



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

TITOLO DELLA TESI

Proposta di Traduzione di una Selezione di Battute e Storie di Personaggi Tratti dal Videogioco *Honkai: Star Rail* (ver. 1.2)

RELATORE

Prof.ssa Marinella Rocca Longo

CORRELATORI

Prof.ssa Xu Tian

Prof. Paul Nicholas Farrell

Prof.ssa Maggie Paparusso

CANDIDATA:

Barbara Scala

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

Dedica

A mia madre, che mi ha sempre supportato in tutte le mie scelte e che mi è sempre stata affianco anche nei momenti più difficili e bui e a Martino, che è stato il padre che non doveva necessariamente essere.

A mia nonna Micheline e nonno Enrico, che spero siano orgogliosi di me anche se li ho solo nel cuore.

A Giada e Marta, la Raiden e il Venti del mio Zhongli, che da anni mi supportano e sopportano, rimanendo sempre le amiche migliori che possa avere.

A Martina e Leonardo, senza i quali non sarei riuscita a scrivere nemmeno mezza pagina di commento, ma soprattutto per la loro amicizia.

Ad Alessia e Algina, i nostri deliri assieme sono stati indispensabili per la realizzazione di questo scritto e anche per mantenere la sanità mentale durante le lezioni.

Ad Andrea, Daila e Marta, gli altri membri del Breakfast Club.

Ad Angelica, che mi ha tirato su di morale, a volte anche a forza, e mi.

A Chiara, per avermi fatto ridere sempre.

A Flavia, per essere un'amica così sincera e vera.

A Francesca, per avermi dato coraggio anche quando non ne avevo più.

A Francesco, per tutti i pomeriggi passati tra crisi mistiche e risate.

A Valentina, per avermi presa sotto la sua ala ed essere sempre stata sincera con me.

A tutti i professori che mi hanno aiutato in quest'impresa,

E, infine, come direbbe Fossati, "un po' anche per me."

Indice

1.0 Introduzione	1
1.1 Breve riassunto del gioco.....	1
2.0 Traduzione	3
2.1 Astral Express.....	3
2.1.1 Pioniera/Pioniere.....	3
2.1.2 March 7th.....	9
2.1.3 Welt	20
2.2 Belobog.....	30
2.2.1 Bronya.....	30
2.2.2 Sampo	41
2.2.3 Seele	57
2.3 Cacciatori di Stellaron.....	68
2.3.1 Blade	68
2.3.2 Silver Wolf.....	81
2.4 Stazione Spaziale di Herta.....	94
2.4.1 Herta	94
2.5 Xianzhou Luofu.....	105
2.5.1 Bailu	105
2.5.2 Jing Yuan	119
2.5.3 Luocha.....	133
3. Commento Traduttologico	142
4. Conclusione	151
5.0 English Version.....	152
6.0 中文部分	160
5. Bibliografia.....	167
6. Sitografia.....	168

1.0 Introduzione

Honkai: Star Rail è un videogioco “gacha” di ruolo 3-D di ispirazione fantasy sci-fi prodotto dalla casa editrice cinese miHoYo, è disponibile per iOS, Android, computer e PlayStation 5. “*Honkai: Star Rail, Genshin Impact, and Honkai Impact 3rd* are all a part of something called the Imaginary Tree, which was first featured in *Honkai Impact 3rd*”, ciò significa che questi giochi della miHoYo hanno elementi in comune, ad esempio personaggi o modalità di gioco, l’esempio trattato in questo scritto è Welt Yang (capitolo 2.4.3). Al momento non è ancora presente una traduzione ufficiale in italiano. Tale assenza e la considerazione che in Italia esistono vari gruppi di persone che a causa di una insufficiente conoscenza della lingua inglese, non sono in grado di comprendere appieno le situazioni che si svolgono nel gioco e, quindi, non giovano completamente dell’intrattenimento che esso regala, mi ha indotto a formulare questa proposta di traduzione nell’ottica di rendere il più semplice possibile per una più ampia platea di utenti di fruire e comprendere il gioco, in modo da invogliare anche i potenziali nuovi giocatori che non si interessano solo a causa della barriera linguistica, oltre a semplificare l’esperienza per coloro che già sono iscritti ma non riescono a comprendere tutto ciò che avviene durante la storia.

1.1 Breve riassunto del gioco

Il gioco tratta del viaggio dei giocatori sull’Astral Express verso vari mondi per eliminare la minaccia dello Stellaron, una catastrofe dell’universo di gioco. Il giocatore può scegliere se impersonare un personaggio femminile o maschile all’inizio, poi può collezionare i personaggi che si possono ottenere tramite gli eventi temporanei.

Parte integrante di *Honkai: Star Rail* sono i Cammini che i personaggi percorrono, non sono altro che ciò che determina il ruolo di ogni personaggio nel gioco. I personaggi che seguono il Cammino dell'Armonia forniscono supporto e forniscono dei buff, ossia “qualsiasi vantaggio che migliora la capacità di un personaggio [...]”¹ agli alleati, come ad esempio Bronya (cap. 2.2.1), al contrario di personaggi come Silver Wolf (cap. 2.3.2) appartengono al Nulla e quindi applicano debuff, “un indebolimento ai danni del bersaglio”², ai nemici. I seguaci della Distruzione come Blade (cap. 2.3.1) eseguono attacchi contro tre avversari in contemporanea, mentre coloro che appartengono all'Erudizione, per esempio Jing Yuan (cap. 2.5.1) sono specializzati in attacchi che coinvolgono tutti gli avversari in campo, al contrario di chi come Seele (cap. 2.2.3) segue La Caccia e infligge danni a un solo nemico per volta. Personaggi come March 7th (cap. 2.1.2) seguono il cammino della Preservazione e quindi forniscono scudi agli alleati, mentre quelli come Bailu (cap. 2.5.1) curano gli alleati dato che seguono il cammino dell'Abbondanza.

¹ <https://www.redbull.com/it-it/50-parole-gamer> visitato il 04/03/2024

² <https://www.everyeye.it/notizie/cosa-significa-buffare-videogiochi-591808.html> visitato il 04/03/2024

2.0 Traduzione

2.1 Astral Express

2.1.1 Pioniera/Pioniere

简介

登上星穹列车的少女/少年。

为了消除星核带来的危机，选择与星穹列车同行。

Breve presentazione

Una ragazza che è salita sull'Astral Express.

Un ragazzo che è salito sull'Astral Express.

Ha deciso di viaggiare sull'Astral Express per eliminare la crisi causata dallo Stellaron.

回忆•关于自己

当有机会做出选择的时候，不要让自己后悔.....

Ricordi - Riguardo a sé stessa

Ricordi - Riguardo a sé stesso

Quando fai una scelta, fanne una di cui non ti pentirai...

回忆•列车

如果没有选择登上列车，我会度过怎样的一生...不，不会有如果。

Ricordi - L'Express

Se non avessi scelto di salire sull'Express, che vita avrei avuto...? No, niente "se".

回忆•帕姆

虽然嘴上说着不高兴，身体的反应还是很真实的。还是多去找找帕姆吧！

Ricordi - Pom-Pom

Anche se dice di non essere contento, le sue reazioni sono sincere. Dovrei andare a fargli visita più spesso.

回忆•空间站「黑塔」

我的武器也是空间站的奇物之一，虽然不知道它的来历——但被黑塔女士看中，一定有其重要之处。

Ricordi - La Stazione Spaziale di Herta

Anche la mia arma è uno dei Curio della Stazione Spaziale. Dev'essere importante se la Sig.ra Herta la trova interessante, anche se non ne conosco la provenienza.

回忆•「毁灭」

「毁灭」的意志究竟从何而来，真的是因为体内的星核么……

Ricordi - La Distruzione

Da dove viene la volontà della Distruzione? Sarà a causa dello Stellaron che ho in corpo?

回忆•贝洛伯格

贝洛伯格的人们和我一样，也是第一次看到这颗星球上原生的那片天空。

Ricordi - Belobog

Anche la gente di Belobog, come me, ha visto per la prima volta il vero cielo di questo pianeta.

回忆•「存护」

「存护」的种子一直都在贝洛伯格，我只是重新唤起了这座城市生存的意志...
即使微弱，它也未到熄灭的时刻。

Ricordi - La Preservazione

I semi della Preservazione sono sempre esistiti a Belobog. Io ho solo riaccessato la volontà di sopravvivenza della città... anche se la fiamma è debole, non si spegnerà ancora.

关于「你」（解锁条件：完成开拓任务旅途正在继续）

为了消除星核带来的危机，少女/少年开拓者选择与星穹列车同行。

Riguardo a “Te” (Sbloccato alla fine della missione Pionieristica “Il Viaggio Continua)

Una ragazza, Pioniera, che ha deciso di viaggiare con l’Astral Express per eliminare la crisi causata dallo Stellaron.

Un ragazzo, Pioniere, che ha deciso di viaggiare con l’Astral Express per eliminare la crisi causata dallo Stellaron.

你的「故事」•一（解锁条件：完成开拓任务旅途正在继续）

你记得不多。

你并非来自此地，也并非来自彼方，你本不去往任意一处——

直到模糊的声在你耳边吹拂，那悲伤爱怜的劝导，似是而非的催促……

种子扎根。你睁开双眼，那说话的人已不在。

只是声音愈来愈多愈清晰。

有无虑的关照，有镇静的劝告，有毅然的坚持，有温柔的点拨……

你看到锦线正织成明日。

巨大的兽自无垠降下，

金色的瞳从黑夜俯视，

你也不再被过去抛弃。
你还将开拓漫长旅途，
踏过的荆棘都成了路。
列车鸣笛，愿你抵达将至的未来
——以你自己的意志。

La tua storia 1 (Sbloccato alla fine della missione Pionieristica “Il Viaggio Continua)

Non ricordi molto.
Non sei di queste parti, non vieni da altri posti e non stai andando da nessuna parte.
Quando senti un sussurro all'orecchio, una persuasione affettuosa e triste, la sollecitazione ingannevole...
Il seme mette radici. Apri gli occhi e chi ha parlato non c'è più.
È solo che le voci aumentano sempre più e si fanno sempre più nitide.
Alcune danno cura spensierata, altre forniscono consigli calmi, altre ancora una persistenza solida e, infine, altre una spinta gentile...
Vedi i fili di seta del destino che s'intrecciano nel domani.

Una bestia gigante scende dall'infinito,
pupille dorate guardano dalla notte,
e non sei più abbandonata dal passato.
Ti aspetta un lungo viaggio,
e le spine che hai calpestato sono diventate sentieri,
il treno fischia, augurandoti buon viaggio verso il futuro.

... seguendo la tua volontà.

Non ricordi molto.

Non sei di queste parti, non vieni da altri posti e non stai andando da nessuna parte.

Quando senti un sussurro all'orecchio, una persuasione affettuosa e triste, la sollecitazione ingannevole...

Il seme mette radici. Apri gli occhi e chi ha parlato non c'è più.

È solo che le voci aumentano sempre più e si fanno sempre più nitide.

Alcune danno cura spensierata, altre forniscono consigli calmi, altre ancora una persistenza solida e, infine, altre una spinta gentile...

Vedi i fili di seta del destino che s'intrecciano nel domani.

Una bestia gigante scende dall'infinito,

pupille dorate guardano dalla notte,

e non sei più abbandonato dal passato.

Ti aspetta un lungo viaggio,

e le spine che hai calpestato sono diventate sentieri,

il treno fischia, augurandoti buon viaggio verso il futuro.

... seguendo la tua volontà.

你的「故事」•二（解锁条件：完成开拓任务静静的星河）

你来到了「存护之城」。

雪幕之后，风似钢剑，火种留存。

远方不会听见，大地同样震颤，只有哭喊的人们迎风而上。

外敌、寒潮、裂隙之后，溃烂始于堡垒之中。

你施予援手，却遭背弃。

有人曾看轻你，误解你，但你仍走到他们身边，寻找他们的路。

更多的人挂怀你，担心你，面向他们的苦难，为苦恼之人找到药方。

最终他们走到你的身边。

冰雪中，你恰如一团火，存护这个世界的灵魂

——即使你将日日夜夜焚烧自己。

La tua storia 2 (Sbloccato alla fine della missione Pionieristica “Galassia Silente”)

Sei arrivata alla “Città della Preservazione”.

Dietro la cortina di neve, il vento è come una lama, ma la scintilla rimane.

