nient'altro che confabulazioni di servi superstiziosi. Nonostante l'opinione popolare, i vampiri non sono non morti o dannati che si sono risvegliati dalla tomba, ma esseri che sono arrivati nel nostro mondo durante la Congiunzione delle Sfere.

Neanche la maggior parte degli altri miti su di loro è vera. Benché i vampiri evitino il sole, i raggi non sono letali; il loro morso non trasforma in vampiri e non vengono respinti da aglio o acqua santa. Anche i simboli sacri sono inutili: come diceva Vesemir, al massimo possono offendere le credenze religiose del vampiro, se ce le ha. Infilargli un palo appuntito nel petto può sicuramente rovinargli la giornata, ma non sarebbe lo stesso per chiunque? D'altro canto, viste la resistenza naturale dei

vampiri e le loro capacità rigenerative, tale palo dovrebbe essere piuttosto grande oppure dovrebbe perforare un qualche organo vitale per ferire seriamente la creatura: è da qui che viene la leggenda, non del tutto infondata, della vulnerabilità dei vampiri ai pali infilati nel cuore. Vista la possibilità di scelta, tuttavia, un witcher intelligente preferirà sempre usare la spada.

I vampiri vengono divisi tradizionalmente in due gruppi: vampiri superiori e inferiori. È difficile stabilire chi abbia ideato tale classificazione e, sebbene abbia alcune limitazioni, è così diffusa che è ormai considerata valida.

### ***3.5.2.1. Vampiri superiori***

In questo gruppo, vari esperti includono le alp, i mula, i katanan, le bruxae e i nosferatu: tali specie posseggono infatti alcuni tratti che i loro cugini inferiori non hanno, pertanto si parla comunemente vampiri superiori. Sono resistenti alla luce del sole e la maggior parte di loro può camuffare la propria natura e fingersi una persona, il che li aiuta nella caccia e a prevenire qualsiasi tipo di tracciamento. Molti sono inoltre capaci di trasformarsi e possiedono poteri telepatici, rendendoli predatori formidabili. Nonostante tutte queste abilità, tuttavia, non sono dei veri vampiri superiori.

Questi ultimi sono una razza a sé stante, estremamente potente che possiede poteri enormi, a volte unici per ogni specie. Sono maestri nell'arte del camuffamento e, nella maggior parte dei casi, il loro aspetto è identico a quello degli umani: la loro vera natura è rivelata solo dai denti e dal fatto che non producono ombre né riflessi negli specchi. Una volta, ho persino incontrato un vampiro superiore la cui presenza non ha suscitato alcuna reazione del mio medaglione. Oltre ad essere veloci e agili in maniera sovranaturale, i vampiri superiori possono assumere la forma di un pipistrello gigante, diventare invisibili e utilizzare lo sguardo per ipnotizzare o far addormentare le loro vittime. Sono invulnerabili alla luce del sole, al fuoco e all'argento e hanno incredibili poteri rigenerativi che consentono loro di tornare in vita persino dopo essere stati decapitati, smembrati o ridotti in cenere, sebbene tale processo possa richiedere svariati anni.

### **3.5.2.2. *Vampiri inferiori***

Come ho già detto, tale termine è tecnicamente inesatto ma viene utilizzato per descrivere tre specie: fleder, ekimme e garkain. I primi due non sono nativi del nostro clima ma, all'incirca nell'ultimo decennio, il loro habitat si è espanso fino allo Jaruga e all'estremo nord.

Se paragonati alle specie menzionate prima, i vampiri minori sono infatti delle specie primitive e crudeli, guidate più dall'istinto che dall'intelligenza. Sono vulnerabili alla luce del sole e cacciano esclusivamente di notte; inoltre, non si limitano a succhiare sangue, ma fanno brutalmente a pezzi le vittime per banchettare con la loro carne calda. I fleder arrivano persino a bere il sangue e a consumare i corpi dei malati, cosa che altre specie tendono a evitare. Quando sono affamati, non disdegnano neppure un cadavere fresco, il che li rende solo di poco migliori dei necrofagi.

### **3.5.3. *Emanazioni eteree***

La maggior parte dei racconti di fantasmi e spettri deriva dal semplice fatto che la gente ha l'abitudine di inventare fantasmi per sé stessa, immaginando ogni tipo di apparizione immateriale e invisibile che rivela la propria presenza solo tramite suoni misteriosi, come tintinnii di catene, gemiti e urla. Più spesso di quanto si crede, si scopre che tali suoni sono causati o da un aldermanno vittima di un'indigestione o da una coppia di amanti che hanno deciso di fuggire in un luogo remoto e lontano da tutti. Tuttavia, a volte affrontiamo una vera manifestazione spirituale, che emerge come una tipologia di eco traumatica a seguito della morte violenta di una persona.

La maggior parte delle creature originatesi in tale modo è invisibile ai semplici mortali e non influisce sul mondo materiale; alcune, però, guidate dalla collera e dall'odio per qualsiasi forma di vita, fanno di tutto per far del male agli umani.

#### **3.5.3.1. *Wraith***

I wraith sono le emanazioni eteree più comuni. Sono i fantasmi in cerca di vendetta di coloro che sono morti in maniera violenta o improvvisa, solitamente a causa di un'ingiustizia, come il tradimento di un amico fidato, un'accusa ingiusta oppure un omicidio causato dall'avidità o dall'invidia. Inoltre, le vittime non sono le

uniche che potrebbero trasformarsi in wraith: tale è il destino anche di coloro che commettono simili crimini, come assassini, traditori e sicari.

I fantasmi dei pazzi o delle persone che furono eccessivamente crudeli in vita tornano spesso sotto forma di spettri infuriati e violenti. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, il processo di trasformazione in wraith richiede del tempo. I fantasmi degli uccisi o degli uccisori cominciano con il cercare l'aiuto dei vivi, perché li vendichino o rimedino ai loro errori. Con il passare del tempo, le emozioni che li legavano a questo mondo svaniscono, e il loro spirito svanisce nel nulla. Tuttavia, coloro le cui morti hanno dato origine a emozioni abbastanza forti, si sforzano di evitare a ogni costo tale destino. Poiché non riescono a trovare pace e non sopportano di abbandonarsi all'oblio, iniziano ad attingere forza dall'odio crescente, diventando sempre più rancorosi e aggressivi. Pian piano, la rabbia li consuma del tutto, arrivando al punto in cui riescono a trovare un momento di tregua dal loro tormento solamente uccidendo ogni essere si trovino davanti.

### **3.5.3.2. *Wraith diurne e wraith notturne***

In questo caso, tralasciando alcuni piccoli dettagli, la leggenda popolare è sorprendentemente vicina alla realtà. Queste creature sono una razza di wraith, i fantasmi delle donne e delle ragazze morte violentemente poco prima o poco dopo il matrimonio; tuttavia, si trasformerà in wraith anche una donna che, spinta dalla gelosia, ha ucciso il proprio promesso sposo o la sua rivale in amore. I loro nomi, come si può indovinare, si riferiscono al momento del giorno in cui sono attive; cacciano esclusivamente in aree rurali, principalmente in prati e campi, di solito vicino al luogo della loro morte.

Le wraith diurne si manifestano nei giorni luminosi e caldi, quando il sole raggiunge lo zenit; assumono la forma di ragazze o vecchie la cui pelle è stata abbronzata dal sole, con indosso un abito bianco e, a volte, anche una ghirlanda di fiori. Vessano i contadini che lavorano nei campi o i bambini che giocano nei dintorni. Le wraith notturne, invece, sono attive esclusivamente di notte, soprattutto quando c'è la luna piena. Tendono solitamente agguati ai viaggiatori notturni, ma sono noti anche casi in cui si introducono nelle case per attaccarne gli abitanti dormienti. Sia le wraith diurne che notturne sono capaci di prosciugare la vita dalle vittime, vorticando intorno



a loro come nella macabra parodia del ballo nuziale che sono state condannate a non poter mai vivere.

[...]

### **3.5.10. Creature ancestrali**

Infine, esistono creature che eludono ogni categorizzazione e non possono essere inserite all'interno di nessun tipo di tassonomia erudita. Molte sono piuttosto rare e persino uniche, mentre altre sono ordinarie; l'unica cosa che tutte hanno in comune è che si sono originate in tempi antichi, molto prima dell'arrivo in questo mondo degli uomini e degli elfi, o persino dei nani o degli gnomi. Ecco perché gli studiosi hanno nominato tali specie "creature ancestrali". Molte di queste creature hanno nomi diversi nelle varie parti del continente, rendendo la creazione di una lista ancora più difficile; nel corso di decine di secoli, alcune di queste specie si sono completamente estinte, mentre altre esistono ancora soprattutto nei luoghi più remoti e selvaggi, dove sono state incluse nel folklore locale così profondamente che vengono trattate come divinità o demoni minori.

#### **3.5.10.1. Leshen**

Il leshen è un mutaforma che vive nelle antiche foreste; secondo alcune leggende, può assumere varie forme, che vanno da un vecchio curvo con la pelle del colore della corteccia e i capelli costituiti da muschio, foglie e ramoscelli, fino ad arrivare a una bestia alta e con artigli, con un teschio di cervo come testa oppure a un qualsiasi predatore della foresta, come un lupo, un gatto selvatico, un orso oppure uno stormo di uccelli. Un leshen è estremamente pericoloso in battaglia poiché può chiedere l'aiuto della foresta e di tutti i suoi abitanti: per via della sua abilità di comandare sia gli animali che le piante, in molti lo considerano il signore della foresta.

In alcune regioni del mondo, queste creature venivano venerate e formavano un tipo di culto naturale, e tali pratiche sono ancora vive in alcune delle comunità della foresta più isolate. Persino oggi, gli abitanti di alcuni villaggi sacrificano animali di piccola taglia o uccelli a un leshen, e lo venerano sotto il nome di Kerun o Kernos. Questi residui culturali hanno dato vita a molte leggende di leshen amichevoli, che guidano le prede verso i cacciatori, aiutano i pellegrini smarriti a ritrovare il cammino

nella foresta oppure salvano i viaggiatori dai briganti. L'ultimo mito non è del tutto infondato, poiché il leshen è una creatura fortemente territoriale e tratta la foresta in cui vive come un vero e proprio possedimento. Spesso, considera l'intrusione di uomini armati, che siano essi banditi o cacciatori, come una sfida o una chiara minaccia; quindi, utilizza ogni metodo in suo possesso per respingere o uccidere gli intrusi. Questo accanito territorialismo è la base per la diffusa credenza che solo i cacciatori più valorosi possono attraversare i territori di caccia di un leshen senza essere spediti all'altro mondo.

### **3.5.10.2. Demòni e Chort**

Queste possenti bestie hanno un tronco ampio e tozzo ricoperto di pelliccia o peli corti, e si muovono su zampe posteriori che non sono molto diverse da quelle di una capra. Utilizzano anche i loro arti anteriori, più lunghi, per sorreggere il proprio corpo, conferendo un profilo caratteristico, con una testa quasi senza collo e animalesca che sembra spuntare direttamente dalle spalle imponenti. Un demònio porta delle enormi corna non diverse da quelle di un cervo, mentre un chort possiede un paio di corni ricurvi simili a quelli di un ariete.

Anni fa, gli studiosi hanno tentato di assegnare le bestie a uno degli ordini di mostri conosciuti e di dargli dei veri e propri nomi, ma per molto tempo nessuno dei due tentativi ebbe successo, e certamente la gente comune non adottò mai le nuove nomenclature. Ad oggi, le bestie conosciute nei racconti popolari come demòni e chort vivono all'interno di tane nel mezzo di foreste, acquitrini e paludi, che spesso lasciano per attaccare gli umani, distruggere le coltivazioni e divorare il bestiame. Per questo motivo, si crede che siano in grado di causare vari disastri, come perdita del raccolto, grandinate o babesiosi.

## **3.6. Capitolo V: La storia di Geralt di Rivia**

*Geralt di Rivia è un individuo davvero eccezionale. A dire il vero, un breve incontro potrebbe indurre a considerarlo un mero spadaccino, un semplice acchiappa mostri, un disordinato praticante di un osceno commercio, ma chi guarda con un occhio più attento scoprirà che si tratta di un uomo di un'immensa profondità, dalle vedute uniche e dall'esperienza vasta, che attraversa tutto il mondo. In superficie, è introverso, non è molto loquace, si potrebbe persino dire burbero, ma sotto giace un*

*mare in continuo scorrimento di benevolenza, umorismo e un'onesta prontezza ad aiutare i propri amici, che sia con qualche consiglio oppure con la magistrale applicazione della lama. È un uomo dall'aspetto e dai modi vigorosi, talvolta rudi, che tuttavia gode di una buona dose di stima da parte del gentil sesso. Egli è, in poche parole, una contraddizione che cammina, ed è questa la ragione per cui è l'eroe perfetto per poemi sia epici che lirici. Prevedo che, più prima che poi, qualcuno metterà per iscritto la sua storia e la renderà una ballata che rimarrà sulle labbra dei bardi del Nord per secoli, e spero, caro Lettore o cara Lettrice, che quel qualcuno sarò io.*

*Io e Geralt siamo amici da anni, fin dal momento in cui ci incontrammo quasi un quarto di secolo fa. Durante questo tempo abbiamo condiviso la compagnia l'uno dell'altro la maggior parte delle volte; per cui, consentitemi di abbandonare ogni fastidiosa modestia, sempre un fardello particolarmente oneroso per una persona come me, e di dire che conosco la sua storia meglio di qualsiasi altro uomo in vita. Stando così le cose, è mio dovere mettere per iscritto, sebbene solo nella forma di una bozza, gli eventi più importanti della nostra conoscenza.*

*-Dandelion*

### **3.6.1. L'inizio di una profonda amicizia**

**Il fato dettò prima che il cammino di Geralt dovesse incrociare il mio durante una splendida giornata d'estate in occasione di una festa a Gulet, nel Regno di Aedirn. Questa non era, ovviamente la prima volta che sentivo parlare di lui: no, perché allora tutti sapevano di Geralt di Rivia, il Lupo Bianco, colui che ha ucciso spaventosi mostri, sollevato terribili maledizioni e che difende i deboli da molteplici mali. Tutti avevano sentito anche la storia del famigerato Geralt, Macellaio di Blaviken, che in pieno giorno aveva ucciso una mezza dozzina di persone in quell'assonnata città dell'Arco Costa, apparentemente senza motivo. Alcuni, come il sottoscritto, sapevano che entrambi i Geralt erano la stessa persona e, sebbene ai tempi non osai chiedere dettagli, ero un astuto giudice di caratteri proprio come lo sono ora, quindi capii non appena lo incontrai che tale Geralt non era un assassino di innocenti.**

La nostra conversazione era appena iniziata quando ci accorgemmo che eravamo destinati a diventare amici rapidamente; quindi, decidemmo di proseguire il viaggio insieme come compagni. Ciò, ovviamente, soddisfece enormemente entrambi. Il witcher era stanco di non avere nessuno con cui parlare durante il viaggio, ad eccezione del suo cavallo, e quindi quasi saltò fuori dal suo farsetto per la gioia alla prospettiva di un chiacchierone come il sottoscritto, con cui trascorrere le lunghe ore sulla strada. Per quanto riguarda me, scoprii che la fanciulla alla quale avevo recentemente concesso le mie grazie aveva tre fratelli robusti che si infastidivano piuttosto facilmente; quindi, come potrete immaginare, caro Lettore, cara Lettrice, il pensiero di viaggiare accompagnato da un abile spadaccino come Geralt mi entusiasmava nel profondo del cuore. Quindi, io e il witcher partimmo per la nostra prima avventura insieme come nuovi amici e compagni.

Questa avventura ebbe luogo ai confini del mondo conosciuto, nell'affascinante Valle dei Fiori ai piedi dei Monti Blu. Qui, un gruppo di gente del posto assoldò Geralt per cacciare un diavolo che tormentava il piccolo insediamento. Non vi annoierò addentrandomi nei dettagli del contratto, ma è sufficiente dire che il witcher dimostrò che non era uno sterminatore di mostri che prima uccideva e poi faceva domande. Si scoprì che questo “ddiàulo”, come lo chiamavano i locali nel loro affascinante dialetto, era in realtà una creatura pensante, un silvano per l'appunto. Geralt non lo uccise ma cercò di scacciarlo in maniera pacifica. Prima che potesse portare a termine l'incarico, tuttavia, una banda di guerriglieri elfici ci circondò; il primo riflesso di Geralt fu di negoziare per la mia vita, di salvare me, un artista che aveva incontrato solo poche settimane prima, prima ancora di pensare a salvare sé stesso. Avendo egli provato di essere un uomo di grande discernimento e magnanimità, da allora in poi Geralt si guadagnò la mia completa fiducia, e mai pronuncerò parole che possano infangare la sua persona.