Non si sentirà in lontananza e la terra trema, con solo i lamenti di coloro che sfidano il vento.

Dopo aver combattuto contro i nemici stranieri, il Gelo Eterno e le fratture nella realtà, una piaga infetta la fortezza.

Cerchi di dare una mano, ma vieni respinta.

Qualcuno ti ha guardato dall’alto in basso e ti ha frainteso, ma sei rimasta al loro fianco e li hai aiutati a trovare la loro strada.

Più persone si preoccupano per te, affrontano le loro sofferenze e trovano cure per gli afflitti.

Alla fine, sono loro a venire da te.

Sei come un fuoco nel ghiaccio che protegge l'anima di questo mondo

... anche se brucerai giorno e notte.

Sei arrivato alla “Città della Preservazione”.

Dietro la cortina di neve, il vento è come una lama, ma la scintilla rimane.

Non si sentirà in lontananza e la terra trema, con solo i lamenti di coloro che sfidano il vento.

Dopo aver combattuto contro nemici stranieri, il Gelo Eterno e le fratture nella realtà, una piaga infetta la fortezza.

Cerchi di dare una mano, ma vieni respinto.

Qualcuno ti ha guardato dall'alto in basso e ti ha frainteso, ma sei rimasto al loro fianco e li hai aiutati a trovare la loro strada.

Più persone si preoccupano per te, affrontano le loro sofferenze e trovano cure per gli afflitti.

Alla fine, sono loro a venire da te.

Sei come un fuoco nel ghiaccio che protegge l'anima di questo mondo

... anche se brucerai giorno e notte.

2.1.2 March 7th

简介

一度沉睡于恒冰，对过去一无所知的少女。

为了寻找身世的真相，选择与星穹列车同行。

目前为自己准备了约六十七种「身世故事」。

Breve presentazione

Una giovane ragazza che un tempo dormiva nel ghiaccio perenne e non sa nulla del proprio passato.

Ha scelto di viaggiare con l'Astral Express per scoprire la verità sulle sue origini.

Ad oggi, si è preparata sessantasette versioni della storia della propria vita.

初次见面

你好，开拓者。欢迎入职星穹列车，我是三月七，星穹列车的乘员，也是你的同事。现在，请先拍摄入职照...瞧把你吓的，咱是在开玩笑啦~

Primo incontro

Ciao, Pioniera. Benvenuta sull'Astral Express! Io sono March 7th, faccio parte dell'equipaggio dell'Express, saremo colleghi. Per prima cosa, ti scatto una foto... ti sei spaventata? Stavo solo scherzando~

Ciao, Pioniere. Benvenuto sull'Astral Express! Io sono March 7th, faccio parte dell'equipaggio dell'Express, saremo colleghi. Per prima cosa, ti scatto una foto... ti sei spaventato? Stavo solo scherzando~

问候

哎呀，你来得正好，今天还没一起拍过照呢。

Salve

Oh, capiti a proposito, non ci siamo ancora fatti un selfie oggi.

道别

我整理完今天的照片就休息啦，你也别熬夜打游戏哦！

Arrivederci

Appena ho finito di mettere in ordine le foto di oggi vado a riposare, non stare sveglia tutta la notte a giocare!

Appena ho finito di mettere in ordine le foto di oggi vado a riposare, non stare sveglio tutta la notte a giocare!

关于自己•名字

名字是我自己取的，大家也叫我三月、小三月...你呢？你想叫我什么？

Riguardo a sé stessa - Nome

L'ho scelto io il mio nome, gli altri mi chiamano anche March... e tu? Come mi vuoi chiamare?

关于自己•过去

我的过去，或许不在从前，而是在我的未来里。所以我一定会一站站走下去，哪怕有一天...没有列车。

Riguardo a sé stessa - Passato

Forse il mio passato non sta nel passato ma nel mio futuro. È per questo che andrò avanti, fermata dopo fermata... con o senza l'Express.

闲谈•果汁

果汁...一说就觉得馋，一馋就忒想喝，一喝就...停不下来.....

Chiacchiere - Succhi di frutta

I succhi di frutta... solo a sentirli nominare mi viene voglia di berli e se li bevo... non smetto più!

闲谈•照片

照片当然不是现实，但如果足够多的照片，是不是就能更接近现实一些呢？

Chiacchiere - Fotografie

È ovvio che le foto non sono la realtà, però se ne hai abbastanza, non ti avvicini di più ad essa?

爱好

拍照，写日记，还用说嘛~

Hobby

Fare foto, scrivere il mio diario, che altro devo dire?

烦恼

要是没人和我聊天，我就闷得要命。但在列车上的时候，姬子很忙，杨叔很忙，帕姆很忙，丹恒倒是不忙，可他不喜欢聊天.....

Fastidi

Se non chiacchiero con qualcuno, mi annoio da morire. Però quando siamo sull'Express, Himeko è impegnata, il Sig. Yang è impegnato, Pom-Pom è impegnato e anche se Dan Heng non è impegnato non gli piace chiacchierare...

分享

每次坐在书桌前整理完相册，抬头看向窗外，即使那一幕已经见过千遍万遍，我总是想再拍一张照片...现在咱能坐在列车里，像这样看着星星，真的很幸福。

Qualcosa da condividere

Ogni volta che mi siedo alla scrivania e metto in ordine il mio album fotografico, guardo fuori dalla finestra e anche se ho visto mille volte questo paesaggio, penso sempre di scattare un'altra foto... sedermi e guardare le stelle mi rende davvero felice.

见闻

即使看起来很「黑暗」的料理，也要拿出「开拓」的精神来面对！但，实话实说，砂鳗冻和姬子泡的咖啡真不太好.....

Conoscenze

Non importa quanto un piatto sembri disgustoso, bisogna tirare fuori il proprio spirito pionieristico e affrontarlo! Anche se devo ammettere che la gelatina d'anguilla e il caffè di Himeko non sono proprio il massimo...

关于丹恒

丹恒...他在我之前上的车，从没透露过自己的来历...你要是有机会，也帮我打探打探？

Riguardo a Dan Heng

Dan Heng... è salito sull'Express prima di me. Non mi ha mai parlato del suo passato... se ne hai l'occasione, gli chiederesti di parlatene?

关于姬子

美丽的姬子姐姐，成熟，可靠，又优雅，还是列车的领航员...以后，我也可以成为那样的大人吧！不过咱现在这样也很好~

Riguardo a Himeko

Himeko è bella, ponderata, affidabile e anche elegante. È anche la pilota dell'Express... e poi.... vorrei diventare una persona come lei! Però mi va bene anche essere come sono adesso~

关于瓦尔特

听说杨叔曾经是秘密组织的首领，拯救过星球，当过老师，还画过动画的原画！
哎，简直是外星人了.....

Riguardo a Welt

A quanto pare, il Sig. Yang era il capo di un'organizzazione segreta e ha salvato un pianeta, è stato un professore e ha anche disegnato cartoni animati! Beh... deve essere per forza un alieno...

关于帕姆

列车长就是最棒的!

Riguardo a Pom-Pom

Il capotreno è il migliore!

角色详情

精灵古怪的少女，自认热衷于这个年纪的女孩子「应当热衷」的所有事，比如照相。

从一块漂流的恒冰中苏醒，却发现自己对身世与过往都一无所知。短暂的消沉之后，她决定以重获新生的日期为自己命名。

这一天，三月七「诞生」了。

Dettagli sul personaggio

Un'adolescente eccentrica e vivace, si considera appassionata di tutte le cose di cui una ragazza della sua età dovrebbe essere appassionata, come la fotografia.

Risvegliata dall'interno un blocco di ghiaccio eterno vagante, si rende conto di non sapere nulla di sé o del suo passato. Dopo un breve periodo di depressione decide di chiamarsi come la data della sua rinascita.

Quel giorno è nata March 7th.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

为什么三月七要拍照？

「第一，自己这样的女孩子应该喜欢这么做。」

「第二，所有拍下来的东西，就不会忘啦。」

三月七对拍照有什么心得？

「第一，对黑暗料理需要进行局部细节拍摄，因为『拍过等于吃过，要细细品味』。」

「第二，只要自己闭着眼睛拍照，就一定能拍到对方闭着眼的表情。」

为什么三月七要把相机挂在身上？

「下次谁还想把我封在冰里，就必须把相机一起封进去！」

所以三月七为什么不用手机拍照呢？

「对哦，为什么呢——等等，什么为什么，这是仪式感嘛！」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Perché March 7th fa foto?

“Primo, perché a una ragazza come me dovrebbe piacere.”

“Secondo, perché le cose fotografate non vengono dimenticate.”

Cos’ha imparato March 7th dalla fotografia?

“Primo, i piatti disgustosi devono essere fotografati per bene perché ‘averli fotografati equivale a mangiarli e ogni dettaglio conta.’”

“Secondo, se scatti una foto ad occhi chiusi, sicuramente riesci a catturare l’espressione a occhi chiusi del soggetto.”

Perché March ha sempre con sé la fotocamera?

“La prossima volta che qualcuno proverà a sigillarmi nel ghiaccio, sigillerà anche la fotocamera.”

Quindi, perché March 7th non usa la fotocamera del telefono per scattare?

“Ah, giusto... perché? Aspetta, aspetta, ma che perché e perché, è un rito!”

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

能力为「六相冰」，但三月七一直坚称那不是冰，而是某种凝聚态结晶。

「拜托，你有见过这么好看的冰么？」

战斗时使用的弓矢也是用「六相冰」凝成的，但实际上对自己使用弓箭一事并不满意。

「你有见过哪个大佬是用弓的么？」

「况且，用我凝结出的弓矢去攻击我凝结出的护盾，根本什么事都不会发生啊！」

为此还曾经刻苦修行名为「斩星破宙•大琉璃剑」的绝招，目前成效为零。

「小三月，听名字应该是大剑吧？」

「嗯，但感觉好像不如冰雕...砸。」

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

La sua abilità è “Ghiaccio a Sei Fasi”, però, March 7th sostiene sempre che non sia ghiaccio, ma una specie di cristallo condensato.

“Scusa, hai mai visto del ghiaccio così bello, tu?”

Anche l'arco che usa in battaglia è fatto di “Ghiaccio a Sei Fasi”, ma non è soddisfatta di usare arco e frecce.

“Hai mai visto un grande guerriero usare un arco?”

“Inoltre, se scaglio una mia freccia contro un mio scudo non succede nulla!”

Per questo motivo si era esercitata nell'uso della tecnica "Crepa Stellare: Spadone di Vetro", ma senza risultato.

"March, dal nome dovrebbe essere uno spadone, vero?"

"Già, ma non dà la stessa sensazione di una scultura di ghiaccio...rotto."

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

相比「列车长」帕姆，「领航员」姬子，「护卫」丹恒，「什么都会的」瓦尔特，即使自称为「勇士」，连三月七都很难说清楚自己在列车上的分工。

但三月七的一举一动，无时无刻都在影响列车组的行动方针。

「三月七旅客摔倒了.....」

「三月，小心头顶的方铅矿球。」

「小三月，那边的景点拍过照了吗？」

「我相信小三月，她说不好吃，那就肯定不好吃。」

于其说三月七容易让人放心不下，不如说她总是会让人放在心上。

当然，三月七对此毫无察觉，她正在全力思考适合开拓者的列车组定位。

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Se comparata a Pom Pom il conduttore, a Himeko la pilota, Dan Heng la guardia e Welt il tuttofare, March 7th ha difficoltà nello spiegare il suo ruolo sul treno, anche se si definisce una "guerriera".

Ogni mossa di March 7th, però, influisce continuamente sulla linea d'azione del personale del treno.

"La passeggera March 7th è caduta..."

“March, attenta alla galena sopra la tua testa.”

“March, hai già scattato qualche foto del panorama laggiù?”

“Mi fido di March, se dice che non è buono da mangiare, di sicuro non lo è.”

Piuttosto che dire che March 7th fa preoccupare la gente, sarebbe più corretto dire che si fa strada nei cuori della gente.

Ovviamente, March 7th non ne è al corrente, adesso è troppo impegnata a pensare a un ruolo appropriato per (Pioniera) da svolgere sul treno.

Se comparata a Pom Pom il conduttore, a Himeko la pilota, Dan Heng la guardia e Welt il tuttofare, anche March 7th ha difficoltà nello spiegare il suo ruolo sul treno, anche se si definisce una “guerriera”.

Ogni mossa di March 7th, però, influisce continuamente sulla linea d’azione del personale del treno.

“La passeggera March 7th è caduta...”

“March, attenta alla galena sopra la tua testa.”

“March, hai già scattato qualche foto del panorama laggiù?”

“Mi fido di March, se dice che non è buono da mangiare, di sicuro non lo è.”

Piuttosto che dire che March 7th fa preoccupare la gente, sarebbe più corretto dire che si fa strada nei cuori della gente.

Ovviamente, March 7th non ne è al corrente, adesso è troppo impegnata a pensare a un ruolo appropriato per (Pioniere) da svolgere sul treno.

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

即使种种迹象表明，对于一直在宇宙中漂流的三月七，她刚醒来的情况并不算糟。

身处于一辆恰好路过的列车上，车上的人看上去也很亲切。

唯一的问题是，即使她对周遭的情况保有合理的认知，对自己却仍旧一无所知。

「我是谁，我来自哪里……」

三月七看着镜子中的自己，一边试穿姬子给她置备的各类服饰，一边为自己想象着几十种身世。

哪一种才是她的过去，哪一种才是她这样的女孩子应有的过去...三月七无法确定。

但三月七能选择的，只有现在的自己；她能望向的，也只有未来。

她恐惧着，又庆幸着。

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

A parere di March 7th, che era alla deriva per l'universo, la situazione in cui si è svegliata non è affatto male.

Era su un treno che passava per caso e le persone a bordo sembravano amichevoli.

L'unico problema era che, pur avendo una ragionevole conoscenza di ciò che le accadeva attorno, non sapeva nulla di sé.

“Chi sono? Da dove vengo...?”

March 7th si guardò allo specchio, immaginando decine di versioni delle sue origini mentre si provava i vestiti che le aveva dato Himeko.

Qual era il suo passato? Quale sarebbe stato il passato giusto per una ragazza come lei? March 7th non ne poteva essere certa.

Tutto ciò che March 7th poteva scegliere era, però, il suo presente; tutto ciò che poteva fare era guardare al futuro.

Era timorosa, ma anche felice.

2.1.3 Welt

简介

老成持重的列车组前辈。

享受着久违的冒险奇遇，心底埋藏的热血再度燃烧。

偶尔还会将经历的冒险旅程画在本子里。

Breve presentazione

Il membro più anziano dell'equipaggio dell'Express.

Godersi questa nuova avventura ha risvegliato il fervore nascosto nel suo cuore.

A volte disegna schizzi delle sue avventure su un quaderno.

初次见面

你好，我是瓦尔特•杨，遇到任何困难，欢迎随时来找我。

Primo incontro

Ciao, mi chiamo Welt Yang, sentiti libera di venire da me ogni volta che hai problemi.

Ciao, mi chiamo Welt Yang, sentiti libero di venire da me ogni volta che hai problemi.

问候

嗯？没睡醒吗，别勉强自己，再睡一会儿吧。

Salve

Mm? Non sei ancora sveglia? Non forzarti, dormi ancora un po'.

Mm? Non sei ancora sveglio? Non forzarti, dormi ancora un po'.

道别

睡不着么？我理解，灵感总在夜晚时敲门，很难拒绝它，不是么？

Arrivederci

Non riesci a dormire? Ti capisco, l'ispirazione arriva sempre di notte ed è difficile resistere, non è vero?

关于自己•曾经的工作

我当了八年的动画师，生活基本是两点一线。和冒险相比可能有些「无聊」，可工作本身就是一件很有价值的事情，是为人们创造梦想。

Riguardo a sé stesso - Lavoro precedente

Ho fatto l'animatore di cartoni animati per otto anni, era una vita molto di routine. Potrebbe essere considerato un po' noioso se comparato all'avventura, ma quel lavoro in sé è una cosa preziosa, fa diventare realtà i sogni delle persone.

关于自己•上车的缘由

唔，说来话长，而且不免提到一些大家都宁可忘掉的人或事，还是不说为好。

总之，我在宇宙中迷了路，幸运地遇见了开着列车的姬子。

Riguardo a sé stesso - Motivo per salire a bordo dell'Astral Express

Oh, è una storia lunga e parla di avvenimenti e persone che tutti preferiremmo dimenticare, non vorrei parlarne. In ogni caso, mi sono perso nell'universo e per fortuna Himeko stava conducendo L'Astral Express.

闲谈•阿拉哈托

你想入坑？这系列只在我家乡放映过，不知道宇宙里能不能弄到...我可以用「拟态」能力复现几集给你看看，但精细度可不敢保证。

Chiacchiere - Arahato

Ce n'è da dire... questa serie è andata in onda solo nel mio mondo natale, quindi non so se ci sia in altri posti nell'universo... posso usare la mia abilità mimica per farti vedere alcuni episodi, ma non posso garantirne la risoluzione.

爱好

研究历史，制作动画...这两者并不矛盾。

Hobby

Fare ricerche storiche, animare disegni... direi che le due cose si conciliano.

烦恼

开拓者你就像动画里的主角，伙伴们都自然而然地凝聚在你的身边...别误会，只是感慨一下，我亲自冒险的机会可能又少了.....

Fastidi

Pioniera, mi ricordi un po' la protagonista di un cartone animato, attrai al tuo fianco compagni in modo naturale... non fraintendere, mi sembra solo che le mie possibilità di andare all'avventura possano diminuire ulteriormente...

Pioniere, mi ricordi un po' il protagonista di un cartone animato, attrai al tuo fianco compagni in modo naturale... non fraintendere, è solo che mi sembra che le mie possibilità di andare all'avventura possano diminuire ulteriormente...

分享

我的故乡，一度被名为「崩坏」的力量所侵蚀，但这不妨碍它是个美丽而温暖的世界。

Qualcosa da condividere

Il mio mondo natale è stato corroso da una forza chiamata Honkai, ma ciò non gli ha impedito di essere un mondo bello e pieno di calore.

见闻

你知道「存护」克里珀的信徒是怎么演变成「星际和平公司」的？神明要筑墙，而人类为了跟随神明的脚步，开始寻找筑墙的建材——这件事充满着黑色幽默。

Conoscenze

Lo sai che i seguaci di Qlipoth la Preservazione sono diventati la Corporazione della Pace Interstellare? L'Aeon voleva costruire un muro e l'umanità ha cominciato a cercare materiali per costruirlo seguendo la sua volontà — questa storia ha una certa ironia.

关于三月七

小三月对什么事都充满着好奇，还经常让我演示各种战斗姿势，她说那样很帅，是这样吗？你也这么觉得？原来如此。

Riguardo a March 7th

March è curiosa di tutto e mi fa spesso mettere in posa di combattimento, dice che vengo bene. Anche tu la pensi così? Capisco...

关于丹恒

他很安全。我知道他有所顾虑...然而丹恒现在是列车组的一员，我和姬子不会让任何人伤害他。

Riguardo a Dan Heng

È al sicuro. So che è molto preoccupato... però Dan Heng fa parte dell'equipaggio dell'Express. Né Himeko né io permetteremo che gli venga fatto alcun male.

关于姬子

姬子是那种...会发光的人。虽然我们是在重走列车过去的航路，但只要看到姬子，你就能看到她的梦想在闪光，她仿佛一开始就在列车上，一路驶向她的星穹。

Riguardo a Himeko

Himeko è una di quelle persone che... brillano. Anche se stiamo ripercorrendo la vecchia tratta del treno, guardandola si riescono a vedere i suoi sogni, come se fosse stata sul treno fin dall'inizio e che stia andando avanti verso la sua volta celeste.

关于帕姆

无论何时需要帮助，帕姆都会及时赶到，不过请不要故意寻它开心，上一个这么做的人已经.....

Riguardo a Pom-Pom

Pom-Pom è sempre pronto a dare una mano quando ce n'è bisogno, ma ti pregherei di non prenderlo in giro, l'ultima persona che l'ha fatto...

角色详情

老成持重的前逆熵盟主，继承了「世界」之名，曾屡次拯救世界于灭亡的边缘。

圣方丹事件结束后，瓦尔特被迫与事件始作俑者去向星门另一侧。

或许连他自己也未曾料到，在那里等待着的，将是全新的旅途和同伴。

Dettagli sul personaggio

Il sofisticato ex-leader della Lega Antientropia, ha ereditato il nome del mondo e ha ripetutamente salvato la Terra dall'essere annientata.

Come risultato degli eventi di St. Fountain, Welt è stato costretto a seguire dall'altra parte del portale stellare colui che aveva dato inizio a tutto.

Forse nemmeno lui si aspettava che dall'altra parte lo attendessero un viaggio e compagni del tutto nuovi.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

前往星门的路途中，瓦尔特取了一支笔，开始在纸上勾勒画面。之前的八年，他一直重复着这样的工作。

当时间再往前回溯，他曾使用另一种方式构建物件，只需那些印象在他的头脑中出现。但他始终无法视其为「创造」，因为那只是世界原本的模样，与他本人的想法无关。

这不过是继承了「世界」之名的他应尽的责任，如果世界需要他拯救，他便成为这样的英雄，毫不犹豫。他倒下过很多次，被嘲弄过很多次，但他总会站在所有人面前，从过去到将来，从未改变。

只是如今，他要踏上新的旅程。

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Mentre si avviava verso il portale stellare, Welt prese una penna e cominciò a disegnare uno schizzo sul foglio. Aveva ripetuto questa operazione per otto anni.

Ancor prima, aveva usato un altro modo per costruire oggetti, bastava che le loro immagini gli rimanessero impresse nella mente. Non era mai stato in grado, però, di considerare quel processo “creazione”, perché erano esattamente uguali all'originale, non avevano niente a che vedere con la sua visione delle cose.

Era semplicemente il dovere di colui che ha ereditato il nome del mondo. Se il mondo avesse avuto bisogno di essere salvato da lui, sarebbe diventato un eroe senza

esitare. Era caduto molte volte, era stato deriso altrettante, ma sarebbe rimasto sempre davanti a tutti, dal passato al futuro, senza mai cambiare.

Solo che adesso sta intraprendendo un nuovo viaggio.

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

当瓦尔特重新投入危险的宇宙战场中，他身体中的热血久违地重又燃烧起来。

即使自己搭坐的飞船在宇宙中失去动力、漫无目的地漂泊时，他也曾见怪不怪地与同伴开玩笑：「一段冒险的终点，往往是另一段冒险的开场。」

当路过的姬子把他们从飞船里救出，告知他们无法回家时，他仍然打趣道：

「这种剧情拍成动画，大家都会觉得太过凑巧。」

事情就是这么凑巧。

——既然暂时找不到回到家乡、回到和平生活的办法，那就再次开始战斗吧？

这一次，无需背负命运，一切听从自己的旨意。

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Quando Welt ritornò sul campo di battaglia cosmico, sentì il sangue che gli ribolliva nuovamente nelle vene.

Anche mentre la navicella su cui viaggiava stava perdendo potenza e stava andando alla deriva senza meta nell'universo, scherzò con i suoi compagni dicendo: “la fine di un'avventura è spesso l'inizio di un'altra.”

Quando Himeko, che era lì di passaggio, li salvò e li informò che non sarebbero potuti tornare a casa, continuò a scherzare: “Questo è un cliché da cartone animato, è una coincidenza troppo grande per essere vera.”

Il fatto è che nella vita le cose accadono e basta.

Visto che al momento non riesce a trovare un modo per tornare nel suo mondo natìo e vivere una vita pacifica, perché non tornare a combattere?

Questa volta non deve portare sulle spalle il peso del destino, tutto sarà come vorrà lui.

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

如今的瓦尔特不会轻易出手，他是否还保存着鼎盛时期的实力并未可知。只是从他由「伊甸之星」改造的手杖而言，「操纵重力」仍旧是他惯用的作战手段。

将敌人以重力压制，甚至制造近似黑洞的存在——他习以为常的能力，却得到了列车上年轻人的声声惊叹。

「杨叔什么都会，好厉害！」

「如果有不懂的地方，你可以请教瓦尔特先生。」

「一个个来，你们让他歇一会儿……」

他惊觉，自己的信手拈来与云淡风轻，不过是经历了太多，满是岁月流过的痕迹。而列车上的年轻人仍像是一张白纸，正在书写他们自己的人生。

——自己应当在其中承担怎样的责任呢？

他不禁想起了自己的生命中，那些曾经帮助过他的名字。

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Oggi Welt combatte raramente e non si sa se abbia la stessa forza dei suoi tempi d'oro. A giudicare dal suo bastone, ricavato dalla Stella dell'Eden, però, la “manipolazione della gravità” rimane il suo metodo di combattimento abituale.