### **3.6.1.1. Geralt e Yennefer**

Geralt e la maga Yennefer, il suo amore più grande, si incontrarono per la prima volta durante la nostra avventura successiva, una che inizia con una sequenza di eventi così spiacevoli e incredibili che mi accuserete senza dubbio di esagerare con la licenza poetica oppure con l'alcool. Tuttavia, è la pura verità che, una bella mattina, io e il

witcher lanciammo le lenze in un fiume sperando di mangiare pesce per colazione; invece, pescammo un'anfora il cui interno conteneva genio imprigionato. Una volta libero, l'ingrato essere non solo non ci ricompensò con tre desideri, ma in un istante entrò nella mia gola! Il risultato fu un brutto trauma che quasi privò me e il mondo, in modo permanente, dello strumento del mio commercio, ossia la voce. Geralt andò a cercare aiuto e, non appena ebbe saputo di una maga nella vicina città di Rinde, partì senza indugio. Ecco dove conobbe Yennefer, e sebbene l'inizio della loro relazione non preannunciasse grande passione, qualsiasi persona familiare con le questioni di cuore e con il gentil sesso avrebbe compreso subito che tra quei due sarebbe successo qualcosa. All'inizio, Yennefer trattò Geralt come uno dei tanti strumenti che potevano tornarle utili, cercando di sedurlo e acconsentendo a ripristinare la mia voce, solo per poi lanciare un incantesimo su Geralt che lo indusse in una strana trance, durante la quale picchiò pubblicamente alcune persone, per poi svenire ed essere condotto nelle segrete. Si scoprì successivamente che la maga aveva pianificato di usarci entrambi per aiutarla a catturare il genio, cercando di domare tale essere per controllare il suo enorme potere magico. Il perché i maghi pensano sia saggio cercare di schiavizzare creature dal potere quasi illimitato e dal temperamento ugualmente irascibile, non lo capirò mai. Ma non è questo il punto poiché, caro Lettore, cara Lettrice, Vi ho promesso un racconto dell'amore tra Geralt e Yennefer, ed è questo che avrete. Come saprete, sono molti gli amori che iniziano con un litigio, e ben presto anche questo entrò a far parte perfettamente di tale schema. Quando le cose iniziarono a sfuggire di mano, mettendo in pericolo la vita della maga, Geralt accorse in suo aiuto. Ovviamente, prima che il pericolo fosse passato, Geralt e Yennefer iniziarono una violenta lotta e il genio riuscì a distruggere una parte della città, ma tutto si concluse nel migliore dei modi. Geralt usò uno dei suoi desideri per vincere il cuore della maga e salvare il resto della città dalla furiosa vendetta del genio, sigillando permanentemente l'affetto tra i due e legando i loro destini, sempre e per sempre.

Tuttavia, l'amore è una cosa, il bisogno di un uomo di essere indipendentemente è un'altra: dopo un anno di relazione, Geralt tagliò la proverbiale corda, scomparendo dalla casa di Yennefer a Vengerberg lasciando sul tavolo una lettera e un mazzo di viole come spiegazione. Non bisogna neanche dire che, per i successivi quattro anni, anche solo menzionare quell'uomo mandava la maga su tutte

le furie. Il witcher potrà anche essere un veterano brizzolato quando si tratta di combattere mostri, ma nelle relazioni con le donne si è sempre comportato come uno scolaro immaturo. Con questo non intendo il suo impulso a fuggire quando sentiva che una donna diventava sempre più possessiva oppure stava cercando di cambiare le sue abitudini con la forza: lo stesso vale per tutti i suoi fratelli di sesso maschile. In tale situazione, la fuga è una reazione naturale, ma la maturità e la cortesia comune richiedono che l'atto della separazione venga condotto in un modo tale che la notizia sia comunicata nella maniera più delicata possibile. Comportarsi diversamente non è solo crudele, ma rischia anche di indurre la donna in questione, eventualmente anche i suoi amici, a cercare vendetta, ma non solo: preclude anche qualsiasi opportunità di trascorrere momenti dolci e piacevoli in sua compagnia nel futuro. Spero, caro Lettore, cara Lettrice, che non troviate volgare da parte mia dire che ho dovuto spezzare alcuni cuori durante i miei vari viaggi, e ho imparato da esperienze sia piacevoli che drammatiche che non è mai un bene tagliare prematuramente i ponti con una persona.

#### **3.6.1.2. Il banchetto a Cintra**

Perlomeno, Geralt ebbe il buon senso di cercare di stare alla larga dalla maga per un po' di tempo, e fu durante questo periodo di separazione che visitò il Regno di Cintra, portando a termine un contratto che si sarebbe dimostrato il più importante della sua vita. Arrivò a Cintra per volere di Calanthe, regina del regno, che temeva alcuni disagi al banchetto di compleanno di sua figlia. Si scoprì poi che i timori erano fondati, perché prima che il sontuoso banchetto si concludesse, comparve un mostro che, secondo la Legge della Sorpresa, un contratto magico antico ed estremamente potente, rivendicava il diritto su Pavetta, figlia Calanthe. Questo mostro, noto come Porcospino di Erlenwald, aveva l'aspetto di un cavaliere in armatura ma con la testa di un enorme istrice. Senza dubbio una bestia curiosa: curiosa in modo sospetto, poiché Geralt ebbe la sensazione che non si trattasse di un mostro, bensì di un uomo vittima di una maledizione, e impedì che fosse ucciso finché non si scoprì la verità. Infatti, il Porcospino si rivelò un duca dal sud di nome Duny, e alla fine la regina Calanthe superò i dubbi iniziali e acconsentì al matrimonio con Pavetta, sollevando quindi la maledizione.

Ciò che accadde dopo, mio caro Lettore, mia cara Lettrice, legò inestricabilmente Geralt alla rete del destino e cambiò per sempre il corso della sua vita. Duny, spinto fino alle lacrime dalla gratitudine, si offrì di dare a Geralt qualsiasi cosa desiderasse: il witcher ripeté quindi l'antica formula della Legge della Sorpresa: "Mi darai ciò che hai già ma di cui non sei a conoscenza". Ciò che Duny non sapeva è che la sua nuova sposa, Pavetta, era incinta; quindi, Geralt si guadagnò il diritto al loro bambino, la futura Cirilla di Cintra.

Il fato, tuttavia, aspettò dieci lunghi anni prima di tornare a bussare alla porta di Geralt; nel frattempo, il witcher lasciò Cintra e tornò a vagare per il mondo, accumulando lungo il tragitto ulteriori avventure, amori con maghe e ordinari contratti da witcher. Alcuni di questi fortunati contratti gli procurarono grande fama, tra cui la maledizione spezzata sulla figlia di Re Foltest, la quale si era trasformata in una striga e aveva gettato Vizima nel terrore. Geralt si guadagnò la gratitudine del monarca per aver portato a termine il compito con abilità e discrezione, consolidando ulteriormente la sua già considerevole fama.

È mio grande piacere testimoniare in prima persona una parte dei suoi fatti durante questo periodo. Più di una volta finimmo in un vero mare di guai, per riemergere poi solo grazie all'affilatezza della sua spada e all'acutezza del mio spirito. Nel corso di tali scappate, incontrammo vari vecchi amici e ce ne facemmo di nuovi: fu il caso, ad esempio, dei problemi con il drago dorato a Holopole, quando ci imbattemmo in Yennefer, ancora furiosissima con Geralt a seguito della loro separazione; incontrammo anche Yarpén Zigrin e la sua banda di cacciatori di draghi, gli Irriducibili di Crinfrid. Ci fu un vero trambusto quando Geralt, testardo e di buoni principi, si impuntò e si rifiutò di uccidere il drago: la banda di Yarpén non ne fu troppo felice, dato l'impegno professionale nella caccia e *nell'uccisione* dei draghi, e più di qualche mano aveva già raggiunto i pugnali ben nascosti prima che i bollenti spiriti fossero placati.

Per quanto riguarda Yennefer e Geralt, si riconciliarono e vissero come un tutt'uno per un tempo. Non molto, certamente: presto si scoprì che Yennefer provava dei sentimenti per un mago, Istredd, e non riusciva a scegliere tra lui e Geralt. Dilaniata dalle sue emozioni contrastanti, Yennefer decise di lasciare entrambi e scomparve, per

poi ritornare qualche tempo dopo. Per la verità, il fatto che il witcher e la maga si separassero per riunirsi e poi dividersi nuovamente, divenne naturale come l'alternarsi del giorno e della notte, e non c'era motivo di prestarci troppa attenzione: per quanto ci si sforzi, e caro Lettore, cara Lettrice, credetemi se Vi dico che ci ho provato!, è impossibile comporre una ballata interessante su “Sei Separazioni e Sei Riconciliazioni”.

Gli anni passarono. Io e Geralt demmo la caccia a un doppler a Novigrad e organizzammo persino l'unione tra il Duca Agloval di Bemervood e una sirena; ci imbattemmo in tantissime avventure che non vale la pena menzionare qui, ma i dettagli completi e violenti sono disponibili nelle mie altre opere. E poi, dieci anni dopo il memorabile banchetto a Cintra, ancora una volta il fato si abbatté sulla testa di Geralt come un gabbiano precipitato da un cielo limpido.

### **3.6.1.3. Giocare con il fato**

Geralt aveva visitato Cintra solo una volta in tutto questo tempo, solo per informare la Regina Calanthe che non si sarebbe appellato alla Legge della Sorpresa e che voleva “declinare ogni diritto sul figlio di Pavetta”. Perché rinunciare a legittimi privilegi, garantiti da una legge magica antica e infrangibile? Geralt aveva riflettuto su tale questione per qualche tempo e decise infine che non voleva esporre il bambino ai rischi dell'addestramento da witcher e, cosa più importante, portarlo via dalla sua famiglia. Tuttavia, all'insaputa di Geralt, Pavetta aveva dato alla luce una bambina; seppi di questo fatto solo anni dopo, in un luogo totalmente inaspettato, nella foresta di Brokilon, quando gli capitò, per puro caso, di salvare la sua Figlia Inattesa dalle grinfie di un mostro.

Questa bambina era Ciri, che fin dalla tenera età era un individuo eccezionale, proprio come Geralt. Non mi addenterò nei dettagli di come sia finita nella foresta delle driadi, che di per sé è un racconto degno di un'intera ballata, né di come abbia superato una miriade di pericoli nella natura selvaggia, tra cui l'Acqua di Brokilon, capace di cancellare la memoria; basta affermare che Ciri ha dimostrato di essere alla pari di un'eroina reale o di fantasia.



I legami di acciaio del destino che legavano i due erano ben evidenziati da tutto ciò, eppure il witcher si rifiutava testardamente di accettare il verdetto della sorte: decise di non portare la bambina con sé sebbene fosse suo diritto e destino e, nonostante ciò, al meglio delle sue conoscenze, Ciri era orfana, poiché Duny e Pavetta erano morti alcuni anni prima in un misterioso incidente navale. Geralt condusse invece la bambina da sua nonna Calanthe per crescerla sotto la tutela di un suo amico, il druido Ermellino. Basti pensare che, se avesse deciso altrimenti, la storia di Cintra e probabilmente di tutto il Nord sarebbe stata molto diversa.

Poco dopo, scoppiò la Prima Guerra Nilfgaardiana. Non entrerò nei dettagli del conflitto; per i lettori che non hanno familiarità con questo catastrofico evento, ho redatto una breve storia nel primo capitolo di quest'opera. Mi limiterò ad affermare che, dopo il massacro di Cintra e la morte di Calanthe, tutti erano convinti che anche sua nipote Ciri fosse morta durante il massacro dei cittadini della capitale. Lo riferii a Geralt quando lo incontrai qualche tempo dopo a Sodden, mentre la guerra stava ancora impazzando. Sentendo questa notizia, il witcher diventò prima pallido come un cadavere, poi insisté per andare a Cintra immediatamente, al diavolo l'intero esercito nilfgaardiano. Più tardi, le emozioni lasciarono il posto a pensieri più razionali e abbandonò quel piano suicida; sebbene tenesse la bocca chiusa in maniera piuttosto cupa e non avesse più parlato dell'argomento, leggevo nei suoi occhi che il witcher si sentiva come se il cuore gli fosse stato strappato dal petto.

Tuttavia, il fato dimostrò ancora una volta quanto fossero forti le catene che legavano il destino di Geralt e Ciri: più forti persino della sete di sangue degli eserciti o della conta delle vittime del Massacro di Cintra. Sebbene la popolazione del regno fosse stata decimata, la ragazza era riuscita a sopravvivere al fragore della guerra e aveva trovato riparo prima presso i druidi e poi presso una generosa famiglia di Riverdell. È qui che la trovò Geralt, in uno di quegli incidenti felici che appongono la firma del fato sulle ballate delle nostre vite. Geralt salvò la vita di un contadino, che poi invitò il witcher alla sua capanna nella speranza di sottrarsi al pagamento giustamente dovuto offrendogli ospitalità e un buon liquore fatto in casa. Oh, quanto rimpiango di non essere stato presente quando Geralt entrò in quell'umile dimora, aspettandosi di trovare solo paglia ammuffita e una matrona ancor più ammuffita, e

invece vide il suo destino. Esprimere con le parole la sorpresa e la gioia che si mescolarono sul suo volto sarebbe la sfida artistica di una vita, tanto che persino i miei talenti avrebbero potuto fallire.

Da allora in poi, Geralt non ebbe più dubbi che Ciri fosse effettivamente il suo destino, e assunse con piacere il suo nuovo ruolo di tutore e padre adottivo. Supponendo, a ragione, che Ciri, erede al trono di Cintra, fosse di grande interesse per Nilfgaard e per le miriadi di cospiratori del Nord, decise di nasconderla da ogni occhio indiscreto: la condusse quindi nel luogo che si prestava meglio allo scopo, ossia la fortezza dei witcher di Kaer Morhen, isolata e quasi irraggiungibile. Lì, la ragazza divenne più forte e abile con la spada sotto la guida di Vesemir e degli altri witcher, e i ricordi degli orrori che aveva visto divennero presto dimenticati, o perlomeno sepolti sotto il velo di una vita nuova e felice.

Ciri trascorse all'incirca un anno e mezzo a Kaer Morhen; durante questo periodo, Geralt le insegnò ciò che conosceva meglio, in particolare l'arte della spada, e bisogna ammettere che la ragazza si dimostrò un'allieva davvero capace. Geralt comprese, tuttavia, che dei cacciatori di mostri, persino i più dediti e con le migliori intenzioni, non fossero i compagni ideali per una ragazza nel fiore degli anni. Gli altri witcher erano d'accordo, per cui decise di mandare Ciri al tempio di Melitele, dove le sarebbe stata impartita un'educazione più completa, su questioni che vanno oltre la preparazione di pozioni e le debolezze dei ghouls. Tale decisione scaturì dal fatto che si scoprì che la bambina fosse una Fonte, una persona dotata di poteri magici dormienti e potenti abilità profetiche. Accadde quindi che il witcher condusse la ragazza a Ellander, dove per oltre un anno studiò storia, geografia, la parlata antica e la corretta calligrafia runica sotto la tutela di Madre Nenneke. Per quanto riguarda invece il talento magico della Fonte appena scoperta, la guida fu affidata nientemeno che a Yennefer, alla quale Geralt aveva chiesto di istruire Ciri alla magia. All'inizio, la maga non piaceva per nulla a Ciri, ma la loro relazione divenne rapidamente più intima, confermando la mia teoria che Yennefer possa diventare una persona gradevole solamente con l'esposizione continua, proprio come accade con un formaggio dall'odore particolarmente pungente o con una melodia atona. Dopo quell'anno trascorso a Ellander, la maga avrebbe dovuto condurre Ciri ad Aretuza, l'accademia

delle maghe sull'isola di Thanedd, dove avrebbe completato gli studi.  
Sfortunatamente, la storia, coerente con la sua fastidiosa tendenza, aveva altri piani.

[...]

## **4. Commento traduttologico e traduttivo**

I termini “traduttologico” e “traduttivo”, benché possano sembrare sinonimi, in realtà indicano due concetti ben distinti che, tuttavia, sono profondamente collegati tra di loro.

La traduttologia, secondo l’Enciclopedia Treccani, è la “*disciplina che riguarda la dottrina e la teoria del tradurre*<sup>7</sup>”.

Tale disciplina è di introduzione piuttosto recente e include varie tecniche traduttologiche, che a loro volta includono delle strategie, che vengono utilizzate dal traduttore durante il processo traduttivo e che lo aiutano a rendere al meglio il messaggio nella lingua di arrivo.

Il processo si dice invece “traduttivo” poiché indica la traduzione da una lingua all’altra, ma si può affermare che i due termini sono collegati tra di loro poiché il processo traduttivo comprende le tecniche e le strategie traduttologiche.

La traduttologia è infatti essenziale per spiegare le varie scelte traduttive: trattandosi essa di una disciplina, implica un ragionamento e una comprensione del testo che consentono di ottenere un risultato migliore sia per quanto riguarda la fedeltà al messaggio originale che la forma nella lingua di arrivo.

### **4.1. Tecniche traduttologiche e strategie traduttive utilizzate**

Occorre effettuare innanzitutto una distinzione tra tecniche e strategie traduttologiche. Le tecniche possono essere intese come delle “macroaree” all’interno delle quali si collocano le strategie traduttologiche, che possono essere applicate in casi più specifici.

Ad esempio, la tecnica della trasposizione, che prevede una modifica nella struttura grammaticale della frase, comprende varie strategie tra cui il testacoda e l’inversione in cui, rispettivamente, la fine della frase viene posta all’inizio e l’aggettivo viene spostato prima del nome, struttura non convenzionale in italiano.

---

<sup>7</sup> Cit. *Enciclopedia Treccani*

È possibile quindi affermare che le tecniche traduttologiche sono utili innanzitutto ad identificare la tipologia di modifica che è stata operata durante il processo produttivo, per poi andare ad analizzarla in maniera più approfondita tramite l'utilizzo delle strategie che, come già affermato, sono adatte in casi più specifici.

Per quanto riguarda il saggio di traduzione presentato nella presente opera, è stata utilizzata la maggior parte delle tecniche traduttologiche, ossia:

- **Prestito**: una parola appartenente alla lingua di partenza viene utilizzata così com'è nella lingua di arrivo, ad esempio il termine *computer* rimane identico in italiano;

- **Calco**: una parola particolare, magari un neologismo o un termine settoriale a seconda dei casi, viene modificata per renderla più familiare al pubblico della lingua di arrivo;

- **Traduzione letterale**: riguarda la traduzione di una porzione di testo “parola per parola”, conservando la struttura grammaticale;

- **Trasposizione**: prevede la modifica della struttura grammaticale della frase, principalmente per quanto riguarda l'ordine dei termini;

- **Modulazione**: presenta una rotazione del punto prospettico, ad esempio quello che è il soggetto nell'originale diventa il complemento oggetto nella traduzione, oppure l'attenzione viene spostata su un altro elemento;

- **Equivalenza**: si ricerca un'analogia nella lingua di arrivo, principalmente per i modi di dire o per delle espressioni ben precise.

Per quanto riguarda invece le strategie traduttologiche utilizzate nel saggio, tra di esse figurano:

- **Riempimento**: strategia molto richiesta dalla lingua italiana, che prevede l'aggiunta di parole non presenti nel testo originale;

- **Metonimia**: analogo dell'omonima figura retorica<sup>8</sup> ma che in traduttologia indica specificamente il contenente per il contenuto;

---

<sup>8</sup> [...] consiste nel trasferimento di significato da una parola a un'altra in base a una relazione di contiguità spaziale, temporale o causale, usando, per es., il nome del contenente per il contenuto («bere un bicchiere», «finire una bottiglia»), della causa per l'effetto («vivere del proprio lavoro», di ciò che si guadagna lavorando), della materia per l'oggetto («i sacri bronzi», le campane), del simbolo per la

● **Intertestualità:** strategia che prevede riferimenti specifici a un'altra opera. Nel presente saggio traduttivo si è fatto largo uso di tale strategia per riprendere alcune diciture sia dei libri che dei videogiochi;

● **Perifrasi:** nota anche come “traduzione esplicativa”, si utilizza principalmente quando non è presente un corrispettivo preciso per un termine e si preferisce spiegare un dato concetto. Sebbene preveda un'aggiunta di termini, non va confusa con la strategia del riempimento;

● **Documentazione:** prevede la ricerca, solitamente in rete, di termini che potrebbero essere stati già tradotti. Nel caso del presente saggio, tale ricerca è stata realizzata nei libri della serie oppure nei videogiochi a seconda dei casi;

● **Omissione:** al contrario del riempimento, un termine presente nell'originale viene omesso nella traduzione;

● **Iperbole:** analogamente all'omonimo figura retorica, fa riferimento a un'esagerazione del termine originale;

● **Testacoda:** tipologia specifica di trasposizione in cui la fine della frase viene posta all'inizio;

● **Collocazione:** strategia in cui, nella lingua di arrivo, si utilizza una parola la cui traduzione letterale è diversa rispetto all'originale, ma utilizzare quest'ultima rappresenterebbe un errore traduttivo (ad esempio, *to pay attention* viene tradotto con *prestare attenzione*, e non *pagare attenzione*);

● **Termine neutro:** implica l'utilizzo di un termine non appartenente al campo semantico del termine in lingua originale;

● **Inversione:** in italiano, riguarda principalmente la convenzionale struttura del nome seguito dall'aggettivo. In questo caso, l'aggettivo precede il nome per conferire solitamente maggiore poeticità.

#### 4.1.1. Capitolo *Introduzione*

Come accennato in precedenza, il narratore è il bardo Dandelion: alcune strategie traduttologiche e scelte traduttive derivano proprio da questo aspetto nonché dalla personalità del personaggio, approfondita ulteriormente nei libri della serie.

---

cosa designata («tener fede alla propria bandiera»), del nome dell'autore per l'opera («portare Omero agli esami»; «avere in casa un Carrà») [...]

A livello traduttivo, si è scelto di operare in base al modo d'essere del personaggio, prediligendo quindi la forma finale alla fedeltà alla fonte.

Il linguaggio è ricco di periodi complessi, aspetto non presente nel testo di partenza, e utilizza termini non tipici dell'uso comune per innalzare il registro e quindi conferire un'aura di falsa solennità.

Questo causa uno slittamento del registro linguistico che, tuttavia, rappresenta una vera e propria scelta traduttiva.

A livello tipografico si è invece scelto di utilizzare la lettera maiuscola ogni volta che il narratore si rivolge al lettore (*caro Lettore, cara Lettrice, nelle dimore dei Vostri amici, spero che Vi conceda*) ma anche di dare del voi al lettore per via del tempo in cui il narratore scrive, in quanto l'opera è ambientata in epoca medievale, epoca in cui la forma di cortesia utilizzata era appunto la seconda persona plurale.

Per quanto riguarda invece l'aspetto traduttologico, le tecniche utilizzate nel capitolo sono principalmente il riempimento e la trasposizione, richieste in particolar modo dalla lingua italiana, che predilige una struttura sintattica caratterizzata innanzitutto da periodi più lunghi e articolati rispetto all'inglese.

Nel primo paragrafo è presente fin da subito un'omissione del termine inglese *multitude*, poiché si tratta di un termine non indispensabile e che, se inserito, avrebbe "appesantito" il testo.

A partire dal paragrafo successivo vengono utilizzate molteplici trasposizioni e vari riempimenti, sempre con lo scopo di rendere il testo familiare per un pubblico italofono.

#### **4.1.2. Capitolo I, *Il mondo e i suoi abitanti***

Il capitolo, così come tutti quelli successivi, si apre con una breve prefazione di Dandelion, pertanto occorre applicare i medesimi principi tipografici e traduttivi presenti nel capitolo dell'introduzione.

Nella seconda riga del primissimo paragrafo viene utilizzata la tecnica della trasposizione, poiché vengono unite due frasi, la strategia della collocazione, poiché

*splendid* viene tradotto con *illustre*, e non con i principali significati di *splendido* o *eccezionale*, e anche la strategia del testacoda nella seconda frase.

La frase successiva vede invece l'utilizzo della strategia dell'intertestualità, poiché si tratta di una frase presente nel libro *Il guardiano degli innocenti*<sup>9</sup>.

Nei paragrafi successivi viene utilizzata ancora una volta la tecnica della trasposizione, poiché varie frasi vengono unite al fine di rispecchiare la sintassi italiana, nonché la strategia del riempimento.

Da notare ancora una volta la strategia della documentazione per il nome del cavaliere *Borch Tre Taccole*, nomenclatura utilizzata nel libro *La spada del destino*<sup>10</sup>, diversa da quella adottata nel videogioco *Gwent: The Witcher Card Game* (2017), ossia *Borch Tre Fringuelli*.

Si è scelto di utilizzare la prima poiché le opere letterarie sono antecedenti l'uscita di *The Witcher III: Wild Hunt*, pertanto, immaginando di dover tradurre il compendio nel 2015, sarebbe stata l'unica nomenclatura disponibile e quella da adottare per non creare confusione nel lettore.

Ultima tecnica utilizzata nell'introduzione è la modulazione: [...] *aspetto molto insolito per i draghi, che solitamente si limitano a considerarci parte della loro dieta.*; l'originale, infatti, letteralmente recita [...] *ha mostrato un particolare interesse per la nostra specie, molto insolito per i draghi, che non si limita a classificarci come parte della loro dieta.*

Si è deciso di operare una rotazione del punto prospettico, aspetto previsto dalla tecnica della modulazione, poiché altrimenti la frase sarebbe risultata troppo criptica oltre che bizzarra: rendendo i draghi il soggetto, il periodo risulta infatti più immediato da comprendere oltre che grammaticalmente corretto.

---

<sup>9</sup> A. Sapkowski, *Il guardiano degli innocenti*, Milano, Editrice Nord 2010, pag. 287.

<sup>10</sup> A. Sapkowski, *La spada del destino*, Milano, Editrice Nord 2011.



Per quanto riguarda la maggior parte del capitolo vero e proprio, il narratore è Borch Tre Taccole, e di conseguenza occorrerà adottare delle scelte traduttive differenti.

Innanzitutto, quando ci si rivolge al lettore, non viene più utilizzata la lettera maiuscola nonostante venga mantenuta la seconda persona plurale come forma di cortesia; inoltre, si preferisce utilizzare un lessico e una struttura sintattica più semplici e lineari, prediligendo termini appartenenti al registro standard.

In linea di massima, ancora una volta sono state adottate le tecniche del riempimento e della trasposizione, particolarmente richieste dalla lingua italiana, pertanto di seguito verranno descritte esclusivamente le tecniche e strategie traduttologiche che richiedono un'analisi particolarmente approfondita oppure che indicano uno specifico processo traduttivo.

Per quanto riguarda le altre tecniche utilizzate, subito dopo l'introduzione in grassetto realizzata dal narratore principale, troviamo una collocazione, *non è frutto di pregiudizio*: una traduzione letterale, sebbene corretta, sarebbe risultata meno efficace per il pubblico italofono, quindi si è preferito utilizzare la strategia del termine neutro per rispecchiare un'espressione piuttosto frequente nel linguaggio comune.

All'inizio del paragrafo successivo è presente una modulazione, operata per conferire maggiore armonia sintattica all'intero periodo e per una questione di coerenza rispetto al soggetto, che è una seconda persona plurale.

Segue poi un'inversione, *antichi racconti*, e non *racconti antichi*, sebbene normalmente quest'ultima sarebbe una traduzione corretta. Tuttavia, tale scelta deriva dal desiderio di conferire sia poeticità che di porre maggiore enfasi sull'aggettivo.

Qualche riga dopo sono presenti alcuni nomi di bestie: *vran* e *bobolak*. Questo non è tuttavia l'unico caso in cui ciò accade, poiché anche nei paragrafi e nei capitoli successivi sono presenti altre diciture, e anche in questi casi è stata utilizzata la medesima strategia traduttologica, ossia la documentazione.

La suddetta, tuttavia, non è stata effettuata su documenti reperibili in rete, bensì sui libri della serie di *The Witcher* in modo da utilizzare le diciture corrette.

Verso la fine del primo capoverso viene utilizzata la tecnica della modulazione, *ben prima dell'arrivo*. Nel testo originale, infatti, i nani erano il soggetto del periodo, mentre nel saggio traduttivo questi vengono trasformati nel complemento oggetto.

Tale scelta deriva dal fatto che tradurre con *prima che i nani arrivassero* risulterebbe una complicazione non necessaria, pertanto tale modulazione consente di rendere il concetto più immediato.

Nell'ultima frase del secondo capoverso, *ai nostri giorni*, troviamo invece la strategia della traduzione per sineddoche che si verifica quando, in traduttologia, un nome al plurale viene volto al singolare o viceversa.

Tradurre l'inglese *to this day* con *al nostro giorno* avrebbe rappresentato un errore traduttivo poiché la lingua italiana in questo caso richiede obbligatoriamente il plurale.

Subito dopo, in *ci fu l'arrivo degli elfi*, è presente una modulazione analoga a quella menzionata precedentemente, operata in base alle medesime motivazioni di cui sopra.

Nel paragrafo seguente, alla fine del primo capoverso, è presente la strategia del termine neutro nel segmento *non appartenevano a questo mondo*: letteralmente, il testo originale recita *non erano nate originariamente in questo mondo*.

Si è preferito utilizzare un termine diverso, non appartenente al campo semantico di *to be born* non perché non sia presente un'analogia in italiano, ma poiché la traduzione sarebbe risultata letterale ed eccessivamente artificiosa.

Nel capoverso successivo viene utilizzata ancora una volta la strategia della documentazione per *il Primo Sbarco*, nomenclatura in cui entrambe le iniziali sono maiuscole e che viene utilizzata più volte nel corso dei libri. È presente poi una collocazione, *stabilire*, poiché tradurre letteralmente l'inglese *it is difficult to say* sarebbe stato un errore traduttivo.

Sempre nello stesso periodo vengono utilizzate contestualmente le strategie della perifrasi e della trasposizione poiché la struttura dell'originale risulta eccessivamente criptica per pubblico italofono, pertanto si è deciso di modificare la struttura sintattica

e di spiegare il senso della frase in questione, abbandonando una potenziale traduzione letterale.

All'inizio del periodo successivo è stato operato un riempimento per attuare una struttura tipica dell'italiano, *se è vero che*, inesistente in inglese ma che, in questo caso, rappresenta una scelta traduttiva appropriata.

I paragrafi e sottoparagrafi che seguono non presentano molte tecniche e strategie traduttologiche che valga la pena analizzare e commentare, poiché la traduzione degli stessi non ha posto particolari sfide traduttive; al contrario, si tratta di passaggi meno ostici in cui l'attuazione delle tecniche della traduzione letterale e della trasposizione, e occasionalmente della strategia del riempimento, rappresentano scelte traduttive consone sia al tono generale del testo che alla sintassi italiana.

Pertanto, le strategie e tecniche traduttologiche degne di nota sono presenti direttamente nel sottocapitolo dedicato alle città di Kovir e Poviss. Qui, verso la fine del paragrafo, è presente una trasposizione, [...] *grazie all'assistenza di Benda di Kaedwen, marciò verso nord con un esercito*.

Non si tratta tuttavia di un testacoda poiché la fine del periodo non è stato posto esattamente all'inizio dello stesso, pertanto si parla di semplice trasposizione.

Subito dopo troviamo una traduzione esplicativa accompagnata dalla strategia del termine neutro poiché le espressioni *battered and groaning softly* non possiedono un corrispettivo preciso in italiano.

Il sottocapitolo di Redania non include strategie e tecniche traduttologiche particolari, ma in quello dedicato a Kaedwen è presente la strategia dell'intertestualità nel detto "*una puttana non morderà mai un'altra puttana*".

Di norma, la tecnica utilizzata per tradurre i modi di dire, i proverbi oppure particolari espressioni è l'equivalenza, tuttavia non è questo il caso poiché si tratta di un detto fittizio, inesistente sia in italiano che in inglese. Trattandosi di una frase pronunciata da re Henselt, re di Kaedwen, nel videogioco *The Witcher 2: Assassins of Kings*, l'unica possibilità era appunto l'utilizzo della strategia dell'intertestualità.

Ancora una volta, per i motivi di cui sopra, non occorre realizzare un'analisi dei sottocapitoli Temeria e Aedirn, poiché nel primo non è stata utilizzata alcuna strategia e nel secondo, all'inizio del secondo capoverso, si è preferito solo utilizzare *patito* al posto di *sofferto* per innalzare il registro e renderlo più appropriato al periodo storico, sebbene fittizio, in cui è stata scritta l'opera.