Bloccare i nemici con la forza di gravità, addirittura creare piccoli pseudo-buchi neri, capacità che dava per scontate, venivano accolte con stupore dai giovani dell'Express.

“Il Sig. Yang sa fare tutto! È fortissimo!”

“Se non capisci qualcosa, puoi chiedere al Sig. Welt.”

“Uno alla volta, fatelo bere con calma...”

Fu scioccato dal rendersi conto che la sua prontezza e la sua leggerezza fossero solo il risultato di troppe esperienze, delle tracce del passare degli anni. Tuttavia, i giovani dell'Express erano come un foglio bianco, stavano ancora scrivendo la propria vita.

Che tipo di responsabilità avrebbe avuto nei loro confronti?

Non poté evitare di pensare ai nomi delle persone che lo avevano aiutato in passato.

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

「瓦尔特的日志 █████年██月██日。

████与主角组的人际关系：

█——████心中如动画主角般闪闪发光的年轻人，冲吧！

■■■■——活泼的年轻人，希望她能一直这么想象力丰富，即使做错事了也不希望她太愧疚，年轻人犯点错都是难免的事，有■■■■在可以帮她搞定。

■■■■——可靠的年轻人，基本不用操心。希望他能多和■■■■聊聊，但如果他不想聊也就这样吧。

■■■■——可以交付生命的同伴，■■■■相信她会做出最正确的决定。

■■■■——动画作品中常见的角色，一个看似可爱但实际背景深厚力量强大的生物。

注：如果能回到家乡，考虑把这段经历拍成动画吧。」

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

Diario di Welt ■■■/■■■/■■■■

Le relazioni di ■■■■ con i protagonisti:

La personalità di ■■■■■■ è brillante come quella di un personaggio dei cartoni animati. Vai così!

■■■■ è una giovane vivace, spero che possa rimanere così fantasiosa per sempre, anche se dovesse sbagliare. I giovani sbagliano per forza di cose, ■■■■ può aiutarla.

■■■■ è un giovane su cui si può fare affidamento, non c'è da preoccuparsi. Vorrei che chiacchierasse di più con ■■■■, però se non gli va, va bene così.

■■■■ una compagna a cui posso affidare la mia stessa vita, ■■■■ crede che farà le scelte giuste.

■■■■ un personaggio comune nei cartoni animati. All'apparenza è carino ma in realtà ha origini complicate ed è molto potente.

N.B.: se riesci a tornare a casa, prendi in considerazione la possibilità di ispirarti a questa esperienza per creare un cartone animato.

2.2 Belobog

2.2.1 Bronya

简介

贝洛伯格「大守护者」的继承人。

兼有公主的高傲和军人的坚贞。

Breve presentazione

L'erede della guardiana suprema di Belobog.

Possiede l'arroganza di una principessa ma anche la fermezza di un soldato.

初次见面

我是贝洛伯格「大守护者」继承人，代行银鬃铁卫统领，布洛妮娅·兰德...方才只是例行的自我介绍，叫我布洛妮娅就好。

Primo incontro

Sono l'erede della guardiana suprema di Belobog e comandante in carica della Guardia Silvermane. Il mio nome è Bronya Rand... mi stavo solo presentando, chiamami pure Bronya.

问候

昨天做噩梦了...抱，抱歉，我有点没睡醒。

Salve

Ho avuto gli incubi ieri notte... scu- scusami, non sono del tutto sveglia.

道别

我还想再散散步...就在附近，不用担心，明天见。

Arrivederci

Vorrei ancora passeggiare... non devi preoccuparti, rimarrò nelle vicinanze. A domani.

关于自己

有时我觉得，我并不代表我自己，而是一个人形的符号——「大守护者」继承人这个称号下，也可以是别的什么人。我不知道这种感觉从何而来，但我不希望变成这样。

Riguardo a sé stessa

A volte penso di non rappresentare me stessa, ma piuttosto un simbolo in forma umana e che il titolo di erede della guardiania suprema sarebbe potuto essere dato a chiunque altro. Non so da dove provenga questa sensazione, però non voglio che diventi realtà.

闲谈•筑城者

筑城者为我们砌成堡垒，使我们远离风雪，但我们必须铭记，风雪从未消失。

Chiacchiere - I costruttori

I costruttori hanno eretto una fortezza per noi, per proteggerci dalle bufere, ma non dobbiamo dimenticarci che queste non passano mai.

爱好

从黄金歌剧院内传来若有若无的歌声，清晨人们匆匆的脚步声，还有夜晚宁静的克里珀堡，虽然听起来有些矛盾，但我都很喜欢。

Hobby

Il canto che si sente dall'interno del Teatro Dorato , il suono dei passi affrettati la mattina presto e il silenzio del Forte Qliphot la notte, mi piacciono tutti, anche se possono sembrare delle contraddizioni.

烦恼

审讯恶徒时，时常要强压心中怒火，以免用词有失妥当。

Fastidi

Durante gli interrogatori, spesso bisogna sopprimere la rabbia, altrimenti si rischia di usare termini inappropriati.

分享

在前线待的时间久了，想回到官邸休息的愿望就会变得强烈。可一旦真的在床上躺下，对前线战况的担忧又会涌上心头...或许这就是母亲说的「责任」吧？

Qualcosa da condividere

Quando trascorro molto tempo al fronte, il desiderio di tornare alla residenza della guardiana a riposare diventa irrefrenabile. Una volta sdraiata sul letto, però, la preoccupazione per la situazione al fronte mi assilla la mente... È forse questo ciò che mia madre chiama “responsabilità”?

见闻

据说「煦日节」最早是为了庆祝春至设立的节日，但对现在的贝洛伯格人来说，它不过是几天普通的假期而已...我想为「煦日节」找回它原本的意义。

Conoscenze

Si dice che la Festa di Solwarm sia stata istituita per celebrare il solstizio di primavera, ma per i cittadini della Belobog odierna sono solo alcuni giorni di festa, niente più. Voglio recuperare il significato originale della Festa di Solwarm.

关于杰帕德

杰帕德戍卫官么...或许形容他为贝洛伯格的铁壁也不为过。在这座城市，「守」远比「攻」难。

Riguardo a Gepard

Il capitano Gepard...forse chiamarlo il muro di ferro di Belobog non sarebbe, poi, un eufemismo. In questa città è più difficile difendere che attaccare.

关于希露瓦

以前，母亲他们开讨论会时，也会让我在场，希露瓦总是不厌其烦地解答我的各种问题...这些日子，似乎已经过去很久了。

Riguardo a Serval

Un tempo, quando mia madre e gli altri si riunivano, c'ero anch'io. Serval rispondeva a ogni mia domanda con pazienza... Mi sembra che sia passato così tanto tempo da quei giorni.

关于佩拉

每次夸奖她的时候，她都很努力地板着脸，不让自己露出开心的表情...我看得出来，因为我也这么练习过。

Riguardo a Pela

Ogni volta che viene complimentata, si sforza di rimanere impassibile e di non mostrarsi felice... Lo riesco a capire perché mi sono esercitata anche io in questo.

关于可可利亚

我敬重母亲，只是她和我记忆中的模样并不完全相同，或许，只是我把母亲想象成了另一个人.....

Riguardo a Cocolia

Riverisco mia madre, solo che non è per niente come me la ricordavo. Forse sono stata io a idealizzarla.

关于希儿

那场相遇本身或许是场灾难，却是一个全新未来的开始...要是被希儿听到了，又要说我在讲什么大道理了吧。

Riguardo a Seele

Quell'incontro sarebbe potuto essere un disastro, invece è stato l'inizio di un futuro completamente nuovo... Se Seele mi sentisse, direbbe che sto straparlando, vero?

角色详情

贝洛伯格「大守护者」继承人，年轻干练的银鬃铁卫统领。

布洛妮娅从小接受着严格的教育，具备一名「继承人」所需的优雅举止与亲和力。

但在看到下层区的恶劣环境后，未来的最高决策者逐渐生出了疑惑...「我所受的训练，真的能带领人民过上他们想要的生活么？」

Dettagli sul personaggio

La giovane e capace comandante delle guardie Silvermane nonché erede della guardiania suprema di Belobog.

Bronya ha ricevuto un'educazione rigida, possiede l'eleganza e il garbo richieste da un erede.

Dopo aver visto le dure condizioni di vita nel Sottosuolo, però, la futura leader di Belobog si è fatta sempre più dubbiosa... “La mia formazione può davvero condurre le persone a vivere la vita che desiderano?”

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

女孩从小就学会了隐藏自己的思绪。每天，她和其他孩子们走过同样的石路，进行同样的游戏，交流同样的喜好。但她从未被琐碎且平淡的生活淹没——每有独处的缝隙，她总会坐在灰褐色的石凳上仰望，想象不被头顶的圆盘所截断的、完整的天空。

女孩看到劳作的人们挥汗如雨，生存的重压碾碎了他们对生活的热情。注视着一双双疲劳但质朴的眼眸，她陷入困惑的泥沼：人生莫非注定如此？正如广阔的天空被巨大的钢铁圆盘切割，或许她向往的自由也注定有所残缺。

她奋力从泥沼中挣脱出来，默默在落满尘灰的石路上写下自己将要贯彻一生的理想。

「让世界变得美好」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Fin da piccola la bambina imparò a nascondere i propri pensieri. Ogni giorno percorreva le stesse strade di pietra degli altri bambini, giocava ai loro stessi giochi e scambiava parole con loro sulle stesse preferenze. Ma non si lasciava mai sopraffare dalla banalità mondana della vita — ogni volta che era sola, si sedeva su una panchina di pietra grigia e guardava in alto, immaginando un cielo intatto, non ostruito da quel disco sopra le loro teste.

Vedeva i lavoratori sudare mentre faticavano, il peso dell'esistenza schiacciava la loro passione per la vita. Guardando quegli occhi stanchi ma modesti, si trovò immersa in un ginepraio di confusione: la vita era destinata a essere così? Così come

il vasto cielo era tagliato da un enorme disco d'acciaio, forse anche la libertà cui aspira è destinata a essere incompleta.

Lottò per uscire da quel ginepraio, scrivendo silenziosamente sul polveroso sentiero di pietra gli ideali che avrebbe portato avanti per tutta la sua vita.

“Rendere il mondo un posto migliore.”

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

女孩坐在母亲膝上，她有些冰凉的臂弯绕过自己的脖颈，给女孩带去无以言表的安全感。母亲的嗓音温婉、深邃，她在给女孩讲述一个历史久远的民间故事——那个故事的结尾不算圆满，但女孩却很钟意。母亲早已摸清她的喜好，那些以团圆收尾的童话会让女孩感到无趣，免去很多不必要的疑问，是诱她在晚上早早入眠的绝佳方法。

「母亲大人...为什么格勒勋爵不能像凯瑟琳那样，过上快乐的生活？」

「你希望他快乐吗，布洛妮娅？」

「格勒勋爵是个善良的人。善良的人都该过上快乐的生活。」

那段对话没有继续，但她记得母亲露出了温柔的笑容。多年以后，回想起那个克里珀堡温暖的午后，她觉得母亲当时的笑容也许藏匿了一丝遗憾。

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

La bambina sedeva sulle ginocchia della madre che le avvolgeva il collo con le braccia leggermente fredde, dandole un indescrivibile senso di sicurezza. La voce di sua madre era calda e profonda mentre raccontava alla bambina una fiaba popolare, che non aveva un lieto fine, ma che lei amava. Sua madre aveva già capito cosa le

piaceva, e le fiabe con un lieto fine avrebbero solo annoiato la bambina perciò, anche per evitare domande inutili, raccontarle storie di quel tipo era la cosa migliore per farla andare a dormire presto.

“Madre... perché lord Grey non può avere una vita felice come Catherine?”

“Vorresti che fosse felice, Bronya?”

“Lord Grey è una brava persona e tutte le brave persone meritano una vita felice.”

La conversazione s'interruppe, ma lei ricorda che sua madre le rivolse un sorriso gentile. Anni dopo, ripensando a quel caldo pomeriggio a Forte Qlipoth, crede che il sorriso di sua madre potesse celare un pizzico di rammarico.