All'inizio del sottocapitolo *I Regni minori* è presente una modulazione, poiché è doveroso parlare non è la traduzione letterale di *one cannot omit*: si è deciso di optare per tale tecnica innanzitutto perché la locuzione italiana utilizzata rappresenta una scelta traduttiva appropriata nel contesto, ma anche perché innalza leggermente il registro e conferisce quindi maggiore armonia testuale. Verso la fine dello stesso capoverso è presente anche un'equivalenza, con *essere teatro* che in questo contesto traduce perfettamente *to play host*.

Per quanto riguarda il sottocapitolo *La Città libera di Novigrad*, non è necessaria un'analisi delle tecniche e strategie utilizzate, pertanto si passerà direttamente a *Dol Blathanna*. Nel primo paragrafo è stato fatto largo uso della strategia dell'intertestualità per quanto riguarda varie espressioni.

*Elder Speech* viene citato più volte nelle opere letterarie della serie e la traduzione ufficiale italiana è *parlata antica*, in minuscolo; allo stesso modo, tale strategia è stata utilizzata anche per la traduzione di *Filavandrel aén Fídháil delle Torri Argentee, della stirpe dei Feleaorn delle Bianche Navi, comandante degli Elfi Liberi dei Monti Blu e Filavandrel del Confine del Mondo*<sup>11</sup>.

Il capoverso successivo presenta l'utilizzo di una collocazione, *costo salatissimo*, che traduce *at a steep cost*. La traduzione letterale dell'aggettivo inglese non rappresenta infatti una collocazione corretta nella lingua italiana e sarebbe stata un errore traduttivo, inoltre si è scelto inoltre di utilizzare il superlativo assoluto non solo per conservare lo stesso significato dell'originale, ma perché in questo caso è richiesto dall'italiano.

---

<sup>11</sup> A. Sapkowski, *Il guardiano degli innocenti*, Milano, Editrice Nord 2010, pag. 351.

Nel sottocapitolo successivo, dedicato alle Driadi, è possibile osservare fin da subito che è stata utilizzata la strategia della documentazione per la resa dei nomi *folletti*, *puckaz* e *Rusalka* nonché per la dicitura *mogli misteriose*, che traduce *erie wives*.

È presente un'altra collocazione per *tutrici* nonostante non sia la prima traduzione per l'inglese *caretaker*. Tale termine, infatti, indica un custode o, nel caso di persone, un assistente per persone in difficoltà.

Non è tuttavia questo il caso, poiché le driadi rappresentano una sorta di famiglia adottiva per le bambine che si uniscono a loro, pertanto sostituiscono la funzione genitoriale. Per tale motivo, in questo contesto il termine *tutrice* risulta il più appropriato.

In conclusione, nel sottocapitolo dedicato alla Foresta di Brokilon, è presente una collocazione, *accanita presa di posizione*, che traduce *implacable stance*, poiché il termine *implacabile* non rappresenta una scelta traduttiva corretta.

Alla fine del capoverso successivo troviamo invece la strategia della collocazione per la traduzione di *deep within Brokilon Forest*: in un primo momento, si era scelto di tradurre il segmento con *nel profondo della Foresta di Brokilon*, utilizzando la tecnica della traduzione letterale, ma in fase di revisione si è scelto di modificare con *nel cuore della Foresta di Brokilon*.

#### **4.1.3. Capitolo II, *I Witcher***

Il capitolo si apre ancora una volta con una breve introduzione da parte di Dandelion, pertanto sono state adottate le scelte stilistiche applicate per tutti i passaggi narrati da tale voce.

Per quanto riguarda specificatamente tale capitolo, all'inizio troviamo fin da subito un riempimento in *Non esiste uomo il quale conosca i witcher meglio di Vesemir*, strategia indispensabile in questo caso.

Successivamente, con *era presente* è stata operata una variazione semantica classificabile come collocazione ma anche come strategia dell'iperonimo: l'originale

*he watched* non avrebbe rappresentato una buona scelta traduttiva e, oltretutto, non avrebbe espresso appieno il senso del testo di partenza.

È presente un'ulteriore collocazione, accompagnata da un iperonimo, in *da tempo immemore*, accompagnata da una trasposizione dei due relativi periodi. Alla fine del capoverso troviamo una nuova variazione semantica con l'uso della sineddoche, poiché l'inglese *years* viene reso con *età*. In questo caso, *anni*, nonostante sia un termine traduttivamente corretto, lo è meno traduttologicamente poiché *età* si rivela una collocazione migliore.

Verso la fine dell'introduzione è presente ancora una volta l'utilizzo della sineddoche in *imprecisione e omissione*, seguita poco dopo da *ascrivibile* per innalzare il registro; come in precedenza, anche in questo caso si tratta di una scelta traduttiva adottata tenendo in considerazione la personalità del narratore, ossia Dandelion.

In conclusione, troviamo una variazione semantica in *categoria* che traduce l'inglese *trade*, il cui traduttore preciso è *commercio*. Quest'ultimo termine, tuttavia, non avrebbe reso del tutto l'idea del testo originale che, per l'appunto, fa riferimento alla categoria dei witcher in quanto individui e non alla loro professione.

Il narratore della parte sostanziale di tale capitolo è il witcher Vesemir. Per questo motivo, occorre specificare fin da subito che tale capitolo non è stato caratterizzato dall'adozione di particolari tecniche e strategie traduttologiche, in quanto il testo di partenza possedeva una sintassi e delle espressioni decisamente più semplici rispetto al primo capitolo dell'opera.

Ciò che invece ha rappresentato una sfida è stata la traduzione di determinate espressioni e in particolare dei termini, talvolta appartenenti al registro popolare a accompagnati spesso dall'uso dell'ironia, utilizzati dal witcher.

Nel primo paragrafo, esattamente come per tutti i nomi di creature analizzati in precedenza, *vran* e *bobolak* sono stati tradotti utilizzando la strategia della documentazione, realizzata grazie alla saga letteraria.

Successivamente, è presente l'espressione *silver platter* che, nonostante sia un modo di dire, è stato tradotto utilizzando la tecnica dell'equivalenza bilaterale poiché

di fatto, in italiano, la frase rimane la stessa, ossia *piatto d'argento*. Poco dopo, *young* è stato tradotto con *pargoli* proprio per sottolineare l'aspetto ironico ma comunque sprezzante del narratore.

Nei paragrafi successivi sono presenti due riempimenti, in *rappresentavano un mezzo di sostentamento ideale* e poi in *da sola*: quest'ultimo, in particolare, è stato inserito poiché l'inglese *themselves* possiede una duplice sfumatura e che risiede del singolo termine.

L'intero periodo recita *Obviously people tried to defend themselves*, il che lascia intendere che la gente ha cercato di difendersi, ma che lo ha fatto ricorrendo alle proprie capacità e ai propri mezzi, ed è da questo ragionamento che deriva il riempimento con *da sola*.

Il tutto è ulteriormente giustificato dal fatto che il narratore è un witcher, pertanto si potrebbe pensare che abbia utilizzato tali termini proprio per sottolineare il fatto che la gente abbia cercato di difendersi in autonomia anche prima della creazione dei primi witcher.

Poco dopo segue una modulazione in *I villaggi si circondarono di palizzate* in modo da rendere il periodo coerente con la sintassi italiana. Il paragrafo seguente non è caratterizzato dall'uso di alcuna tecnica o strategia traduttologica, pertanto si passerà all'analisi del paragrafo successivo.

Ancora una volta è presente la strategia della documentazione per *wraith*, *leshen* e *drowner*, che in questo caso sono tuttavia anche dei prestiti linguistici dall'inglese.

Per quanto riguarda invece la traduzione del breve passaggio *La vecchia storia delle anziane che, stanche della vita, si addentravano sole solette nel bosco senza portarsi dietro la lancia*,<sup>12</sup> [...], è stata utilizzata la strategia dell'intertestualità.

Nel sottocapitolo relativo al reclutamento dei giovani witcher, il termine *beshitted diapers* è stato reso con *pannolini sporchi* sebbene il narratore abbia utilizzato dei termini decisamente volgari. Tuttavia, si è scelto di proporre una traduzione edulcorata poiché il personaggio di Vesemir, sia nei libri sia nel videogioco,

---

<sup>12</sup> A. Sapkowski, *Il guardiano degli innocenti*, Milano, Editrice Nord 2010, pag. 294.

in lingua italiana è decisamente meno incline all'utilizzo del turpiloquio di quanto non lo sia in lingua inglese.

Nel paragrafo successivo, è presente l'utilizzo della collocazione in *strade principali*, che traduce *highways*. Nell'uso odierno, tale termine fa riferimento ad autostrade o comunque strade ad alto scorrimento.

L'opera di riferimento è ambientata in epoca medievale e, ovviamente, le autostrade non erano ancora state inventate: *strade principali* rappresenta pertanto una traduzione corretta che, sebbene possieda anche un'accezione moderna, include anche le strade tipiche dell'epoca, perlopiù sterrate e solo raramente acciottolate.

Verso la fine del sottocapitolo troviamo l'utilizzo della collocazione in *pozzo senza fondo* che traduce *bottomless pool*, letteralmente *stagno senza fondo*; infine, è presente una sineddoche in *alla severità dell'addestramento* che, nell'originale, è volto al plurale.

Il sottocapitolo successivo, riguardante i cambiamenti fisici dei witcher, si apre con l'utilizzo della strategia della traduzione informativa per *Cambiamenti*, termine tecnico che sta ad indicare le mutazioni subite dai giovani adepti prima di diventare witcher a tutti gli effetti. Nel testo originale, infatti, si parla in maniera generica di *mutations*.

È poi presente un riempimento in *la causa di morte è sempre un qualche improvviso evento violento* sebbene l'originale reciti *sudden violence*. Poco dopo, invece, è presente una variazione semantica nella traduzione di *trade*: infatti, sebbene nell'introduzione sia stato tradotto con *categoria*, in questo caso la traduzione corretta è *mestiere*.

Seguono poi un riempimento in *Anche i cambiamenti nella vista sono piuttosto utili* che tuttavia funge anche da traduzione esplicativa, in quanto una traduzione letterale dell'inglese sarebbe risultata eccessivamente criptica a un italofono.

Alla fine del paragrafo troviamo una collocazione in *donne ingrossate*, che traduce *swollen-bellied women*. Sebbene l'italiano non rappresenti un termine propriamente corretto nei confronti delle donne in stato interessante, la traduzione



vuole non solo rispecchiare l'originale, ma desidera anche sottolineare la praticità, quasi eccessiva, con cui il narratore descrive le donne in tale condizione.

Nel sottocapitolo successivo, viene utilizzata una sola strategia traduttologica, ossia la collocazione, in *fossa*. Nel testo originale, si parla di *graveyard*, termine che in italiano possiede un rimando alla religione cristiana: i traduttori sono infatti *cimitero* oppure *campo santo*.

Poiché si sta parlando di *witcher*, che nei libri vengono definiti essere senza dèi poiché non seguono un credo, utilizzare un termine che si riferisce alla religione sarebbe scorretto; oltretutto, in caso di morte, un *witcher* non verrebbe sepolto in un normale cimitero, bensì in un'area lontana da tutti.

Per questa ragione, nella traduzione si è scelto di eliminare ogni riferimento religioso e di optare per *fossa*, termine certamente più crudo e che ben colloca nel contesto appena descritto.

L'ultimo sottoparagrafo è caratterizzato dall'utilizzo di due strategie traduttologiche. È presente la documentazione nella traduzione di *Pista* e *Tribolo*, termini entrambi presenti nei libri e che descrivono entrambi il percorso lungo il quale si esercitano i giovani *witcher*.

L'ultima strategia utilizzata è la collocazione in *taglia*, sebbene *dimensioni* sia il traduttore effettivo di *size*. Tuttavia, poiché si parla di combattimenti, *taglia* risulta una collocazione decisamente migliore.

#### **4.1.4. Capitolo III, *La magia e le religioni del Continente***

La prefazione del capitolo in questione è piuttosto breve e non ha richiesto l'applicazione di particolari tecniche e strategie traduttologiche. Nel primissimo paragrafo, infatti, è presente l'utilizzo della documentazione per la traduzione di *Collina di Sodden* e *Consiglio dei Maghi* e, nel secondo paragrafo, è stata utilizzata la strategia dell'intertestualità per una citazione presente nelle opere letterarie<sup>13</sup>, ossia *mi detestava come la peste*.

---

<sup>13</sup> A. Sapkowski, *Il sangue degli elfi*, Milano, Editrice Nord 2012, pag. 50.

Si ricorda che il capitolo che ci si accinge a commentare è narrato dalla maga Yennefer di Vengerberg: pertanto, a livello stilistico, si rintraccia un innalzamento del registro che risulta più appropriato non solo alla narratrice in sé e al suo ceto sociale, ma anche al tema trattato, ossia la magia, la quale gode di un'altissima considerazione all'interno del mondo di *The Witcher*.

Il primo sottocapitolo si apre con una trasposizione, *Attualmente, nei Regni Settentrionali [...]*, nella quale l'avverbio è stato spostato all'inizio del periodo; nel paragrafo successivo, invece, si è scelto di apportare un innalzamento del registro utilizzando il termine *esose* che, oltretutto, rappresenta anche una collocazione appropriata con *tasse*.

Successivamente, è presente l'utilizzo della documentazione per la traduzione di *dwymveandre*: tuttavia, vale la pena sottolineare che nei libri tale traduzione è un calco dalla lingua polacca. Poco dopo è stata utilizzata la strategia della collocazione in *impartita* in riferimento a *educazione*, mentre l'originale inglese recita *provided*.

Troviamo poi una traduzione esplicativa accompagnata da un iperonimo nella traduzione di *alcuni, in modo beffardo, affermano che [...]*: il traduttore del verbo *to sneer* è *sogghignare*, lasciando quindi intendere un'azione maligna da parte di chi la compie.

Pertanto, si è scelto di utilizzare un termine più generico, un'esplicativa e un riempimento poiché una traduzione eccessivamente letterale non avrebbe reso totalmente l'idea del testo originale. Inizialmente, inoltre, si era scelto di tradurre con *Alcuni insinuano che [...]*; tuttavia, in fase di revisione, si è scelto di optare per la costruzione analizzata inizialmente poiché altrimenti sarebbe venuto a mancare l'aspetto derisorio.

La strategia traduttologica successiva è presente alla fine del sottocapitolo, in *non è affatto una sorpresa che i risultati accademici delle adepti di Aretuza siano generalmente migliori*, dove è stato utilizzato un testacoda.

Subito dopo, in *Agli albori*, vi è l'utilizzo di un'omissione in quanto l'originale recita *At the dawn of its history*; oltretutto, è possibile affermare che sia anche una

collocazione poiché si tratta di un'espressione tipicamente italiana che risulta particolarmente adatta in questo caso.

Per *Brotherhood*, che segue immediatamente, è stata utilizzata la strategia della documentazione, pertanto la traduzione corretta è *Confraternita* e non *Fratellanza* come si potrebbe immaginare.

Alla fine del paragrafo, in *interferenze esterne*, è presente invece una sineddoche: sebbene in inglese il singolare sia accettato, in italiano risulterebbe scorretto oltre che poco naturale.

Troviamo ancora una volta l'utilizzo della documentazione per la traduzione di *Colpo di Thanedd*<sup>14</sup>, mentre per la resa dell'espressione inglese *served as the last straw* si è fatto ricorso alla tecnica dell'equivalenza: *fu la goccia che fece traboccare il vaso*.

#### **4.1.5. Capitolo IV, *Le bestie dei Regni Settentrionali***

La prefazione di tale capitolo ha visto sia l'impiego di tecniche e strategie traduttologiche che l'utilizzo di alcuni accorgimenti per quanto riguarda il registro, sempre tenendo conto del narratore.

Per quanto riguarda invece la parte sostanziale del capitolo, il narratore è Geralt di Rivia, witcher di professione: pertanto, oltre alle tecniche traduttologiche adottate a livello traduttivo, sono presenti anche alcuni termini che potrebbero essere considerati settoriali, esattamente come per il capitolo *I Witcher*, narrato da Vesemir.

Nel primo paragrafo della prefazione è presente una collocazione, *rimasta incinta*, che traduce l'inglese *becoming pregnant*; alla fine, invece, troviamo un'omissione poiché l'originale *almost all sorceresses cannot conceive children* è stato reso con *quasi tutte le maghe non sono in grado di concepire*.