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

从披上银鬃铁卫战服的一刻起，少女已经做好了一切觉悟。但她参加的第一场葬礼，情境之沉重仍然远超想象。

那是她第一次领军出战，在北方的废墟中，铁卫与裂界造物展开残酷的厮杀。少女带领十余名兵士孤军深入，奋勇作战直到弹尽粮绝。紧急撤离的途中，恐怖的裂界幻影向她发起了突袭——致命的攻击被一名列兵舍身挡下，她甚至来不及看清救命恩人的面庞。

葬礼的悠长号角声响起。年轻的戍卫官看出了少女的悲戚，来到她的身旁。

「棺木是空的。我甚至来不及把他带回贝洛伯格...」

「不要自责，布洛妮娅小姐。为你，为这座城市，这里的每个人都愿意做出同样的牺牲。」

「...我真希望自己能和他互换位置。」

「学会咽下这些沉重的念想，也是成为领袖的必经之路。」

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Fin dal primo momento in cui indossò l'armatura delle Guardie Silvermane, la ragazza era pronta a tutto. Ma quando andò al suo primo funerale, la pesantezza della situazione arrivava ben oltre le sue aspettative.

Fu la sua prima volta a comando di un esercito, in una campagna nelle rovine del nord, le guardie Silvermane combatterono in un feroce scontro i mostri del Fragmentum. La giovane donna guidò una decina di soldati dentro le linee nemiche finché non si trovarono senza munizioni e provviste. Sulla via verso il punto di evacuazione, le terrificanti creature del Fragmentum le tesero un attacco a sorpresa: il colpo mortale fu bloccato da un soldato, lei non ebbe nemmeno il tempo di vedere il volto del suo salvatore.

Il corno funebre suonò il suo lamento a lungo. Il giovane ufficiale vide il dolore della giovane e si avvicinò a lei.

“La bara è vuota. Non sono nemmeno riuscita a riportarlo a Belobog...”

“Non si senta in colpa, Sig.na Bronya. Per lei e per questa città, tutti sono disposti a fare lo stesso sacrificio.”

“... Vorrei davvero essere al suo posto.”

“Imparare a sopportare pesi come questo è l'unica via per diventare il leader.”

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

女人在房间中来回踱步，一扇顽固的大门拦在她和成百上千的民众之间。她对类似的宣讲早已十分熟悉，但等候时间的焦虑从未随着演说技艺的精进而消退。回想自己即将作出的承诺，还有那些为抚慰人心而精心设计的语句，她总会在这短暂的几分钟里陷入孩童般的混乱和怀疑。

一阵突如其来的微风搅动了室内凝滞的空气，拂过她的长发。女人转过身，看到那个熟悉的身影向自己走来——她的步伐轻盈无声，身姿如斑斓的蝶群掠过死气沉沉的厅堂。

「又在胡思乱想了？」

蝴蝶似的女人问到，脸上挂着些逗弄的笑意。她还以一个无奈的微笑。

「老样子，你知道的——事前紧张，上台后就能发挥出全部状态了。」

「嘿，你可别掉链子啊。那帮老古董最近想搞些小动作，正愁抓不到你的把柄呢。」

「哈哈...那可得麻烦你帮我看好他们了。」

「哟，看来时间到了。」

大厅内回荡起齿轮啮合、转动的沉闷声响。女人最后朝身边之人的方向瞥了一眼——她退入阴影里，带着信任的微笑点头示意。

大门缓缓打开，一线温暖的光芒射入厅堂，照亮了她的面庞。随之而来的是震耳欲聋的欢呼、喝彩。

「走吧，布洛妮娅。」

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

La donna faceva su e giù per la stanza, una porta si frapponeva tra lei e centinaia di persone. Sapeva già da tempo come fare discorsi di questo genere, ma l'ansia dell'attesa non si placava mai, nemmeno con l'affinamento delle sue abilità oratorie. Ripensando alla promessa che stava per fare e alle frasi create per tranquillizzare tutti, cadeva sempre in uno stato di confusione e incredulità infantile per qualche breve istante.

Una brezza improvvisa agitò l'aria stagnante della stanza, sfiorandole i lunghi capelli. La donna si voltò per vedere la figura familiare che camminava verso di lei: i suoi passi leggeri e silenziosi, la sua figura come un caleidoscopio di farfalle nella sala senza vita.

“Non starai pensando troppo di nuovo?”

Chiese la donna che pareva una farfalla con un sorriso divertito in volto. Non poté far altro che sorridere di rimando, esasperata.

“Al solito: sono nervosa prima, ma quando salgo sul palco sto benissimo.”

“Ehi, vedi di non fare casini. Quei vecchi fossili stanno cercando da tempo di giocarti brutti scherzi, ho paura che tu perda.”

“Haha... Dovrò chiederti di tenerli d'occhio per me.”

“Ehi, sembra sia arrivato il momento.”

Nella sala risuonò il suono sordo degli ingranaggi che girano. La donna lanciò un ultimo sguardo alla figura accanto a lei, che si ritirò nell'ombra, annuendo con un sorriso di fiducia.

Le porte si aprirono lentamente, lasciando che un raggio di luce penetrasse nella sala, illuminando il suo volto. Seguirono applausi assordanti.

“Andiamo, Bronya.”

2.2.2 Sampo

简介

地表和地底之间来去自如的行商。

自来熟，热情幽默，习惯插科打诨。

Breve presentazione

Un mercante itinerante che va e viene tra la Superficie e il Sottoterra.

Fa l'amicone con tutti, ha uno spiccato senso dell'umorismo e ha l'abitudine di fare battute.

初次见面

嗨，开拓者，有我桑博·科斯基在身边，你就相当于同时拥有一个行商、向导、解闷的聊天对象...怎么样，够划算吧？

Primo incontro

Ehi, Pioniera, con me, Sampo Koski, al tuo fianco avrai un mercante, una guida e qualcuno con cui ammazzare la noia... Che te ne pare? È o non è un buon affare?

Ehi, Pioniere, con me, Sampo Koski, al tuo fianco avrai un mercante, una guida e qualcuno con cui ammazzare la noia... Che te ne pare? È o non è un buon affare?

问候

今天要干什么？有钱我就干，没钱...也行，只要你开口，伙计。

Salve

Che dobbiamo fare oggi? Se ci sono soldi di mezzo, io ci sono, altrimenti... beh, vengo lo stesso, devi solo chiedere, compare.

道别

好啦，该休息就休息...用不着这么防我吧伙计，我不会跑的。

Arrivederci

Va bene, riposati pure... non c'è bisogno di guardarmi così. Non scappo mica.

关于自己

我么，一个经常卷进麻烦事，想求点回报但最后总会见义勇为分文不收的倒霉...老好人而已。

Riguardo a sé stesso

Io? Mi trovo spesso nei guai. Ho la sfortuna di prodigarmi per gli altri, gratuitamente, ci terrei a precisare, ma alla fine non ottengo mai nulla in cambio... sono solo un bravo ragazzo.

闲谈•情报

一条情报经过不同的包装，就能大大方方卖给不同的人。这叫利益最大化。

Chiacchiere - Informazioni

Puoi vendere la stessa informazione a più persone se la impacchetti in modo diverso.

In gergo si chiama “massimizzare i profitti”.

爱好

我坚信，人与人之间美好的感情都是聊出来的。

Hobby

Sono fermamente convinto che le buone relazioni vengano dal dialogo.

烦恼

买家要什么，我就卖什么，结果他们说我是骗子，你说气不气人.....

Fastidi

Io vendo tutto ciò che i miei clienti vogliono comprare. Il risultato? Dicono che sono un truffatore, la gente è matta!

分享

别看贝洛伯格前不着村后不着店，越是在这种地方，人们越是只守着自己的半杯羹——那我就越有乐子可看啦。

Qualcosa da condividere

In un posto desolato come Belobog la gente è sempre meno incline a condividere... ed è qui che viene il bello.

见闻

说吧，你们是怎么降落到雪地里的？飞行器？别说你们是坐车过来的，我可不信。

Conoscenze

Dimmi, come ci siete finiti nella neve? Una navicella spaziale? Non dirmi che siete venuti in treno perché non ci credo nemmeno un po'.

关于娜塔莎

刚到下层那会儿，主要帮大姐头搞点药品，熟了以后就顺路带点消息，你懂的。

Riguardo a Natasha

Appena arrivato nel Sottoterra, ho aiutato Natasha perlopiù a ottenere delle medicine.
Da quando siamo entrati in confidenza, le faccio da tramite anche per le informazioni.
Capisci che intendo.

关于史瓦罗

要是有人能和史瓦罗做成交易，我桑博打心底里佩服！

Riguardo a Svarog

Se qualcuno riuscisse a fare affari con Svarog, avrebbe tutta la mia più profonda stima!

关于克拉拉

红衣服小妹妹是真的厉害，她怎么能和那大铁疙瘩聊起来的？

Riguardo a Clara

La ragazzina con il vestito rosso è davvero impressionante, come fa a farsi ascoltare da quell'ammasso di ferraglia?

关于希儿

希儿小姐能用武力对付我就绝不肯动嘴皮子，这到底是我的问题还是她的问题？

Riguardo a Seele

Quando ha a che fare con me, e se può, la Sig.na Seele usa la violenza e non le parole.

Alla fine, il problema è lei o sono io?

关于杰帕德

咱俩经常见面，我跑他追。老实说，这种猫鼠游戏玩久了也...有点上头，嘿嘿。

Riguardo a Gepard

Noi due ci vediamo spesso, io scappo e lui m'insegue. A dir la verità, questo gioco del gatto col topo va avanti da un sacco... dà un po' alla testa, ihh.

关于希露瓦

以前关系不错，现在的关系...可能还不及和她弟弟。

Riguardo a Serval

Prima andavamo d'accordo, adesso... potrebbe essere peggio che con suo fratello.

关于布洛妮娅

我只有一个小小的愿望，希望能在未来的大守护者前混个脸熟，任何形式都可以——让我挨打也行！

Riguardo a Bronya

Avrei solo un minuscolo desiderio: conoscere la futura guardiania suprema, andrebbe bene in qualsiasi modo—dovessi anche farmi picchiare!

关于卢卡

你见过他比赛没有？那小子，可是下层区最大的摇钱树啊！可惜这树没长在老桑博的后院里.....

Riguardo a Luka

L'hai mai visto sul ring? Quel ragazzo è la gallina dalle uova d'oro del Sottoterra! Peccato che il buon vecchio Sampo non ci abbia investito sopra...

角色详情

口若悬河的倒货商人，只要有「利」的地方，就有桑博的身影。

桑博手中绝无仅有的情报让人不得不接近他，不过成为他的「客人」并不是什么好事。

毕竟只要价钱合适，「客人」也随时可以转化为「商品」。

Dettagli sul personaggio

Un eloquente mercante, dove c'è “profitto” c'è Sampo.

Le informazioni più uniche che possiede Sampo costringono la gente ad avvicinarsi a lui, ma diventare suo “cliente” non è affatto una buona cosa.

Alla fine della fiera, un “cliente” può diventare “merce” in qualsiasi momento per il prezzo giusto.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

「各位好，我是水晶日报记者布鲁海尔•波桑，我现在所处的位置是行政区的喷泉广场。我身边站着一位自称『深蓝骗局受害者互助协会』的成员，现在我将对他进行一段简短的采访。」

「先生您好，您能跟我和观众们讲述一下自己的受骗经历吗？」

「啊...可气死我了！那个蓝头发的，我要他不得好死！」

「先生，我们正在电台直播...您消消气。」

「咳...行吧。水晶日报，是吧？这就对了，多来报道报道受苦受难的群众，少关注那些筑城者的破事八卦.....」

「...我和你说，那个蓝毛小贼又流窜到行政区来了！就昨天，他从我家店里摸走了三斤黑面包香料！三斤啊！你知道这够那些达官贵人用多久么？下一步他怕不是就要去洗劫香料厂了！」

「冷静，先生！我们非常同情您的遭遇。您刚才提到了贝洛伯格的香料厂，对吗？」

「呃...我是提了一嘴，对。重点在这儿吗？」

「这座工厂，您能具体讲讲它的位置吗？」

「呃...为啥？」

「您瞧，作为媒体，我们希望能为社会公义出一份力——您只有把工厂的具体位置告诉我们，才能动员银鬃铁卫和富有正义感的公民、防止盗窃事件发生，您说对吧？」

「唔...有点道理。那你们听好了，工厂的地址是.....」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

“Salve a tutti, sono Brughel Poisson, giornalista de Il Corriere di Cristallo, e mi trovo qui a Piazza Fontana nel Distretto Amministrativo. Qui con me c'è un asserito membro dell'Associazione delle Vittime di Truffa di Profondo Blu, che ora intervisterò brevemente.”

“Salve, signore, potrebbe raccontare a me e agli spettatori della Sua esperienza di truffa?”

“Ah...sono assolutamente furioso! Lo voglio morto quel ragazzo dai capelli blu!!

“Signore, siamo in diretta radiofonica... si calmi.”

“Ehm... ok. Il Corriere di Cristallo, vero? Giusto. Dovreste scrivere di più sulla sofferenza delle masse e meno sulle frivolezze sui costruttori...”

“... le dico che quel ladruncolo si aggira di nuovo per il Distretto Amministrativo! Proprio ieri ha rubato dal mio negozio quattro funt e mezzo di spezie per pane nero!

Quattro funt e mezzo! Lo sai per quanto sarebbero bastati ai dignitari? Temo che la prossima volta saccheggerà la fabbrica di spezie!”

“Si calmi, signore! Ha tutta la nostra solidarietà in questa traversia. Prima ha parlato della fabbrica di spezie di Belobog, vero?”

“Ehm... l’ho menzionata, sì. È importante?”

“Questa fabbrica, può dirci dove si trova, esattamente?”

“E... perché?”

“Vede, in qualità di giornalisti, vogliamo fare la nostra parte per la giustizia sociale: solo fornendoci la posizione esatta della fabbrica le guardie Silvermane e i cittadini più virtuosi potranno prevenire i furti, non crede?”

“Beh... questo ha senso. Quindi ascoltatevi bene, l’indirizzo della fabbrica è.....”

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

「名字。」

「阿列克夏。阿列克夏•博格达。」

「军衔。」

「一等列兵。」

「你好，阿列克夏一等兵。我是布鲁海尔•波桑，铁卫直属高级人力资源专家。我是受戍卫官杰帕德之邀，前来批复你的事假申请的。」

「很荣幸见到您，布鲁海尔女士。」

「我来看看...这上面写着，你在四个月前的一次保卫行动中负伤，全身五处骨折...尽管如此，你还是坚持履行职责，直到现在。令人钦佩！」

「谢谢您，布鲁海尔女士。」

「你把守的是...铁卫禁区的三号军械库，对吧？了不起！据我了解，那可是极其重要的军事重地，里面放的都是最值...咳，最有价值的铁卫军备。」

「您说的没错，女士。」

「我看看...嗯，没问题。阿列克夏一等兵，不出意外的话，你下周二就可以回家休息了。」

「...什么？这么快？据我所知，这种重要的守卫工作一般需要至少一个月的交接——」

「...别说了，一等兵——我欣赏你的坚持，但对我而言，没有什么比保障一位优秀铁卫的身心健康更加重要！放心吧，接你班的人选我已经挑好了，完全没什么好担心的。」

「...我知道了。非常感谢，女士。」

「这就对了！记住，下周二——晚上二十点十七分之前，我要你连人带行李离开禁区！」

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

“Nome.”

“Alexey. Alexey Bulger.”

“Grado.”

“Soldato di prima classe.”

“Salve, soldato di prima classe Alexey. Sono Brughel Poisson, specialista senior delle risorse umane della Guardia Silvermane. Il capitano Gepard mi ha chiesto di approvare la sua richiesta di congedo personale.”

“È un onore conoscerLa, signora Brughel.”

“Vediamo... qui dice che Lei è stato ferito durante un'operazione di difesa quattro mesi fa e ha riportato cinque fratture su tutto il corpo... nonostante ciò, ha continuato a svolgere le Sue mansioni fino a oggi. Lodevole!”

“La ringrazio, signora Brughel.”

“Sta sorvegliando... l'armeria 3 nell'Area Riservata delle guardie Silvermane, giusto? Incredibile! Per quanto ne so, è un sito militare estremamente importante e contiene tutti gli armamenti più costosi... ahem, più preziosi delle guardie Silvermane.”

“È corretto, signora.”

“Vediamo... non ci sono problemi. Soldato di primo grado Alexey, martedì prossimo potrà tornare a casa a riposare.”

“Come? Così presto? Per quanto ne so di solito, per questo tipo di guardia di alto livello richiede almeno un mese per elaborare la richiesta...”

“... Non si preoccupi, soldato di prima classe. Apprezzo la Sua insistenza, ma per me nulla è più importante di preservare la salute fisica e mentale di una guardia eccellente come Lei! Non si preoccupi. Non si preoccupi, ho già scelto la persona che La sostituirà durante il Suo turno, non c'è nulla di cui preoccuparsi, assolutamente.”

“... Capisco. La ringrazio infinitamente, signora.”

“Proprio così! Ricordi, martedì prossimo – voglio Lei e i suoi bagagli fuori dalla Zona Riservata prima delle 20:17!”

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

「唷，伙计。」

「唷——你也是来帮那个什么波桑干活的？」

「是。你是负责爆破的？」

「对。你是撬锁的？」

「嗯哼。」

「可以，都齐活了。开工吧。」

「...嗯...嗯...搞定，这样就行了。等着吧。」

「看着不太靠谱呢...这小玩意能炸开这大铁门吗？」

「我都没怀疑你的专业能力呢，哥们儿！信我，我炸矿山的次数比你玩过的泥巴还多。」

「唔...行吧。话说回来，那女的是怎么跟你说的？」

「废弃工厂，没人把守，货随便拿。没见过比这更轻松的活。你呢？」

「嗯，她跟我也这么说。但我总觉得有点不对劲.....」

「有钱就挣，问那么多干啥。哎唷，赶紧把耳朵堵上——放烟花了！」

「.....」

「...我了个去，太强了伙计，场面够劲爆的！」

「和你说了，别质疑我的专业能力。走吧，接下来该你表演——」

「嘘！别嚷嚷，你听到了吗？里面有人说话！」

「什么？不、不可能啊，她说过这是无人——」

「我去，是铁卫、铁卫！这下完蛋了兄弟，赶紧跑！」

「该死，肯是那个波桑搞的鬼！混账东西，老子和你没完！」

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

“Ehi, amico.”

“Oi, anche tu qui per aiutare Poisson?”

“Sì. Sei responsabile degli esplosivi?”

“Sì. Sei qui per scassinare la serratura?”

“Ah-ah.”

“Ecco, tutto pronto. Mettiamoci al lavoro.”

“...mmm... mmm... ecco fatto. Aspettiamo.”

“Non ha un bell’aspetto... sicuro che ‘sto gingillo riesca a sfondare un portone in metallo?”

“Io ho messo in dubbio le tue competenze? No, quindi non farlo con le mie. Fidati, faccio esplodere mine da quando tu ancora giocavi.”

“Beh... ok. A proposito, cosa ti ha detto quella donna?”

“La fabbrica è abbandonata dato che non c’è la sicurezza, prendete quello che volete. Mai visto un lavoro più facile. A te che ha detto?”

“Anche a me ha detto questo. Ma ho un brutto presentimento...”

“I soldi son soldi. Perché ti fai così tante domande? Tappati le orecchie. Arrivano i boti!”

“.....”

“... beh, che dire. Troppo forte, amico, uno spettacolo!”

“Te l’ho detto di non mettere in dubbio le mie competenze. Andiamo. Ora è il tuo turno...”

“Shh, non gridare! Non hai sentito? C’è gente che parla lì dentro!”

“Cosa? No, non è vero. Lei aveva detto che non c’era nessuno...”

“Cavolo, sono le guardie, le guardie Silvermane! È finita, amico, corri svelto!”

“Maledizione. Poisson deve averci incastrati! Quella canaglia! Non ho ancora finito con te!”

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

「早上好，女士。希望没有打扰到您。」

「...你们是？铁卫一大早来敲我家门干嘛？」

「抱歉，女士。我们在执行筑城者的命令，挨家挨户进行搜查。」

「呃...搜查？你们要搜什么，我一点也不.....」

「请您冷静，女士——这不是针对您，全城的住户都要接受盘查。」

「出...出什么大事了吗？」

「请相信我，只要您配合我的工作，一切都会非常顺利。我只有一个问题：您家里有假发吗？」

「什么...假发？不，没有，如你所见，我头发多得很...为什么要问这个？」

「您确定吗？请您再仔细想想。铁卫奉命来收取贝洛伯格城内所有假发，拒不上交可能会导致严重的后果.....」

「不，我很确定，我家没有那种东西。不信的话，你们自己进来搜吧。」

「啊，那倒不必了，我相信您没有什么需要隐瞒的。再见，女——」

「...等一下，我能问问究竟发生什么了吗？」

「哦，和您说说也无妨。最近上层区流窜着一个男扮女装的贼人，四处坑蒙拐骗。此人行踪极为诡秘，而且经常变幻身份和形象，铁卫始终找不到他的踪影。据说治安大臣昨天在汇报会上怒不可遏，下令没收城里所有的假发.....」

「...居然还有这种事，真是离谱。」

「不瞒您说，铁卫兄弟们和您感受略同。我们还要继续搜查，就不打扰了...祝您生活愉快，波桑女士。」

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

“Buongiorno, signora. Spero di non disturbarLa.”

“... e lei chi è? Cosa ci fanno delle guardie Silvermane davanti a casa mia così presto al mattino?”

“Mi scusi, signora. Stiamo effettuando ricerche porta a porta, come ordinato dai costruttori.”

“Ehm... ricerche? Che state cercando io di sicuro non...”

“La prego, si calmi, signora. Non riguarda solo Lei, stiamo facendo domande a tutta la città.”

“Cosa... cos'è successo?”

“Per favore, mi creda, se sarà collaborativa andrà tutto bene. Ho una domanda: possiede una parrucca in casa?”

“Che... una parrucca? No, non ce l'ho. Se nota, ho capelli bellissimi. Perché questa domanda?”

“Ne è sicura? La prego di ripensarci un attimo. Le guardie Silvermane hanno ricevuto l'ordine di sequestrare tutte le parrucche di Belobog. Il rifiuto di consegnarle potrebbe portare gravi conseguenze...”

“No, sono abbastanza sicura di non avere niente di tutto ciò in casa. Se non mi credete, entrate e guardate voi stesso.”

“Ah, non sarà necessario. Sono abbastanza sicuro che non abbiate nulla da nascondere. Arrivederci, signora...”

“Aspetti un attimo. Posso chiederle cosa sta succedendo?”

“Oh, non può nuocere a dirglielo. Un uomo travestito da donna ha cominciato a truffare la gente, di recente. È molto discreto e cambia spesso identità e immagine, per cui le guardie Silvermane non sono mai riuscite a trovarlo. A quanto pare, il ministro per la Sicurezza si è talmente infuriato durante la riunione di ieri che ha ordinato il sequestro di tutte le parrucche della città...”

“... Le cose stanno così, quindi? È assolutamente scandaloso!”

“Non le nasconderò che anche le guardie Silvermane la pensano come Lei. Dobbiamo continuare la nostra ricerca, quindi la lasceremo sola... buona giornata, signora Poisson!”

2.2.3 Seele

简介

地底反抗组织「地火」的骨干，别号「蝴蝶」。

性格率真直爽，内心隐藏着细腻敏锐的一面。

Breve presentazione

La spina dorsale dell'organizzazione di resistenza “Wildfire” del Sottoterra, alias “Babochka”.

È onesta e diretta, ma ha anche un lato nascosto più delicato e sensibile.

初次见面

哟，我是希儿，贝洛伯格下层区「地火」的成员，你要和我一同见证下层区的未来么？

Primo incontro

Oi, mi chiamo Seele, membro di Wildfire del Sottoterra. Assisterai con me al suo futuro?

问候

来得正好，开始巡逻吧。

Salve

Giusto in tempo, cominciamo la ronda.

道别

喂喂，看你站着都快睡着了，别硬撑，这里有我，快去休息吧。

Arrivederci

Ehi, ehi, guarda che ti stai addormentando in piedi. Non fare la dura, qua ci penso io, va' a riposare.

Ehi, ehi, guarda che ti stai addormentando in piedi. Non fare il duro, qua ci penso io, va' a riposare.

关于自己•小时候

我小时候？差不多有十个虎克的破坏力吧。

Riguardo a sé stessa - Infanzia

Io da piccola? Facevo danni per dieci Hook.

闲谈•地下的生活

即使生活在地下，我们也不会被这座城市所掩埋。

Chiacchiere - La vita Sotto Terra

Anche se viviamo sottoterra, non verremo seppelliti dalla città.