Nel paragrafo successivo è stata operata la prima modifica per innalzare il registro, ossia *rivale alcuno*: la struttura sintattica italiana, infatti, vuole che nella maggior parte dei casi l'aggettivo indefinito preceda il sostantivo, e quando accade il

---

<sup>14</sup> A. Sapkowski, *Il battesimo del fuoco*, Milano, Editrice Nord 2014.

contrario si desidera porre maggiore attenzione proprio sull'aggettivo, in quanto questo assume un valore distintivo-restrittivo.

Poco dopo è presente l'utilizzo della tecnica della modulazione oltre che dell'eliminazione, con l'inglese *and escaped with our lives unscathed* che è stato tradotto con *e ne siamo usciti incolumi*.

Verso la fine dell'ultimo paragrafo della prefazione è stata utilizzata nuovamente la tecnica della collocazione, in *catturano la mente*; in ultimo, è stato operato un ulteriore innalzamento del registro per quanto riguarda la traduzione di *warning*: sebbene il traduttore sia *avvertimento*, in questo caso *monito* risulta più appropriato poiché possiede un tono più solenne.

Segue poi il capitolo vero e proprio in cui, esattamente come nei capitoli precedenti, osserviamo un cambiamento nel narratore oltre che un leggero abbassamento del registro; pertanto, la traduzione è stata realizzata di conseguenza, prediligendo l'utilizzo di sinonimi più "semplici" in modo da rendere la personalità e il modo di esprimersi del narratore, che è estremamente pratico.

I sottocapitoli riguardanti i vampiri non hanno richiesto l'utilizzo di particolari tecniche e strategie traduttologiche: in particolare, la porzione di testo dedicata ai vampiri inferiori non ha rappresentato una grande difficoltà a livello traduttivo e traduttologico, pertanto non sono presenti aspetti che valga la pena commentare.

Per quanto riguarda invece il sottocapitolo introduttivo, che precede la suddivisione dei vampiri in superiori e inferiori, sono state utilizzate la strategia dell'omissione per *wooden stake* poiché in italiano *palo* rimanda nella maggior parte dei casi a un oggetto realizzato in legno, pertanto non c'è bisogno di specificare il materiale; successivamente, verso la fine, è presente la tecnica della trasposizione poiché la porzione finale del periodo è stata spostata nel mezzo.

Il sotto paragrafo dedicato ai vampiri superiori, invece, si apre con l'utilizzo del testacoda, con *in questo gruppo* che viene posto all'inizio della frase. Nel paragrafo seguente è presente fin da subito un'omissione per evitare una ripetizione, che sarebbe stata *non sono veri vampiri superiori*.

Sebbene l'originale utilizzi termini differenti per esprimere lo stesso concetto alla fine del periodo e poi all'inizio del successivo, ciò non sarebbe stato possibile in italiano. Pertanto, si è preferito optare per *Questi ultimi*.

È presente un'ulteriore omissione nel paragrafo successivo, con *my witcher medallion* che diventa semplicemente *il mio medaglione*: l'inglese richiede tale aggettivo con funzione esplicativa, tuttavia in italiano non è necessario poiché è già chiaro che il narratore stesso è un witcher.

Poco dopo sono stati utilizzati una trasposizione e un riempimento in *Oltre a essere veloci e agili in maniera sovranaturale*: si parla di trasposizione perché nel testo di partenza *veloci e agili* era posto dopo *in maniera sovranaturale*. Inoltre, la trasposizione è rintracciabile anche nel passaggio *in maniera sovranaturale*, che traduce *supernaturally*, il quale è un avverbio; tuttavia, si tratta anche di un riempimento poiché *maniera* non è presente nell'originale.

Alla fine del sottocapitolo è presente invece la strategia dell'iperbole e dell'iperonimo, ossia un termine meno specifico rispetto al traduttore esatto: *many decades* è stato infatti reso con *svariati anni* sebbene una traduzione più fedele all'originale sarebbe stata *molti decenni*.

Quest'ultima sarebbe stata tuttavia una traduzione meno accurata: grazie alla strategia della documentazione, infatti, si è scoperto che il processo al quale si fa riferimento nel testo può richiedere un tempo indefinito che, nella concezione umana, è piuttosto difficile da concepire.

Pertanto, tradurre con *molti decenni* avrebbe rappresentato un errore poiché risulta molto specifico, mentre l'uso dell'aggettivo *svariati* rappresenta un'iperbole, quindi un'esagerazione, ma è un aggettivo consono per rendere proprio l'idea del testo originale, che va verso quella dell'eternità.

Successivamente, hanno inizio i sotto paragrafi dedicati alle emanazioni eteree, ossia i *wraith*. Occorre innanzitutto specificare il motivo per il quale è stato utilizzato il prestito linguistico dall'inglese poiché, in realtà, si tratta di un termine che ha una traduzione in italiano, ossia *spettro*.

È stato tuttavia utilizzato il prestito poiché si tratta dello stesso termine utilizzato nel videogioco e, poiché l'opera di riferimento si basa proprio sul prodotto videoludico, proporre la traduzione di *wraith* avrebbe rappresentato un vero e proprio errore a livello di coerenza. È doveroso inoltre specificare il motivo per cui, in alcuni casi, *wraith* è invece stato tradotto con *spettri* oppure *fantasmi*.

Il termine inglese è stato mantenuto quando il testo fa riferimento alla creatura vista dagli occhi di un witcher, quindi in qualità di emanazione eterea. La traduzione del termine è invece presente quando ci si trova in un passaggio esplicativo e il testo non sta facendo riferimento ai *wraith*, bensì a comuni fantasmi o spettri.

Ciò accade, ad esempio, all'inizio del secondo paragrafo, dove troviamo *I fantasmi dei pazzi o delle persone [...]* e, poco dopo *sotto forma di spettri infuriati e violenti*: in questo caso non si sta facendo riferimento ai *wraith* poiché, come spiegato anche dal testo, le persone si trasformano in *wraith* solo se in vita furono eccessivamente crudeli, mentre in ogni caso diventeranno fantasmi. Nel suddetto paragrafo, inoltre, sono stati operati due riempimenti: *sotto forma di spettri infuriati e violenti*, citato poc' anzi, e *arrivando al punto in cui [...]*.

Il sotto paragrafo seguente riguarda invece le *wraith* diurne e le *wraith* notturne. Per la resa di tali nomenclature è stata utilizzata la strategia delle documentazioni, tuttavia è possibile osservare che è stato realizzato un cambiamento nel genere attribuito a tali creature: ai prestiti linguistici, infatti, viene solitamente attribuito il genere maschile, esattamente come per *wraith* pochi capitoli avanti.

Tuttavia, in questo caso si registra un cambiamento nel genere poiché, come viene anche spiegato dall'opera stessa, le *wraith* diurne e la loro controparte notturna si originano esclusivamente dagli spiriti appartenenti a donne.

Nel relativo sotto paragrafo sono state utilizzate due strategie traduttologiche. La prima è la traduzione esplicativa, unita a una sinecdoche, in *ghirlanda di fiori*, che traduce *wedding wreaths*. La traduzione letterale *ghirlande da matrimonio* non sarebbe risultata del tutto efficace e, oltretutto, sarebbe risultata ridondante poiché subito prima viene citato un abito bianco.

Ritroviamo la seconda strategia in *macabra parodia*, dove è presente un riempimento: il termine *parodia* in italiano fa riferimento alla dimensione satirica ma possiede un'accezione positiva; l'inglese *parody*, invece, include anche un'accezione negativa, come in questo caso. Pertanto, per riprodurre lo stesso effetto, la traduzione ha richiesto un riempimento aggettivale.

Successivamente, è presente il sottocapitolo riguardante le creature ancestrali. Sebbene l'inglese *relicts* sia stato tradotto come *relitti* nella serie letteraria, nei videogiochi tale dicitura è stata modificata in *creature ancestrali*, pertanto si è deciso di adottare quest'ultima.

Nel primo paragrafo è presente una trasposizione poiché *in questo mondo* è stato spostato in mezzo al periodo, mentre nell'originale si trovava alla fine della frase; troviamo poi un'equivalenza in *decine* che traduce *dozens*.

Sebbene tale termine venga tradotto molto spesso come *dozzine*, si tratta in realtà di un errore poiché la lingua italiana, per quanto riguarda le enumerazioni approssimative, non contempla le dozzine, ma le decine.

Il sotto paragrafo riguardante i leshen si apre con un'eliminazione del passaggio *Also known as the Forest One or the Wood One [...]* poiché tali diciture non posseggono un equivalente in italiano. Tale decisione è stata presa utilizzando anche la strategia della documentazione, sia per quanto riguarda il nome della creatura sia per le suddette nomenclature.

Verso la fine del paragrafo è presente invece una modulazione: *senza essere spediti all'altro mondo*. Si parla di tale tecnica traduttologica poiché la traduzione letterale sarebbe stata *rimanere tra i vivi*, tuttavia si è scelto di operare una rotazione del punto prospettico sia per abbassare il registro sia per aggiungere una nota di ironia.

In conclusione, il sotto paragrafo dedicato ai Demòni e Chort presenta ancora una volta l'utilizzo della documentazione per la traduzione dei nomi; successivamente, sono state utilizzate una modulazione e una perifrasi in *la gente comune non adottò mai le nuove nomenclature*, che traduce *this* [le nuove nomenclature, n.d.T.] *was never adopted among the common people*.

Si parla innanzitutto di modulazione perché nella traduzione la frase è stata volta alla forma attiva, pertanto è la gente comune che compie l'azione; infine, è presente una perifrasi perché poiché una traduzione letterale non sarebbe stata sufficientemente chiara, pertanto si è scelto di spiegare a cosa di riferisce *this*.

#### **4.1.6. Capitolo V, *La storia di Geralt di Rivia***

La prefazione di tale capitolo, narrata da Dandelion, ha richiesto l'utilizzo di tecniche e strategie traduttologiche soprattutto nei primissimi capoversi.

Nello specifico, è presente una modulazione in *ma chi guarda con un occhio più attento* poiché, in tal modo, l'attenzione è stata spostata su un osservatore esterno, mentre l'originale si rivolgeva direttamente al lettore.

Successivamente, è presente una perifrasi in *immensa profondità*: si è scelto di optare per tale strategia, che di fatto è anche una semplificazione, poiché una resa più fedele dell'inglese *unplumbed depths* non avrebbe reso totalmente il senso originale.

È stata utilizzata la stessa strategia anche all'inizio del periodo successivo, in *non è molto loquace*, con l'utilizzo della negazione: a differenza di molte altre lingue, in italiano quest'ultima si utilizza molto frequentemente per aggiungere una nota di velata ironia.

In tale capitolo, rispetto ai precedenti, non si osserva un cambiamento nel narratore: il bardo Dandelion, infatti, è la voce che racconta la parte finale dell'intera opera *World of the Witcher: Videogame Compendium*, pertanto non sono stati adottati slittamenti semantici oppure un registro diverso dalla prefazione.

La prima strategia presente nella parte sostanziale del capitolo è la documentazione per l'inglese *Butcher of Blaviken*. La traduzione proposta è *Carnefice di Blaviken* poiché è la dicitura presente nel videogioco *The Witcher 3: Wild Hunt*: in maniera specifica, si tratta del titolo di un trofeo/achievement<sup>15</sup> del gioco, ma si tratta comunque di una traduzione diversa rispetto alla dicitura presente nei libri, ossia *Macellaio di Blaviken*.

---

<sup>15</sup> Meta punteggio, rispettivamente sulle console PlayStation e Xbox (anche PC) che viene assegnato al completamento di date azioni su un videogioco.



Poco dopo è presente invece una modifica stilistica per quanto riguarda *come il sottoscritto*, che traduce *such as myself*, in modo da rendere la frase più appropriata alla voce narrante. Nel paragrafo successivo è presente la strategia della trasposizione poiché *scoprii che* è stata posta verso l'inizio della frase, mentre nell'originale si trova nel mezzo. Nello stesso periodo, inoltre, troviamo anche una collocazione in *concesso le mie grazie*.

Il paragrafo successivo presenta la tecnica dell'adattamento per quanto riguarda il termine *ddiàulo* per la resa dell'inglese *deovel*, storpiatura di *devil*. Trattandosi di un termine dialettale, seppur fittizio, si è cercato di proporre un equivalente italiano che potesse ricreare il medesimo effetto dell'originale.

Non è stata possibile utilizzare la strategia della documentazione poiché, sebbene si tratti di un aneddoto narrato nell'opera *Il guardiano degli innocenti*, non è presente alcuna storpiatura del termine in questione. Nel libro, infatti, il dialetto è stato reso sintatticamente e a livello di registro.

Poco dopo è presente un riempimento, *prima ancora di pensare*, mentre alla fine del paragrafo sono state utilizzate le tecniche della modulazione e della trasposizione, nonché la strategia della sineddoche, in *e mai pronuncerò parole che possano infangare la sua persona*, che traduce *no ill word about him will ever leave my lips*.

Il sottocapitolo concernente la relazione tra Geralt e la maga Yennefer si apre con l'utilizzo della strategia dell'iperonimo nel termine *alcool*, che traduce *strong drink*.

Successivamente, per quanto riguarda il passaggio *cercando di sedurlo*, vale la pena sottolineare che si è scelto di non utilizzare il prestito linguistico dal testo di partenza, ossia *to flirt*, poiché si è tenuto in considerazione il contesto storico all'interno del quale si inseriscono gli eventi di riferimento, pertanto un anglicismo sarebbe risultato inappropriato.

Poco dopo è stata adottata un'omissione in *per controllare il suo enorme potere magico*, che traduce [...] *and bind its great magical power to her will*. È stato infatti eliminato l'ultimo frammento poiché, in italiano, non sarebbe stato necessario vista la modifica sintattica del verbo iniziale.

Verso la fine del paragrafo è invece presente una trasposizione della frase inglese *putting a permanent seal*, che è stata tradotta con *sigillando permanentemente l'affetto*. L'aggettivo originale *permanent*, infatti, è stato trasformato in un avverbio, mentre il sostantivo *seal* è diventato un verbo; inoltre, è possibile parlare anche di eliminazione poiché *putting* non è presente in alcun modo nella traduzione.

Successivamente troviamo subito un'equivalenza, con *flew the coop* che possiede un'analogia italiana ben precisa, ossia *tagliare la corda*. Poco dopo, con l'espressione *any mention of the man would set her teeth to grinding* è stata invece adottata una perifrasi poiché non esiste un equivalente in italiano, pertanto si è scelto di tradurre con *mandava la maga su tutte le furie*.

Verso la fine del paragrafo, in *ma non solo*, è stato utilizzato un riempimento, mentre è presente una collocazione per quanto riguarda *drammatiche*, che fa riferimento a *esperienze*. Infine, troviamo ancora una volta la tecnica dell'equivalenza in *tagliare i ponti*, che traduce perfettamente *to burn one's bridges*.

Nel sottocapitolo dedicato al banchetto a Cintra è presente anzitutto la strategia del riempimento in *vittima di una maledizione*; nel secondo paragrafo è stato utilizzato un testacoda in *Il fato, tuttavia, aspettò dieci lunghi anni prima di tornare a bussare alla porta di Geralt*.

Nel periodo successivo, invece, troviamo una collocazione per quanto riguarda *aveva gettato Vizima nel terrore*, che traduce *was terrorizing Vizima*: una traduzione letterale, ad esempio *stava terrorizzando Vizima*, non avrebbe infatti reso totalmente il senso originale e non sarebbe risultata del tutto corretta grammaticalmente.

La strategia successiva è la documentazione per quanto riguarda *Irriducibili di Crinfrid*, nomenclatura presente nel secondo libro della saga letteraria, ossia *La spada del destino*.

Poco dopo segue una collocazione in *before tempers fortunately cooled*: si è infatti deciso di tradurre con *prima che i bollenti spiriti fossero placati*, con l'uso della collocazione per quanto riguarda l'aggettivo e il verbo.

Nel paragrafo successivo è presente invece una sostituzione culturale, strategia traduttologica che prevede la sostituzione di un dato elemento nella lingua di arrivo poiché, nella relativa cultura, l'elemento presente nella lingua originale non produrrebbe alcun effetto oppure non risulterebbe comprensibile.

Tale strategia viene ritrovata in *naturale come l'alternarsi del giorno e della notte*, poiché, sebbene una traduzione letterale, ad esempio *naturale come il ritmo delle onde*, sarebbe risultata di per sé piuttosto corretta, non avrebbe sortito il medesimo effetto in italiano.

Altre tecniche e strategie traduttologiche degne di analisi possono essere ritrovate nell'ultimo sottocapitolo analizzato nel saggio traduttivo. Nello specifico, alla fine del secondo paragrafo, è presente una perifrasi in *Ciri ha dimostrato di essere alla pari di un'eroina reale o di fantasia*.