爱好

镰刀要磨得够快，枕着睡觉才够安心。

Hobby

Affilo la mia falce così da poter dormire sonni tranquilli.

烦恼

算不上烦恼，就...在诊所里存了几本小时候最喜欢的漫画，结果全被孩子们借走了...

Fastidi

Non è proprio un fastidio, però... ho conservato nella clinica alcuni fumetti che mi piacevano quando ero piccola, poi i bambini li hanno presi per sé...

分享

头儿说得没错，对付不讲道理的家伙，刀尖子就是道理。

Qualcosa da condividere

Il capo ha ragione, a volte l'unico modo per far capire la gente è la lama.

见闻

你说的那个叫帕姆的家伙，听起来就像是会说话的毛绒玩偶，我...我能见见它么？

Conoscenze

Quel tizio che chiami Pom-Pom, sembra un peluche parlante... posso... posso vederlo?

关于娜塔莎

打小我就明白，发脾气那套小把戏对娜塔没用，她是医生，所以...总有办法「治」你。

Riguardo a Natasha

Ho capito fin da piccola che fare i capricci non attacca con Nat. È un medico, quindi... ha sempre un modo per “curarti”.

关于克拉拉

那丫头不怎么爱和人说话，但我知道...她不排斥我们。

Riguardo a Clara

Quella ragazza non parla molto ma so che... non ci respinge.

关于史瓦罗

史瓦罗常把「人类喜欢无休止的争斗」挂在嘴上，但如果只靠退让，难道就能获得和平？

Riguardo a Svarog

Svarog spesso dice che “All’umanità piacciono le lotte senza fine”, ma si può avere la pace affidandosi solo sulla resa?

关于桑博

找他办事还行，但谁要想和他做朋友，就是和自己过不去。

Riguardo a Sampo

Va bene andare da lui per fargli sbrigare delle commissioni, ma cercare di essere suo amico vuol dire mettersi nei guai.

关于虎克

别看她一天天到处疯玩，说不定哪天真能玩出些名堂来。

Riguardo a Hook

Non guardare troppo il suo giocare senza regole, un giorno potrebbe anche stupirti.

关于奥列格

要不是头儿，还有没有我这号人都不好说。

Riguardo a Oleg

Non so cosa sarebbe stato di me se non ci fosse stato il capo.

关于布洛妮娅

我们都是第一次看见贝洛伯格真正的天空...同一片天空。

Riguardo a Bronya

Abbiamo visto per la prima volta il vero cielo di Belobog assieme... era lo stesso cielo.

关于卢卡

你说我的胜负心太强？呵，那是你还没见过卢卡。

Riguardo a Luka

Credi che io sia troppo competitiva? Allora non conosci Luka.

角色详情

飒爽俊逸的「地火」成员，成长于地底危险混乱的环境，习惯独来独往。

保护与被保护，压迫与被压迫，世界向希儿展示的始终是非黑即白的那一面——

——

直至「那名少女」的出现。

Dettagli sul personaggio

Un affascinante e valoroso membro di Wildfire, cresciuta nell'ambiente pericoloso e caotico del Sottoterra, è abituata a stare per conto suo.

Proteggere ed essere protetti, opprimere e essere oppressi: Seele non ha mai visto le mezze misure nel mondo...

Finché non è comparsa “quella ragazza”.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

希儿人生中第一次打架是为了自己。

那时，她每天漫无目的地在街巷间游荡，渴了便到孤儿院的救济处讨水喝，饿了便用捡到的破烂和街边小贩换饼干吃。在铆钉镇的背面，人人都见过那个天不怕地不怕的流浪女孩，人人都想避开一个野蛮顽固的小小无赖。

某个炎热的傍晚，她因为玩耍过头感到口干舌燥。她来到救济处，却发现铁桶里的井水已经见底。与她同时前来讨水的还有一个面相干瘪的流浪汉——一阵爪牙并用的厮打过后，流浪汉落荒而逃，希儿夺得了独饮井水的权利。

希儿再次见到那个流浪汉是在三天以后。透过诊所的窗户，她看到一个干瘦的身影躺在病床上，奄奄一息。

自那之后，她总会为后来的人留下几口井水。

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

La prima lotta nella vita di Seele fu per sé stessa.

A quel tempo, vagava senza meta da una strada all'altra, elemosinando dell'acqua all'Orfanotrofio quando aveva sete e scambiando i rottami che trovava per biscotti con i venditori ambulanti quando aveva fame. Nei peggiori quartieri di Rivet Town, tutti conoscevano quell'impavida ragazza vagabonda e tutti volevano evitare quella piccola canaglia selvaggia e testarda.

Durante una sera calda, era assetata perché aveva giocato troppo, si recò all'Orfanotrofio, ma il secchio con l'acqua del pozzo era quasi vuoto. Accanto a lei

c'era un barbone dall'aspetto malandato: dopo una lotta con tanto di unghie e denti, il barbone fuggì e Seele si guadagnò il diritto di bersi tutta l'acqua da sola.

Tre giorni dopo Seele rivide il senzatetto. Attraverso la finestra della clinica, vide una figura magrissima distesa su un letto d'ospedale, in fin di vita.

Da quel giorno, Seele lasciò sempre un po' d'acqua nel secchio.

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

小时候，希儿只去过一次上层区。那是在她遇见奥列格之后——彼时的奥列格还是负责下层区治安的银鬃铁卫兵长。为了让希儿看一眼她憧憬已久的城市，奥列格将她藏在自己的补给袋里，通过缆车道回到了上层。

希儿跟着奥列格走遍了贝洛伯格的名胜，吃到了她从未品尝过的美味食物，穿上了超出她想象的漂亮衣服。她用粗野的矿民俚语吓跑了一群孩子，引得奥列格捧腹大笑。短短两天时光，他们每分每秒都沉浸在欢声笑语中。

离开前的傍晚，两人坐在行政广场的长凳上，希儿目不转睛地盯着对面的餐馆。

「上层区好玩吗，希儿？还想再来吗？」

「大叔，我有个问题。」

「...怎么了？问吧。」

「那几个上层区人，他们只吃了一半就把饭菜扔掉了。」

「.....」

「他们知道地底有些人吃不上饭吗？」

「.....」

奥列格捕捉到了希儿的神情，一丝阴郁掠过她稚嫩的脸庞。

「我们回去吧，大叔。我不想再来了。」

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Quando era bambina, Seele era andata una sola volta nella Superficie. Fu dopo aver incontrato Oleg, che all'epoca era ancora a capo delle guardie Silvermane, incaricato di sorvegliare il Sottoterra. Per dare a Seele un assaggio della città che aveva tanto desiderato vedere, Oleg la nascose nella sua bisaccia e tornò in Superficie con il tram.

Seele seguì Oleg per le attrazioni di Belobog, mangiando cibi deliziosi che non aveva mai assaggiato prima e indossando abiti più belli di quanto avesse mai potuto immaginare. Spaventò un gruppo di bambini con il suo rozzo gergo da minatore, facendo ridere Oleg. Quei due giorni furono pieni di allegria.

La sera prima della partenza, i due si sedettero su una panchina dell'Executive Plaza, con Seele che fissava intensamente il ristorante di fronte.

“Che ne pensi della Superficie, Seele? Vuoi tornare?”

“Posso farti una domanda?”

“... Che c'è? Chiedi pure.”

“La gente della Superficie mangia solo metà del cibo prima di buttarlo.”

“.....”

“Lo sanno che nel Sottoterra non c'è da mangiare?”

“.....”

Oleg si accorse dell'espressione triste che attraversò il giovane volto di Seele.

“Andiamocene, zio. Non voglio più tornare qui.”

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

躺在诊所的病床上，希儿终于得以暂时安静下来，默默回想自己成为「地火」以来的经历。

受伤或流血对她来说是家常便饭。希儿对疼痛的忍耐力胜过常人，这使她得以在战斗中尽情地释放自我，无视那些不足挂齿的伤口和瘀痕。

伤口总会愈合，正如裂界的威胁总会不断滋生，人们在获救之后总会返回枯燥、苦难的生活。有时，希儿的脑海中会生成一种错觉，仿佛整个下层区的时间都陷入了停滞...似乎她和「地火」付出的努力都是一场徒劳。

女医生走了进来，温和地询问她的伤势。希儿艰难地组织着语言，将她的困惑传达给了对方。

「比奇迹本身更重要的事，希儿，」医生莞尔一笑，将手掌轻轻放在她的额头上，「是守护人们对它的期盼。」

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Sdraiata sul letto della clinica. Seele riesce finalmente a tranquillizzarsi un attimo, riflettendo sulle esperienze passate con Wildfire.

Le ferite e il sangue sono comuni per lei. Seele ha una soglia del dolore superiore alla norma, che le permette di scatenarsi in battaglia, ignorando tagli e lividi di poco conto.

Le ferite guariscono sempre, così come la minaccia del Fragmentum cresce in continuazione, e le persone tornano sempre alle loro noiose e miserabili vite dopo essere state salvate. A volte, nella mente di Seele si crea un'illusione, come se il tempo si fermasse nell'intero Sottoterra... come se tutti gli sforzi compiuti da lei e da Wildfire fossero vani.

La dottoressa entra e s'informa gentilmente sulle sue ferite. Seele faticò a organizzare i pensieri e trasmettere la sua confusione.

"Seele, proteggere la speranza nei miracoli", dice il medico, posando delicatamente il palmo della mano sulla fronte della donna, "è più importante dei miracoli stessi".

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

行政区广场人头攒动，大半个贝洛伯格的市民都聚集到了这里。希儿强忍着自己对嘈杂人群的厌恶，用尖锐的目光扫过一张又一张面孔。

功夫不负有心人，她很快便锁定了一个目标。那个戴着灰色格纹帽的男人双手插袋，在人缝中来回穿梭，藏在阴影下的双眼狡黠地打探着四周。确认周围无人注意到他的存在以后——至少他自己如此认为——他将手伸向了身边一位妇人的挎包。

在他的指头能够触碰到挎包拉链之前，一只纤细但有力的手迅速钳住了他的腕部。窃贼差点疼得叫出声来，但希儿用另一只手捂住了他的嘴。

「别出声。」

雄浑的号角声划过天空，熙攘的人群瞬间沉默了下来。一个打扮夸张滑稽的男人冲到了高台上，用尖锐的嗓音喊出了那句话——

「女士们先生们，请欢迎本次庆典的剪彩嘉宾——大守护者布洛妮娅·兰德女士！」

广场爆发出震耳欲聋的欢呼声。借着声浪的掩护，希儿静悄悄地将窃贼带出人群，送到了在边缘值岗的铁卫手上。她转头望向远处的高台，视线在一瞬间与身着白裙的女人相撞。大守护者对她露出了一个短促的微笑，希儿也微微点头作为回应。

然后她们分道扬镳，一个踏进灯光，一个融入阴影——她们终会相遇。

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

La Piazza del Distretto Amministrativo era affollata, metà dei cittadini di Belobog erano riuniti qui. Seele si costrinse a mascherare il suo disgusto per la folla rumorosa, passando in rassegna un volto dopo l'altro con uno sguardo acuto.

Dicono che il duro lavoro ripaghi sempre e, presto, trovò il suo bersaglio. L'uomo con il cappello grigio a scacchi aveva le mani in tasca mentre si muoveva avanti e indietro tra la gente, con gli occhi nascosti nell'ombra che scrutavano furtivi. Dopo essersi assicurato che nessuno si accorgesse della sua presenza – o almeno così pensava – prese la borsa di una donna accanto a lui.

Prima che le sue dita potessero raggiungere la cerniera, una mano sottile ma forte gli bloccò rapidamente il polso. Il ladro quasi urlò di dolore, ma Seele gli coprì la bocca con l'altra mano.

“Non fiatare.”

Il suono di un maestoso corno squarciò il cielo, e la folla in fermento si ammutolì all'istante. Un uomo vestito con abiti assurdi si precipitò sulla piattaforma alta e gridò con voce intensa:

“Signore e signori, ecco a voi l'ospite d'onore di questa celebrazione del taglio del nastro, la guardiana suprema Bronya Rand!”

La piazza esplose in applausi assordanti. Sfruttando la copertura della confusione, Seele condusse silenziosamente il ladro fuori dalla folla e lo consegnò alle guardie Silvermane in servizio. Girò la testa per guardare l'alta piattaforma in lontananza, i suoi occhi si scontrarono per una frazione di secondo con la donna in abito bianco. La guardiana suprema le rivolse un breve sorriso e Seele annuì leggermente in risposta.