Il testo originale recita *she proved herself a heroine on par with any life or art has ever produced*, tuttavia una perifrasi risulta la strategia più appropriata poiché la traduzione letterale sarebbe risultata scorretta grammaticalmente e non avrebbe espresso del tutto il significato della frase di partenza.

Nel paragrafo seguente, per quanto riguarda il breve passaggio *durante il massacro dei cittadini della capitale*, è stata utilizzata nuovamente la strategia della documentazione in modo da mantenere il riferimento alla Guerra di Cintra, chiamata *Massacro di Cintra* dai popoli del Nord.

È stata adottata la medesima strategia anche all'inizio del paragrafo successivo, in cui viene menzionata la nomenclatura dell'evento, ossia *Massacro di Cintra*.

Alla fine è presente invece l'utilizzo di un'inversione, con il verbo volto all'affermativo quando nell'originale questo era al negativo: *tanto che persino i miei talenti avrebbero potuto fallire* che traduce *even my talents might not have been able to meet*. Sebbene l'italiano sia una lingua che predilige l'uso della negazione, in questo caso si è scelto di utilizzare una frase affermativa per renderla meno impegnativa da leggere.

Il paragrafo seguente è caratterizzato dall'utilizzo della strategia dell'eliminazione in *nel luogo che si prestava meglio allo scopo*, che sostituisce *nel miglior luogo possibile per nascondere qualcuno*. Tale scelta è stata dettata dall'esigenza di evitare una ripetizione del verbo *nascondere*, ma anche perché una traduzione letterale sarebbe risultata troppo ridondante.

Poco dopo è stato utilizzato un riempimento in *sepolti sotto il velo di una vita nuova e felice*, che traduce *buried under a new and happy life*. È possibile affermare che sia presente anche della strategia dell'anticipazione, con il velo che rappresenta la fallacia e la precarietà di tale vita nuova e felice poiché, nel corso dei libri, Ciri dovrà in realtà affrontare svariate difficoltà.

Nel paragrafo seguente, sono presenti due collocazioni: la prima, in *le sarebbe stata impartita un'educazione*, che traduce l'inglese *she would be given a[n] [...] education*, e la seconda in *la loro relazione divenne rapidamente più intima*, dove è presente anche l'utilizzo della sineddoche per quanto riguarda la traduzione di *relations*.

In conclusione, sono presenti vari riempimenti nel frammento [...] *che Yennefer possa diventare una persona gradevole solamente con l'esposizione continua, proprio come accade con un formaggio dall'odore particolarmente pungente o con una melodia atona*; inoltre, nella prima porzione dello stesso è stata utilizzata anche una perifrasi per quanto riguarda la traduzione di *grows*, ossia *possa diventare una persona gradevole*.

## Conclusione

Lo scopo dell'elaborato è di illustrare come avviene il processo traduttivo e traduttologico di un'opera anche tramite l'analisi della fonte, dell'autore e di tutto ciò che riguarda l'aspetto linguistico.

Tuttavia, prima di cimentarsi con il mero aspetto linguistico e traduttivo, è stata fondamentale l'analisi preliminare dell'intero concetto che si trova alla base dell'opera, ossia il prodotto videoludico e tutto il materiale che ruota intorno ad esso.

Per questo motivo, prima ancora di poter iniziare il saggio traduttivo, è stato necessario un processo di preparazione che ha richiesto innanzitutto un'accurata analisi del medium videoludico, in particolare il terzo capitolo della serie di *The Witcher*.

Inoltre, in modo da poter svolgere al meglio il lavoro di documentazione, necessario anche per l'omonima strategia traduttologica, ma anche per la resa delle nomenclature e degli eventi non presenti in *The Witcher 3: Wild Hunt*, è stata fondamentale un'accurata rilettura della saga letteraria in modo da avere una panoramica più chiara e precisa circa quanto espresso nel compendio.

Tuttavia, in modo da poter comprendere a fondo l'elaborato e il suo scopo, tale panoramica è stata riportata nel capitolo iniziale in modo da presentare al lettore le informazioni essenziali e fornire gli strumenti necessari per una consultazione consapevole dell'elaborato.

Trattandosi il prodotto di riferimento un videogioco, appartenente a un'area relativamente di nicchia all'interno dell'industria dell'intrattenimento, sono state fornite informazioni quali il genere e la data di uscita, per poi illustrare sommariamente la trama del gioco principale; tuttavia, sono state presentate anche le caratteristiche dei due DLC, *Hearts of Stone* e *Blood & Wine*, poiché posseggono alcuni elementi citati nelle parti di testo del compendio che sono state oggetto di traduzione.

Il processo di documentazione effettuato sulla saga letteraria, inoltre, è stato fondamentale per la stesura del sottocapitolo riguardante le principali differenze di traduzione tra videogiochi e libri.

Dopo tale processo di analisi e studio, e grazie alla panoramica fornita nel primissimo capitolo, è stato possibile identificare la tipologia del testo di partenza, chiarendo cosa si intende per “compendio”; solo in un secondo momento è stata realizzata un’analisi della fonte, procedendo prima con l’identificazione dello scopo del testo e poi con la descrizione delle varie voci narranti e le relative particolarità linguistiche e di registro.

Grazie a tali aspetti, è stato possibile procedere con il saggio traduttivo, parte sostanziale dell’intero elaborato, che ha tenuto in considerazione quanto espresso nei capitoli precedenti per quanto riguarda le nomenclature, lo stile e la tipologia di registro.

Una volta terminato il saggio traduttivo e prima di iniziare la relativa analisi, è stato doveroso spiegare la differenza tra i termini “traduttivo” e “traduttologico” poiché, sebbene sembrino molto simili, in realtà fanno riferimento a due dimensioni diverse della traduzione.

In particolare, per quanto riguarda il termine “traduttologico”, si è fatto riferimento alle relative tecniche che sono fondamentali nel processo traduttivo. Trattandosi la traduttologia di una disciplina nuova e relativamente ancora poco conosciuta e studiata, sono state illustrate le principali tecniche e strategie traduttologiche adottate nel corso del saggio.

Con le dovute premesse, è stato quindi possibile procedere con l’analisi, paragrafo per paragrafo, delle principali tecniche e strategie traduttologiche utilizzate: è stato fatto largo uso di trasposizione, modulazione e riempimento, tuttavia ci sono stati anche molti casi in cui sono stati necessarie omissioni ed equivalenze.

Come volevasi dimostrare nel presente elaborato, la traduttologia è una disciplina applicabile a qualsiasi tipologia di testo, che sia esso settoriale oppure letterario, poiché consente di analizzare accuratamente la fonte e quindi di presentare una traduzione fedele e corretta.



*The World of the Witcher: Video Game Compendium* – Traduzione e analisi traduttiva e  
traduttologica

***The World of the Witcher: Video Game Compendium* –  
Traduction et analyse traductive et traductologique**





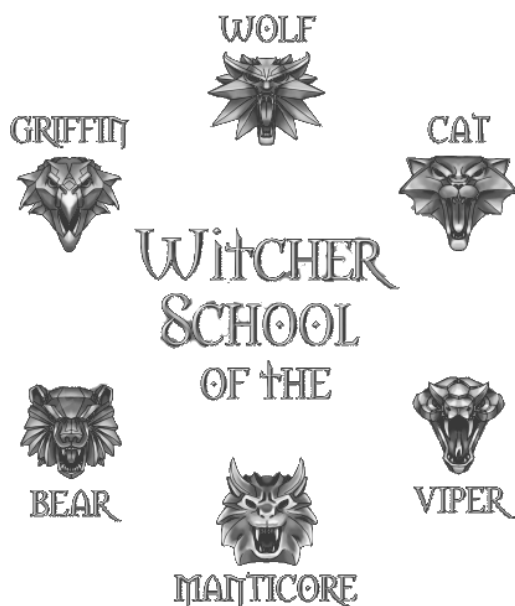
*Image 1, une carte des Royaumes du Nord*

A l'occident, il y a les Royaumes du Nord, peuplés par les humains mais aussi par les non-humains, qui sont considérés comme des citoyens de deuxième catégorie. Au sud des Royaumes du Nord il y a l'Empire de Nilfgaard, qui est représenté comme l'ennemi, tant dans les livres que dans les jeux-vidéos.

Une multitude de créatures et de races vivent donc sur le Continent : les humains, les elfes, les nains, les halfelins, les dryades et beaucoup d'autres, y compris les sorciers : le protagoniste du jeu-vidéo, Geralt de Riv, appartient justement à la dernière catégorie.

Les sorciers, toutefois, bien qu'ils soient assez nombreux, n'ont pas été formés dans le même lieu puisque plusieurs écoles de sorciers existent : elles sont indépendantes les unes des autres et enseignent des techniques différentes. Les écoles les plus célèbres sont :

- L'école du Loup, où Geralt de Riv a reçu sa formation ;
- L'école du Chat ;
- L'école du Griffon ;
- L'école de l'Ours ;
- L'école de la Manticore ;
- L'école de la Vipère.



*Image 2, les écoles de sorciers mentionnées dans The Witcher III : Wild Hunt*

### **1.3. La trame**

#### **1.3.1. Jeu de base**

Le jeu commence avec Geralt de Riv qui, avec son mentor âgé Vesemir, visite le village de Blanchefleur à la recherche de la magicienne Yennefer de Vengerberg. Une fois trouvée, elle conduit Geralt chez Emhyr var Emreis, empereur de Nilfgaard, qui les charge de retrouver sa fille Ciri.

Il semblerait qu'elle soit retournée sur le Continent pour échapper à la Chasse Sauvage, un groupe de fantômes qui chevauchent dans le ciel : en réalité, il s'agit d'elfes Aen Elle qui sont à la recherche de Ciri à cause de son Sang Ancien, qui serait capable d'empêcher l'anéantissement de la race elfique.

Geralt commence alors sa quête : il découvre que Ciri est passée en premier par le Velen, et puis par Novigrad ; ici, le sorcier se met à la recherche d'un ancien ami, le barde Jaskier, qui a rencontré Ciri dans la ville, et donc il est le seul qui puisse connaître la position de la fille.

Pendant sa mission, Geralt aide de vieilles connaissances, notamment la magicienne Triss Merigold et le nain Zoltan Chivay. A la fin, il sauve le barde et apprend que Ciri s'est téléportée ailleurs puisqu'elle était en péril, et donc elle n'est plus à Novigrad.

Alors, Geralt décide de lever l'ancre pour l'archipel de Skellige, où Yennefer était en train de conduire ses recherches. Grâce à l'aide d'un artefact puissant et dangereux, ils font recours à la nécromancie pour parler avec Skjall, un garçon tué par la Chasse Sauvage qui avait rencontré Ciri, en l'aidant à échapper au prix de sa propre vie.

Ce dialogue n'est pas très utile, mais ils découvrent qu'Uma, un petit monstre que Geralt avait rencontré dans le Velen, pourrait être la clef pour trouver Ciri : le sorcier part donc pour récupérer le monstre et le conduit à Kaer Morhen. Il découvre qu'Uma est en réalité Avallac'h, un sage elfique qui révèle que Ciri s'est cachée sur l'Île des Brumes, et qu'elle ne peut pas s'en aller parce qu'elle serait tout de suite trouvée par la Chasse Sauvage.

Geralt, alors, lève l'ancre pour l'Île des Brumes afin d'amener Ciri à Kaer Morhen et vaincre définitivement la Chasse Sauvage. Toutefois, cela ne se produit pas et alors Geralt décide de tendre une embuscade au Roi, l'elfe Eredin.

Après avoir élaboré un plan pour attirer la Chasse Sauvage, la bataille finale commence : Geralt tue le dernier général ennemi et puis Eredin ; toutefois, il se rend compte que Ciri a disparu et, vu qu'il n'arrive pas à trouver ni Avallac'h non plus, il pense que l'elfe les a trahi pour s'approprier les pouvoirs de la fille.

En réalité, Avallac'h est en train d'aider Ciri à arrêter une tempête de neige, déchainée par la victoire contre la Chasse Sauvage : la fille semble en fait déterminée à passer un portail pour sacrifier sa vie et mettre fin au Froid Blanc.

Ciri réussit à sauver le monde mais, selon les choix du joueur pendant le jeu entier, le final peut varier, avec la fille qui peut retourner en vie ou mourir.

L'histoire de Geralt, toutefois, ne termine pas là puisqu'elle continue dans les deux DLCs *Hearts of Stone* et *Blood & Wine*, qui introduisent de nouveaux personnages, de nouvelles cartes de gwynt et plusieurs monstres.

### **1.3.2. DLC *Hearts of Stone***

L'histoire de *Hearts of Stone* s'ouvre avec Geralt qui accepte un contrat envoyé par le noble Olgierd von Everec, qui le charge de tuer un crapaud gigantesque qui rode dans les égouts de la ville d'Oxenfurt.

Le sorceleur tue le crapaud mais il découvre que c'était un prince des terres d'Ophir, victime d'une malédiction : les gardes du prince capturent Geralt pour l'exécuter mais, pendant qu'il était sur le navire vers Ophir, le sorceleur rencontre Gaunter de Meuré.

Ce personnage mystérieux déchaîne une tempête pour aider Geralt à fuir, lequel, en échange, devra l'aider à recouvrer une vieille dette chez Olgierd von Everec, qui n'avait pas révélé l'identité du crapaud objet du contrat.

De Meuré, alors, marque Geralt sur le visage et dit que le sorceleur devra satisfaire trois désirs d'Olgierd, impossibles à réaliser.

Ce dernier revient chez von Everec et découvre qu'il avait obtenu l'invulnérabilité en échange de la perte totale de ses émotions : il avoue que c'était lui qui avait fait maudire le prince d'Ophir puisqu'il désirait épouser Iris, le plus grand amour d'Olgierd.



*Image 3, Olgierd von Everec*

Puis, il révèle quels sont les trois désirs que Geralt doit satisfaire : faire amuser son frère Vlodymir pendant une nuit entière, se venger de la famille Borsodi, en obtenant la maison de Maximilien Borsodi, et enfin lui rapporter la rose violette qu'il avait donné à Iris.

Les trois tâches semblent plutôt faciles, mais elles sont en effet impossibles à réaliser vu que tant Vlodymir qu'Iris sont morts depuis plusieurs années, et la maison de la famille peut être obtenue seulement grâce au testament qui est gardé dans un coffre-fort impossible à violer.

De Meuré décide quand même d'aider Geralt qui, enfin, réussit à compléter les trois tâches. Pendant qu'il revient chez Olgierd pour l'informer de sa réussite, le sorcier découvre que Gaunter de Meuré est en réalité une ancienne entité maligne qui s'amuse à concéder des désirs aux personnes en échange de leur âme.

Une fois que Geralt retourne chez Olgierd, de Meuré arrive aussi pour s'approprier de l'âme de von Everec. Le joueur aura donc l'opportunité de choisir : ne rien faire ou aider Olgierd.

### **1.3.3. DLC *Blood & Wine***

Ce DLC raconte les aventures de Geralt à Toussaint, un ducat vassal de Nilfgaard : le sorcelleur a été engagé par la duchesse Anna Henrietta pour enquêter sur une bête mystérieuse qui a tué plusieurs personnes.

Grâce à son ami Regis, un vampire supérieur, Geralt découvre que l'assassin est un autre vampire supérieur, appelé Dettlaff : le sorcelleur découvre qu'il avait été obligé de commettre ces homicides parce que Rhenawedd, la maîtresse humaine du vampire, avait été enlevée.

Geralt fait un rapport à la duchesse, qui suppose que sa sœur Syanna pourrait être impliquée, donc elle demande au sorcelleur de la retrouver.

Toutefois, on découvre que Rhenawedd et Syanna sont en réalité la même personne, et qu'elle a mis en scène son propre enlèvement.

Dettlaff menace alors de détruire Beauclair, capitale de Toussaint, à moins que Syanna n'accepte de le rencontrer dans trois jours pour lui donner une explication : Geralt revient chez Anna Henrietta et lui rapporte que Syanna avait tout orchestré, mais la duchesse ne le croit pas et lui ordonne de trouver Dettlaff et de le tuer.

Pendant les trois jours qui suivent, Geralt n'arrive pas à trouver le vampire et Beauclair est envahie par plusieurs vampires inférieurs.

A ce point, deux choix se présenteront au joueur : libérer Syanna afin de parler avec Dettlaff ou trouver l'Invisible qui peut forcer le vampire à se présenter devant le sorcelleur.

Si on choisit de libérer Syanna, Geralt et Régis trouveront un livre de fables qui permet d'accéder à un monde où les sœurs jouaient pendant leur enfance.

Le sorcelleur rentre dans ce monde, « La Contrée des Mille Fables », trouve Syanna et la fait retourner dans le monde réel. Toutefois, avant de le faire, elle avoue la raison de ses actions : elle cherche la vengeance puisque, petite, elle avait été exilée parce que sa famille croyait qu'elle était maudite.



*Image 4, la Contrée des Mille Fable du DLC Blood & Wine*

En revanche, si on choisit de trouver l’Invisible, Geralt se rend chez Orianna, directrice d’un orphelinat, qui lui demande de tuer un vampire.

Après, le sorcier découvre qu’Orianna elle-même est un vampire supérieur qui attire les enfants dans son orphelinat afin de boire leur sang ; toutefois, il n’a pas le temps de la tuer parce que Beauclair est sous attaque. Enfin, Régis et Geralt se dirigent chez l’Invisible et lui demandent de convoquer Dettlaff.

A ce point de l’histoire, plusieurs solutions finales sont possibles, mais au bout on aura toujours la même conclusion. Geralt et Régis réfléchissent sur les événements qui viennent de se conclure : le vampire affirme qu’il ira vivre à Nilfgaard, tandis que Geralt décide de rester dans sa propriété à Toussaint. Là, il rencontre un visiteur qui, selon les choix du joueur dans le jeu de base, pourra être Ciri, Yennefer ou Jaskier.

#### **1.4. Différence de traduction entre les livres et les jeux-vidéos**

La saga littéraire se compose de huit livres ; elle a été écrite et publiée en Pologne à partir de 1992, tandis qu’en Italie elle est arrivée seulement à partir de 2010 grâce à l’éditeur Editrice Nord.



Bien que le premier chapitre des jeux-vidéos ait été publié en 2007, trois ans avant l'arrivée en Italie du premier livre, il y a certaines différences en ce qui concerne la traduction en soi, qui est une autre chose par rapport à la localisation.

Le sous-chapitre en question, en fait, considère uniquement les différences de traduction, c'est-à-dire des seuls mots et éventuellement les noms des personnages qui présentent des traductions différentes entre les livres et les jeux-vidéos.

La traduction des livres, en effet, a été réalisée directement de la langue polonaise, comme l'auteur a spécifiquement demandé.

En outre, on peut noter avant tout que les livres ont le but de rendre le texte autant familier que possible au public italien afin d'instaurer une majeure connexion émotive : par exemple, le terme anglais *witcher*, utilisé dans le jeu-vidéo, dans les livres a été traduit avec *strigo*, l'équivalent italien pour sorcelleur. La même chose peut être appliquée au nom du barde *Jaskier*, qui dans les livres italiens est *Ranuncolo*, tandis que dans les jeux l'anglais *Dandelion* a été maintenu.

La raison de cela est clairement influencée par la typologie du produit : en ce qui concerne les livres, ce sont des œuvres littéraires qui recherchent un raffinement linguistique grâce à un effort majeur en termes de « pureté ».

Les jeux-vidéos, en revanche, sont un produit commercial qui doit amuser le joueur : les prêts de l'anglais représentent donc des véritables choix de traduction qui sont désormais en train de se répandre aux autres secteurs aussi.

## 2. Analyse de la source

L'analyse de la source est le premier passage du processus de la traduction : examiner le texte, tout en comprenant le destinataire et le message, est la clef pour une bonne traduction.

Ceux qui ne connaissent pas de manière approfondie ce domaine pourraient penser que le processus de la traduction est tout simplement une « transcription » des mots de la langue originale vers celle de destination : en réalité, il faut avant tout lire attentivement le texte à traduire pour en comprendre la signification.

De plus, selon la typologie du texte, une connaissance approfondie du sujet est aussi nécessaire, surtout en ce qui concerne les textes sectoriels, dont les jeux-vidéos font partie également.

En effet, si on utilisait seulement les compétences de traduction et on commençait à traduire sans avoir analysé le texte, on risquerait de faire de graves erreurs ; par exemple, le registre linguistique pourrait être inapproprié ou des termes spécifiques risqueraient d'être incorrects.

### 2.1. Définition de « compendium »

Avant d'identifier l'auteur, la typologie du texte et le destinataire, il faut avant tout expliquer ce que « compendium » veut dire.

Selon *l'Encyclopédie Treccani*, ce mot signifie « *Résumé, exposition sommaire, synthèse ; en tant que titre des œuvres, il indique tant un texte qui résume une ou plusieurs œuvres d'un autre auteur, en exposant les éléments et les arguments essentiels, qu'un traité bref et succinct de n'importe quelle science* »<sup>16</sup>.

Grâce à cette explication, on comprend que le texte de référence est un résumé approfondi de tout ce qui concerne la saga de *The Witcher*, et pas seulement les jeux-vidéos. En effet, le compendium recouvre tout ce qui était connu de l'univers créé par Andrzej Sapkowski, y compris les livres, les jeux-vidéos et les bandes dessinées.

---

<sup>16</sup> Cit. *Enciclopedia Treccani*. Traduction de Sofia Talone.

L'édition anglaise du compendium a débarqué sur le marché le 19 mars 2015 et, en conséquence, n'inclut pas ce qui est proposé par la série télévisée, parue en 2019.

## 2.2. Identification de l'auteur

Pour une analyse correcte de *The World of the Witcher : Video Game Compendium*, il faut prendre en considération que le rôle de l'auteur est joué par le barde Jaskier : dans l'introduction, en effet, il explique qu'il a demandé à quatre autres personnages de l'univers de *The Witcher* de narrer un chapitre du compendium.



*Image 6, Jaskier*

Donc, afin d'effectuer une analyse correcte, il est essentiel de considérer ces personnages comme les narrateurs, vu qu'ils ont un registre linguistique différent et qu'ils utilisent des mots spécifiques qui pourraient être considérés comme sectoriels.

Le narrateur du premier chapitre, « *Le monde et ses habitants* », est Villentretenmerth, connu aussi comme Borch Trois-Choucas. Il est l'un des deux seuls dragons d'or à avoir vécu sur le Continent, il aime vivre avec les autres espèces et il est très habile dans l'art du polymorphisme, ce qui lui permet de changer de forme et de se déplacer incognito.

Le deuxième chapitre, « *Les Sorceleurs* », est narré par Vesemir, le sorceleur avec le plus d'expérience à Kaer Morhen et qui représente une figure paternelle pour Geralt.

Le chapitre suivant, « *La magie et les religions du Continent* », est raconté par la magicienne Yennefer de Vengerberg, maîtresse de Geralt et figure maternelle pour Ciri.

Dans le quatrième chapitre, intitulé « *Les bêtes des Royaumes du Nord* », le narrateur est Geralt de Riv, le plus grand ami de Jaskier qui a été choisi évidemment pour sa profession.

Enfin, le chapitre final, « *L’histoire de Geralt de Riv* », est raconté justement par Jaskier lui-même : c’est un ancien ami de Geralt, il l’a accompagné pendant la majorité de ses aventures et il était présent lors de certains des événements parmi les plus importants de la vie du sorceleur.

### **2.3. La fonction, le destinataire et le contenu de la source**

Le texte de référence a été évidemment conçu pour être lu puisque les phrases sont parfois assez articulées, ce qui les rend moins adaptées pour la transmission orale.

La fonction communicative, selon la classification de Jakobson, est clairement informative parce que le but du compendium est de donner des informations sur le sujet d’un chapitre.

En ce qui concerne le destinataire, en revanche, il est nécessaire de distinguer entre le destinataire idéal et le destinataire réel : en règle générale, on pourrait affirmer qu’il s’agit d’un texte adapté pour ceux qui ne connaissent pas l’univers créée par Andrzej Sapkowski.

Toutefois, il faut quand même préciser que, si le lecteur n’a aucune connaissance préliminaire, il risque de ne pas comprendre certains passages qui peuvent inclure, par exemple, les noms de certains personnages qui sont cités dans les livres mais qui ne sont pas approfondis dans le compendium.

En conséquence, le destinataire idéal est sûrement quelqu’un qui connaît déjà l’univers de *The Witcher*, qui a joué aux jeux-vidéos ou qui a lu les livres.

Le destinataire réel, en revanche, embrasse les passionnés de la saga, qui connaissent à la perfection chaque nom et tous les événements de *The Witcher*, mais

aussi les néophytes qui désirent s'approcher pour la première fois de cet univers, mais qui veulent avant tout avoir un panorama général.

Le texte qu'on va analyser se compose de cinq chapitres divisés en plusieurs sous-chapitres, qui ont des caractéristiques bien précises qui les distinguent les uns des autres, surtout en ce qui concerne le lexique et la syntaxe.

Pour cette raison, il est essentiel d'examiner chaque chapitre en faisant référence au narrateur relatif : en effet, selon l'instruction et la profession de chaque personnage, un style précis sera utilisé.

Le compendium commence avec une brève description écrite par Jaskier : ici, le style est caractérisé par des phrases assez longues mais avec l'utilisation d'un registre neutre ; le premier chapitre, narré par Villentretenmerth, présente un style assez linéaire, qui fait aussi recours à l'ironie.

La syntaxe du chapitre suivant, écrit par Vesemir, est plus simple et aussi les phrases sont particulièrement plus brèves : on peut retrouver ces aspects dans le quatrième chapitre aussi, vu que Geralt et son mentor ont une façon similaire de s'exprimer.

Yennefer, qui narre le troisième chapitre, utilise un registre particulièrement plus élevé aussi bien que des mots techniques surtout en ce qui concerne la première partie, qui concerne la magie. Enfin, dans le dernier chapitre, dont le narrateur est encore une fois Jaskier, on observe une construction des phrases plus articulée, qui ressemble à celle de l'introduction.

### **3. Contenu**

#### **3.1. Introduction**

Dans ces deux pages, Jaskier s'adresse directement au lecteur et lui donne une présentation générale de l'œuvre qu'il ou elle tient entre ses mains.

Il explique avant tout pourquoi il a décidé d'écrire ce tome : son œuvre principale, *Un demi-siècle de poésie*, qui raconte ses propres mémoires, était déjà si majestueuse et complète qu'elle ne pouvait plus rien inclure.

De plus, puisque certains documents avaient été écrits par d'autres auteurs que Jaskier, il a décidé alors de composer une autre œuvre, qui est justement *The World of The Witcher : Videogame Compendium*.

Il souhaite enfin au lecteur de bien profiter de la lecture de ce tome, et aussi que ce dernier puisse lui donner une meilleure perspective en ce qui concerne la magie, les mages, l'histoire du monde en général, le riche passé des sorciers et, en particulier, son plus cher ami Geralt de Riv.

#### **3.2. Chapitre I, *Le monde et ses habitants***

Ce chapitre de *The World of The Witcher : Videogame Compendium* s'ouvre avec une brève introduction, où on fait une prémisse très importante : pour la première fois, ce récit de l'histoire du Continent ne présentera pas le point de vue des humains, qui est le plus diffusé, puisque le narrateur, Villentretenmerth, appartient à une espèce complètement différente.

Villentretenmerth commence son récit en disant que, selon les anciennes légendes des nains, les gnomes furent les premiers à arriver sur le Continent ; puis, les nains arrivèrent et les deux peuples s'unifièrent d'une façon extraordinairement pacifique.

Puis, il y eut l'arrivée des elfes, qui débarquèrent de leurs navires blancs et qui commencèrent un processus de colonisation qui dura dix siècles.

Enfin, les humains arrivèrent à travers un gigantesque cataclysme magique, appelé la Conjonction des Sphères, et eux aussi commencèrent leur expansion :

toutefois, à différence de l'expansion elfique, qui fut pacifique, l'expansion humaine provoqua de nombreuses guerres qui terminèrent avec l'élimination de ceux qui s'opposaient et l'assimilation des peuples vaincus.

Ensuite, Villentretenmerth présente au lecteur une description de la disposition des Royaumes du Nord : au nord, sur le Golfe de Praxeda, il y a Kovir et Poviss, l'un des royaumes les plus riches et qui base sa prospérité sur le commerce ; entre les fleuves Buina et Pontar, il y a Rédane, qui vante l'armée la plus nombreuse de tous les Royaumes du Nord ; puis il y a Kaedwen, dont la ville la plus célèbre est Ban Ard, pour son académie de mages ; le royaume de Temeria, avec la ville de Gors Velen, abrite l'académie de magiciennes d'Aretuza, bien plus célèbre que sa contrepartie à Ban Ard ; enfin, il y a Aedirn, un royaume qui a été forcé de céder aux elfes une partie de son territoire, Dol Blathanna.

Outre les royaumes principaux, toutefois, d'autres royaumes mineurs existent, dont la Ville libre de Novigrad est la plus célèbre. Elle est située où le Pontar prend son origine et elle est le port le plus important qui donne sur la Grande Mer ; elle vante huit banques, presque quarante tavernes, une douzaine de bordels et deux douzaines de temples consacrés principalement au Feu Éternel.

Aussi les terres des non-humains existent : Dol Blathanna, qui faisait partie du royaume d'Aedirn, dont la reine est Enid an Gleanna, connue comme Francesca Findabair par les humains. Ici, les elfes ont fondé un royaume indépendant et ont juré de le défendre au coût de leurs propres vies.

Enfin, il y a la Forêt de Brokilon, habitée par les dryades et gouvernée par Madame Eithné, célèbre pour sa connaissance, sa sagesse et sa détermination contre les humains.

### **3.3. Chapitre II, *Les Sorceleurs***

Dans l'introduction, Jaskier introduit le narrateur du chapitre, c'est-à-dire Vesemir, le sorceleur le plus âgé et le plus expert de Kaer Morhen, qui représente aussi une figure paternelle pour Geralt.

Vesemir commence par raconter l’histoire qui a mené à la création des premiers sorceleurs : après la Conjonction des Sphères, des créatures que les gens ne connaissaient pas arrivèrent, mais personne ne savait comment se protéger, et tout ce qu’ils tentaient était inutile.

C’est ainsi que les premiers sorceleurs furent créés, des êtres prêts à risquer leurs vies pour protéger les faibles par l’utilisation d’épées et de magies.

Puis, le narrateur rentre dans les détails sur le recrutement des jeunes adeptes, les changements du corps des sorceleurs et aussi leur psychologie. Par exemple, selon l’opinion populaire, les sorceleurs sont sans âme et ne sont pas capables de prouver de la compassion, mais les deux choses ne sont pas vraies.

En effet, les mutations qu’ils ont subies lui permettent de mieux contrôler leurs émotions, une chose qui est demandée par leur profession. Les gens disent aussi que les sorceleurs ne craignent rien, mais cela aussi n’est pas vrai : ils connaissent la peur, mais ils apprennent à la contrôler puisque c’est la peur qui lui permet de bien connaître leurs limites et de procéder avec attention.

### **3.4. Chapitre III, *La magie et les religions du Continent***

Encore une fois, l’introduction par Jaskier nous présente la narratrice de ce chapitre : c’est la magicienne Yennefer de Vengerberg, héroïne de la colline de Sodden et une fois le membre le plus jeune du Conseil des Mages.

La magicienne explique tout d’abord au lecteur que, dans les Royaumes du Nord, il y a deux lieux qui donnent une formation aux futurs mages et magiciennes, qui sont respectivement la ville de Ban Ard, à Kaedwen, et le palais d’Aretuza sur la petite île de Thanedd.

Bien que le niveau d’instruction des deux académies soit très élevé, les résultats obtenus par les étudiantes sont bien supérieurs à leur contrepartie à Ban Ard : selon Yennefer, cela peut être expliqué par le fait que les jeunes hommes ne sont pas beaucoup motivés à s’engager dans leurs études vu qu’ils auraient toujours de bonnes opportunités de carrière s’ils ne réussissent pas à devenir des mages.



Pour les étudiantes d'Aretuza, par contre, l'opportunité d'étudier et de devenir une magicienne représente une grande possibilité de sortir d'un contexte social qui voit la femme en tant que femme au foyer et mère, avec aucune possibilité d'aller travailler.

Selon l'autrice du chapitre, donc, après avoir examiné les motivations et les aspirations des deux groupes, ce n'est pas une surprise que les résultats des adeptes d'Aretuza soient meilleurs.

Après cette prémisse, il y a le récit de l'histoire de la constitution des différents corps de gouvernement des mages.

Il s'agit d'une histoire complexe, caractérisée par des alliances entre les mages et les rois des Royaumes du Nord, avec des mages qui devinrent des conseillers réels ; au fil du temps, toutefois, la situation précipita jusqu'à ce qu'il y eût des conflits entre les mages eux-mêmes, qui culminèrent avec le Soulèvement de Thanedd.

Après cet événement, tout changea, puisque les mages perdirent toute la confiance de leurs rois et les corps de gouvernement magiques furent éliminés.

### **3.5. Chapitre IV, *Les bêtes des Royaumes du Nord***

Tout au début du chapitre, le lecteur fait la connaissance du narrateur de ce chapitre : Geralt de Riv, qui a été choisi pour expliquer les différences entre les créatures des Royaumes du Nord puisqu'il est le sorcier le plus habile que Jaskier connaisse, ainsi que son plus grand ami.

Geralt examine trois typologies de monstres : les vampires, les spectres et les créatures ancestrales. Les premiers se divisent en vampires inférieurs et supérieurs et, contrairement aux superstitions, ne sont pas des morts qui se sont réveillés de leur tombe et ne peuvent pas être éloignés avec de l'eau sainte.

Les spectres les plus nombreux sont ceux que l'on appelle les fantômes : il s'agit des âmes des personnes qui, pendant leur vie, furent extrêmement cruelles ou qui furent tuées à cause d'une injustice ou d'une trahison.

Enfin, il y a les créatures ancestrales, qui ne font partie d'aucune catégorie et qui sont extrêmement rares. Il s'agit des leshens, des fiellons et des tscharts.

Le premier est un être capable de changer de forme et qui est considéré comme le seigneur des bois vu qu'il est capable de demander l'aide de tous les habitants de la forêt lorsqu'il est attaqué.

Les fiellons et les tscharts, en revanche, sont des bêtes qui portent respectivement des cornes similaires à celles d'un chevreuil et d'un bélier. Ils habitent les forêts et les marais, d'où ils sortent seulement pour attaquer les humains, détruire les cultures et manger le bétail.

### **3.6. Chapitre V, *L'histoire de Geralt de Riv***

Le dernier chapitre, concernant l'histoire de Geralt de Riv, est entièrement raconté par Jaskier. Le barde commence son histoire en disant qu'il rencontra le sorceleur pour la première fois à Gulet, dans le Royaume d'Aedirn, lors d'une fête.

Après cet événement, les deux hommes commencèrent à voyager ensemble en tant qu'amis et compagnons : Jaskier raconte tout d'abord leur rencontre assez brusque avec les elfes sur les Monts Bleus, puis le génie qui rentra dans sa gorge et qui lui aurait enlevé la capacité de chanter si Geralt n'était pas allé chercher la magicienne Yennefer de Vengerberg.

Puis, il y a le récit de l'événement qui a marqué le plus profondément la vie de Geralt : le banquet à Cintra pour le quinzième anniversaire de Pavetta, fille de la reine Calanthe.

Ici, le Hérisson d'Erlenwald, appelé Duny, se présenta et réclama la main de la princesse Pavetta puisqu'il avait sauvé jadis la vie du Roi Roegner d'Ebbing.

Geralt fit son intervention et dit qu'il ne s'agissait pas d'un monstre, mais d'un homme victime d'une malédiction.

Enfin, la Calathe décida d'accepter de donner la main de Pavetta à Duny, en levant la malédiction, tandis que Geralt invoqua le droit de surprise et se lia ainsi au destin de leur future fille, Cirilla.

Après cet événement, Geralt quitta Cintra et, en compagnie de Jaskier, continua son voyage : entre les aventures dont ils furent témoins, le sorceleur donna la chasse au dragon d'or d'Holopole, puis il rencontra de nouveau Yennefer.

Après plusieurs années, Geralt rencontra Cirilla lorsqu'elle était en train d'être attaquée par un monstre, et il découvrit que les parents de la fille étaient morts lors d'un accident naval. Toutefois, Geralt se refusa de prendre avec lui Ciri, et l'apporta de nouveau à Cintra, chez sa grand-mère Calanthe.

Quelques temps après, l'empire de Nilfgaard attaqua ce royaume et la reine se suicida pour ne pas tomber entre les mains de l'ennemi : Cirilla était désormais seule, et vu que la fille était énormément importante tant pour l'empire que pour les conspirateurs des Royaumes du Nord, Geralt décida de l'apporter à Kaer Morhen, loin de tout risque.

Ciri y passa un an et demi et apprit l'art de l'épée, mais puis elle fut envoyée au Temple de Melitele à Ellander, où elle aurait reçu une éducation complète grâce à Nenneke et à Yennefer.

Une fois découverts les pouvoirs de la fille, la magicienne aurait dû apporter Ciri à Aretuza pour qu'elle puisse terminer ses études de magie, mais le destin avait d'autres plans pour elle.

## 4. Analyse des techniques de traductologie

### 4.1. Identification des techniques

Selon l'*Encyclopédie Treccani*, la traductologie est « *la discipline qui concerne la doctrine et la théorie de la traduction* »<sup>17</sup> ; cette discipline est plutôt récente et inclut plusieurs techniques qui, à leur tour, incluent des stratégies. Les deux sont utilisées pendant le processus de la traduction puisqu'elles aident le traducteur à rendre le message original aussi soigneusement que possible.

### 4.2. Analyse des techniques de traductologie utilisées

Tout d'abord, il faut distinguer entre les techniques et les stratégies de traduction. On pourrait considérer les techniques comme des « macro-domaines » au sein desquels il y a des stratégies, qui peuvent être appliquées aux cas plus spécifiques.

Pour l'essai de traduction présenté dans ce travail, la majorité des techniques de traduction ont été utilisées, c'est-à-dire :

- **L'emprunt** : un mot étranger qui reste identique dans la langue de destination ;
- **Le calque** : un terme (parfois un néologisme) est modifié afin de le rendre plus familier pour le public de la langue concernée ;
- **La traduction littérale** : une portion de texte dont on maintient la structure grammaticale, en traduisant « mot par mot » ;
- **La transposition** : on modifie la structure grammaticale de la phrase, notamment l'ordre des mots ;
- **La modulation** : on change le point de perspective de la phrase, par exemple ce qui est le sujet dans la source devient le complément d'objet direct dans la traduction ;
- **L'équivalence** : on recherche une analogie dans la langue de destination ; notamment pour des expressions particulières.

Les stratégies de traduction principales utilisées dans l'essai sont :

- **Remplissage** : une stratégie très demandée par la langue italienne, qui concerne l'addition de mots qui n'existent pas dans la source ;

---

<sup>17</sup> Cit. *Enciclopedia Treccani*. Traduction de Sofia Talone.

- **Traduction explicative** : lorsqu'un terme équivalent n'existe pas, on choisit d'expliquer un concept donné ;
- **Documentation** : une stratégie qui prévoit la recherche des termes qui ont déjà été traduits. Dans le cas de cet essai, cette recherche a été menée dans les livres ou dans les jeux-vidéos selon les cas ;
- **Collocation** : dans la langue de destination, on utilise un mot dont la traduction correcte est différente par rapport au terme de la source, mais utiliser ce dernier serait une erreur de traduction.

#### 4.2.1. Introduction

Puisque le narrateur est le barde Jaskier, certaines stratégies et techniques de traduction ont été utilisées justement à cause de cet aspect, aussi bien que pour la personnalité de ce personnage. Au niveau de la traduction, on a choisi d'opérer sur la base de la façon d'être de Jaskier, en utilisant les techniques afin de faire prévaloir la forme finale sur la fidélité à la source.

Au niveau typographique, en revanche, la lettre majuscule a été utilisée chaque fois que le narrateur s'adresse au lecteur ; en même temps, on a choisi de vouvoyer ce dernier à cause de la période où le narrateur écrit. En effet, l'œuvre appartient au Moyen-Age, une époque où, en italien, la forme de courtoisie était justement la deuxième personne plurielle.

#### 4.2.2. Chapitre I, *Le monde et ses habitants*

Le premier chapitre du livre, exactement comme tous ceux qui suivent, commence par une brève introduction de Jaskier ; pour cette raison, il faut appliquer les mêmes principes typographiques et de traduction qui ont été utilisés dans l'introduction.

En ce qui concerne le chapitre en soi, vu que le narrateur est Borch Trois-Choucas, des choix de traduction différents ont été adoptés. Avant tout, quand il s'adresse au lecteur, on n'a pas utilisé la lettre majuscule bien que la deuxième personne plurielle ait été maintenue comme forme de courtoisie.

En somme, notamment les techniques du remplissage et de la transposition ont été utilisées. Toutefois, la documentation aussi a été essentielle pour la traduction de

certains noms, par exemple *Primo Sbarco*, qui fait référence à l'arrivée des humains sur le continent, ou le nom du personnage *Filavandrel aén Fidháil delle Torri Argentee, della stirpe dei Feleaorn delle Bianche Navi, comandante degli Elfi Liberi dei Monti Blu e Filavandrel del Confine del Mondo*.

#### **4.2.3. Chapitre II, *Les Sorceleurs***

Encore une fois, le début du chapitre comprend une introduction du barde Jaskier, donc on a adopté les mêmes choix stylistiques pour tous les passages racontés par ce personnage.

Le narrateur principal est le sorceleur Vesemir, et c'est pour cela qu'il faut spécifier que le chapitre en question n'est pas caractérisé par l'adoption de techniques de traduction particulières, puisque le texte original a une syntaxe et des expressions plus simples que le premier chapitre du livre.

Cependant, le véritable défi a été la traduction de certains termes, qui appartiennent au registre populaire et qui se trouvent souvent dans un contexte ironique.

De plus, il est important de souligner que le chapitre en soi comprend beaucoup de collocations ; exactement comme le quatrième chapitre, le narrateur utilise certaines expressions idiomatiques qui, parfois, ont requis aussi l'utilisation de la technique de l'équivalence.

C'est le cas, par exemple, du proverbe *piatto d'argento*, qui est une équivalence bilatérale : c'est-à-dire, l'anglais présente une traduction précise des mots en question (*silver plate*) mais il s'agit quand même de la technique de l'équivalence.

On peut retrouver une autre équivalence dans *pozzo senza fondo*, qui traduit *bottomless pool* : dans ce cas, il n'y a pas une équivalence bilatérale puisque la traduction exacte des mots anglais aurait été *stagno senza fondo*, mais traduire de cette façon aurait produit une erreur de traduction.

#### **4.2.4. Chapitre III, *La magie et les religions du Continent***

L'introduction de ce chapitre est assez brève et n'a pas demandé l'application de techniques et stratégies de traduction particulières.

Puisque la narratrice du chapitre est la magicienne Yennefer de Vengerberg, au niveau stylistique, le registre linguistique a été élevé afin de le rendre plus approprié non seulement à la narratrice mais aussi au sujet, c'est-à-dire la magie, très estimée au sein de l'univers de *The Witcher*.

Pour cette raison, la traduction est caractérisée par des phrases longues et articulées, qui s'adaptent bien à la syntaxe italienne mais qui contribuent aussi à élever le registre.

A ce propos, on a choisi des termes plus auliques qui sont également une bonne collocation avec d'autres mots : par exemple, *tasse esose* traduit l'anglais *high fees*.

De plus, la stratégie de la documentation a été essentielle pour la traduction de certains noms : par exemple, *Colpo di Thanedd*, qui fait référence à un événement très important dans les livres, ou *Confraternita*, qui traduit *Brotherhood*.

#### **4.2.5. Chapitre IV, *Les bêtes des Royaumes du Nord***

L'introduction de ce chapitre a requis encore une fois l'utilisation des mêmes techniques et stratégies de traduction qui s'appliquent au narrateur, c'est-à-dire Jaskier.

Le narrateur de la partie principale est le sorcier Geralt et, comme il a été susmentionné, il utilise des expressions idiomatiques aussi bien que des termes que l'on pourrait considérer comme sectoriels.

Pour ces raisons, la traduction de ce chapitre est caractérisée par les mêmes principes adoptés pour *Les Sorciers* : encore une fois, la collocation est l'une des stratégies les plus utilisées bien que l'emprunt ait été beaucoup requis dans certaines portions de texte.

A ce propos, cette stratégie a été nécessaire pour la traduction des noms des monstres, vu que l'édition italienne utilise pour la majorité l'anglais : *bruxa*, *katakan*, *fleder*, *wraith* et *chort*, qui sont souvent traduits en français, n'ont pas un nom typiquement italien.

#### **4.2.6. Chapitre V, *L'histoire de Geralt de Riv***

Pour l'introduction du dernier chapitre de l'œuvre, évidemment, les mêmes stratégies et techniques de traduction ont été appliquées ; toutefois, vu que le narrateur

principal est toujours Jaskier, il a fallu adopter ceux-ci, aussi bien que les mêmes choix stylistiques, pendant le chapitre entier. Pour cette raison, les changements sémantiques n'ont pas été nécessaires.

Les techniques les plus requises ont été la transposition et la modulation, notamment parce que ce chapitre est un gigantesque récit de l'histoire de Geralt : par exemple, dans la phrase *e mai pronuncerò parole che possano infangare la sua persona*, qui traduit *no ill word about him will ever leave my lips*, il est possible d'observer que les deux techniques ont été utilisées.

En ce qui concerne les stratégies, en revanche, la documentation a été très demandée par le texte vu qu'on fait référence à plusieurs événements et noms tant dans les livres que dans les jeux-vidéos, notamment *Carnefice di Blaviken* et *Massacro di Cintra*. La collocation aussi était nécessaire pour la traduction de certains passages, qui ne pouvaient pas être traduits littéralement.





## **Ringraziamenti**

Le pagine che avete appena letto sono il coronamento di un percorso universitario che ho amato fino alla fine e che mi ha dato le conoscenze necessarie per muovere i primi passi da traduttrice professionista, auspicabilmente nel campo della localizzazione videoludica.

Non potevo quindi che chiudere questo importante capitolo della mia vita con la mia più grande passione, dedicando il mio elaborato al videogioco che più mi ha segnata e che mi ha fatto provare svariate emozioni, regalandomi anche serate spensierate all'insegna del gwent.

Vorrei ringraziare innanzitutto i miei genitori e mio fratello Nicola, che mi hanno sempre sostenuta in ogni mia decisione e che, grazie ai loro sforzi, mi hanno permesso di proseguire i miei studi fino a questo punto.

Un sentito ringraziamento va anche ai miei correlatori, in particolare alla prof.ssa Vaneecke, che conosco da ormai cinque anni e che mi ha fatto amare ancor di più la lingua francese, e alla professoressa Bisirri, sempre pronta ad ascoltare ogni mia esigenza e a guidarmi quando ho avuto dubbi.

Ma il ringraziamento più grande va a Matteo, spalla essenziale in questo periodo e non solo, che mi ha permesso di sfogarmi, confrontarmi e, soprattutto, mi ha fornito lo stimolo necessario a completare questo elaborato, dando il meglio di me stessa.

## **Bibliografia**

- *The World of The Witcher: Video Game Compendium*, Dark Horse Books 2015
- Sapkowski A., *Il guardiano degli innocenti*, Milano, Editrice Nord 2010
- Sapkowski A., *La spada del destino*, Milano, Editrice Nord 2011
- Sapkowski A., *Il sangue degli elfi*, Milano, Editrice Nord 2012
- Sapkowski A., *Il tempo della guerra*, Milano, Editrice Nord 2013
- Sapkowski A., *Il battesimo del fuoco*, Milano, Editrice Nord 2014
- Sapkowski A., *La torre della rondine*, Milano, Editrice Nord 2015
- Sapkowski A., *La signora del lago*, Milano, Editrice Nord 2015
- Sapkowski A., *La stagione delle tempeste*, Milano, Editrice Nord 2016

## Sitografia

- Che cos'è la lore in un videogioco? Roberto Tandoi, in *Quora.com*,  
<https://it.quora.com/Che-cos%27-%C3%A8-la-lore-in-un-videogioco#:~:text=Che%20cos'%20la%20lore,'%20in%20un%20videogioco%3F%20%2D%20Quora&text=La%20lore%20%C3%A8%20l'insieme,%20sottostorie%20ambientazione%20etc.>> (ultima consultazione il 19/03/2023)
- Compendio, in *Treccani.it*  
<https://www.treccani.it/vocabolario/compendio/> (ultima consultazione il 20/04/2023)
- Metonimia, in *Treccani.it*  
<https://www.treccani.it/vocabolario/metonimia/> (ultima consultazione il 22/04/2023)
- Traduttologia, in *Treccani.it*  
<https://www.treccani.it/vocabolario/traduttologia/> (ultima consultazione il 18/04/2023)