Presero due strade diverse, una verso la luce e l'altra verso l'ombra.

– Si incontreranno un giorno.

2.3 Cacciatori di Stellaron

2.3.1 Blade

简介

「星核猎手」的成员，弃身锋刃的剑客。

效忠于「命运的奴隶」，拥有可怖的自愈能力。

Breve presentazione

Membro dei Cacciatori di Stellaron, ha abbandonato il proprio corpo per diventare una spada.

Ha giurato fedeltà allo Schiavo del Destino, possiede una terrificante abilità di autoguarigione.

初次见面

开拓者...我不认识你。这对你而言，是件好事。

Primo incontro

Pioniera...non ti conosco. questa è una cosa buona per te.

Pioniere...non ti conosco. questa è una cosa buona per te.

问候

又来了? ...被我记住的人，结果都不会很好。

Salve

Di nuovo qui? Il destino di tutti quelli di cui mi ricordo non è mai positivo.

道别

走吧，「魔阴身」发作的时候，最好别在我身旁。

Arrivederci

Vattene, quando ho una ricaduta del mara è meglio starmi lontano.

关于自己•名字

消磨自己，撕碎敌人，便是兵刃。

Riguardo a sé stesso - Nome

Logorare se stessi e massacrare i propri nemici. Questo è essere un'arma.

关于自己•魔阴身人

皆有魔阴，或各有不同，我的情况殊为特别。即便常受魔阴作祟，我却对此记忆寥寥：无论是悔恨、仇怨，还是思念与惶然……

Riguardo a sé stesso - Colpito dal Mara

Tutti coloro che soffrono di mara ne hanno una forma diversa, ma la mia situazione è piuttosto insolita. Anche se il mara mi perseguita, mi ricordo molto poco di quello che succede durante gli episodi: che siano il pentimento, il rancore o la mancanza e la paura…

关于自己•狂魔

魔阴发作时，我就是另一个人了。

Riguardo a sé stesso - Demoni

Quando ho una ricaduta del mara divento un'altra persona.

闲谈•星核猎手

我们藉由彼此之手，达成目的。

Chiacchiere - Cacciatori di Stellaron

Ognuno di noi raggiunge i propri obiettivi attraverso gli altri.

闲谈•不死身

「这次，将是最后一次」的期许，最终都消减在察觉肉体愈合的痛苦中。

Chiacchiere - Immortalità

“Fa che questa sia l'ultima volta” , questa speranza svanisce nel dolore della guarigione fisica.

闲谈•代价

人有五名，代价有三个——这句话刻在我每一处伤口里……

Chiacchiere - Prezzo

Di cinque persone, tre avranno un prezzo da pagare— queste parole sono incise su ogni mia ferita.

刃的爱好

「刃」的存在，唯有挥剑的刹那，才能消失片刻。

Gli Hobby di Blade

L'esistenza di Blade. Solo quando brandisco una spada posso sparire veramente.

刃的烦恼

死亡何时而至？我等得有些心焦了。

I Fastidi di Blade

La morte quando mi prenderà? Sto diventando impaziente.

分享

比我快的武器不可胜数，但上千回的交锋后又如何？

Qualcosa da condividere

Ci sono innumerevoli spade più affilate della mia, ma dopo mille scontri che importa?

见闻

已死之人，不知所惧。

Conoscenze

I morti non conoscono paura.

关于卡夫卡

缚住魔阴的绳子在她手中，在约定的时限之前，她不会拉动绳索，但也绝不会松手。

Riguardo a Kafka

Tira i fili del mara stretti nella sua mano. Li lascerà andare, ma non prima del tempo stabilito.

关于银狼

在那个被她称之为「游戏」的世界里，她不放弃，便不会死去。

Riguardo a Silver Wolf

In quel mondo che lei chiama “gaming” non si arrende e non soccombe.

关于景元

他一直...一直是我们中最明白「代价」的那个人，但他什么都没说，什么都没做！

Riguardo a Jing Yuan

Lui tra noi è sempre... sempre stato quello che capiva di più il “prezzo”, ma non ha mai detto o fatto niente!

关于丹恒

饮月君...我们的果报何时来临？我们欠下的债如何偿还！

Riguardo a Dan Heng

Imbibitor Lunae... quando riceveremo il nostro castigo? Quando ripagheremo il nostro debito?

关于镜流

挥剑时，身体中不绝翻涌着的幻痛——何处一剑致命、何处痛不欲死——皆拜她所赐！

Riguardo a Jingliu

Quando ha brandito la sua spada, sono stato pervaso un dolore fantasma — non un colpo mortale, ma doloroso abbastanza da farmi desiderare la morte. È tutta colpa sua!

角色详情

弃身锋刃的剑客，原名不详。

效忠于「命运的奴隶」，拥有可怖的自愈能力。

手持古剑作战，剑身遍布破碎裂痕，正如其身，亦如其心。

Dettagli sul personaggio

Uno spadaccino che ha abbandonato il suo corpo per diventare una spada, il suo nome di nascita è sconosciuto.

Ha giurato fedeltà allo “Schiavo del Destino” e possiede un’impressionante dote di autoguarigione.

Blade combatte brandendo una spada antica piena di crepe, come il suo corpo e la sua mente.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

他只能见一片殷红，嘴里腥甜，四肢绵软

——自己应是死了。

「记住了么？」

他茫然地张了张嘴，那声响如未开化的野兽。

喉咙里的声音戛然而止，冰冷的硬物穿过了他。

如此反复，足有千次。

好生奇妙。肌理断裂时，他能听见筋骨桥接弥合的细微声响。

好生奇妙。体内的怪物被滋养着，他却要任它长为庞然巨物。

好生奇妙。他已丧失生存的信念，躯体却自顾自地恢复如初。

好生奇妙。

当剑再次试图刺穿他的身体之前，他抓住了剑，慢慢起身。

「记住了么？」

他对上女人血红的眼睛，脑中仍是一片空白

——他再一次被刺穿。

「记住死亡的感觉，带给他们。」

眼底的殷红又泛了上来，他盯着地上那杀他的剑，剑刃碎了半截。

「起来，让我再杀你一次。」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Riusciva a vedere solo rosso cremisi, in bocca aveva il sapore del sangue, le sue membra erano immobili.

—— Doveva essere morto.

“Ti ricordi?”

Aprì la bocca sconcertato, il suono che ne uscì era quello di una bestia selvaggia.

Il suono s'interruppe quando qualcosa di freddo e duro lo trapassò.

Questo si ripeté ancora e ancora per migliaia di volte.

Meraviglioso. Quando i suoi muscoli si dilaniavano, poteva sentire il lieve suono dei tendini che si riconnettono e si riparano.

Meraviglioso. Il mostro dentro il suo corpo si stava nutrendo e lui l'avrebbe fatto crescere fino a diventare una bestia enorme.

Meraviglioso. Aveva già perso la voglia di vivere, ma il suo corpo tornava come prima da sé, contro la sua volontà.

Meraviglioso.

Afferrò la spada prima che tentasse di trafiggerlo nuovamente e si rialzò lentamente.

“Ti ricordi?”

Incontrò gli occhi rosso sangue della donna, la sua mente ancora vuota.

—— Venne trafitto nuovamente.

“Ricordati la sensazione della morte e portala a loro.”

Il cremisi tornò di nuovo davanti ai suoi occhi mentre fissava la spada che lo aveva ucciso, la lama mezza rotta era volata a terra.

“Alzati, lascia che ti uccida un'altra volta.”

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

他只能见一片殷红，嘴里腥甜，四肢绵软

——自己应是死了。

黑色的少年浑身颤抖着，却仍紧紧攥着手中的长枪。

他没有龙角，反应也比记忆中更为稚嫩——

但他不会认错这把长枪，不会认错那双眼睛，那静如湖面的青绿下是怎样的残酷。

伤口开始愈合，他转了转眼珠，看向少年。

少年毫不犹豫地再次挥动长枪——

「就是这样。」

对敌斩尽杀绝的人，是你。

一手葬送挚爱的人，是你。

差点引致故乡毁灭的人，还是你。

他再次倒了下去。

少年捂着身上的伤口，步步后退，直至离开他的视线。

「在亲眼见证你的死期之前，我们会再见面的。」

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Riusciva a vedere solo rosso cremisi, in bocca aveva il sapore del sangue, le sue membra erano immobili.

—— Doveva essere morto.

Il ragazzo dai capelli neri tremava come una foglia, ma stringeva ancora la lancia in mano.

Non aveva le corna da drago e le sue reazioni erano più infantili di quanto ricordasse...

Non poteva dimenticarsi, però, di quella lancia, di quegli occhi e la crudeltà che si celava sotto il loro turchese immobile come uno specchio di lago.

La ferita cominciò a rimarginarsi e lui alzò gli occhi per guardare l'adolescente.

Senza esitare il ragazzo brandì di nuovo la lancia...

“Proprio così.”

Colui che abbatteva il nemico, eri tu.

Colui che ha ucciso i suoi cari con le sue stesse mani, eri tu.

Colui che ha quasi causato la distruzione della sua patria, ancora, eri tu.

Crollò di nuovo.

Il ragazzo si coprì le ferite e si allontanò fino a scomparire dalla vista.

“Ci incontreremo ancora prima che io assista di persona alla tua morte.”

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

他只能见一片殷红，嘴里腥甜，四肢绵软

——自己应是死了。

怪物再次吞噬了他，但这次他面对的不是别人。

高大的铠甲沉默不语，他被牢牢禁锢在那双手臂中，说话的是戴墨镜的女人。

「听我说，我可以再杀你一遍，否则没法把你带回去。」

她的声音很温柔，连他体内的怪物也安静了下来，听她说话。

「但我不想那么做。」

女人俯下身，在他耳边轻语。那是他无法拒绝的交易。

「你们想要什么？」

「还有比目睹不死之人如何死去更令人高兴的事么？『他』这么说。」

高大铠甲松开了手臂。「命运」已在前方，他会同他们一起走。

「听我说，阿刃，放轻松。」

「听我说，你什么都不要想。」

他点点头，女人走到他身边。她笑着，他却觉得那笑容非常悲伤。

「也许有人离开了她，没有听她说完话。」他想。

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Riusciva a vedere solo un rosso cremisi, in bocca aveva il sapore del sangue, le sue membra erano immobili.

—— Doveva essere morto.

Il mostro lo divorò nuovamente, ma questa volta era solo.

L'armatura imponente rimase in silenzio, trattenendolo saldamente nelle sue braccia.

Fu la donna con gli occhiali a parlare.

“Ascoltami, ti potrei uccidere un'altra volta altrimenti non potrei riportarti indietro.”

La sua voce era così dolce che persino il mostro dentro di lui si mise ad ascoltarla.

“Però non voglio farlo.”

La donna si chinò e gli sussurrò ad un orecchio. Era un accordo che non poteva rifiutare.

“Che volete?”

“Cosa c'è di più appagante di veder morire un uomo immortale? Così ha detto “lui”.”

L'armatura lo lasciò andare. Il “Destino” era davanti a lui, sarebbe andato con loro.

“Ascoltami, Bladuccio, rilassati.”

“Ascoltami, non devi pensare a nulla.”

La donna si avvicinò a lui e sorrise, ma gli parve che fosse triste.

“Forse la gente se n'è andata prima di ascoltare tutto quello che ha da dire,”
pensò.

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

他什么都看不见了。

他想起几十年前，自己随商船来到仙舟，为此地的鬼斧神工所折服。

少年茶饭不思，肆意挥洒自己的灵感，他锻造百种奇物，其中有四件最为著名。

名为「支离」的剑通体无瑕，漆色中泛着血光，只有仙舟最强剑士方能诠释此剑的真谛。

狐人少女曾在绝境中用曲弓三箭并发，却仍不忘一边驾驶星槎一边同众人谈笑。

黑发龙角的男子以御水之术为同伴疗伤，在下一个瞬间又将水附着于长枪之上，瞬间刺穿敌方。

还有那总爱同他拌嘴的少年，见到这把阵刀时，却是一把抢了过去，再也不愿放手。

如今，■■■已经死了，这最初的、唯一的死亡。

但他仍在此处，那尚如少年的头脑思索着，他将永远思索着。

他思索着自己不再灵巧的双手，那双手已无法再打造任何兵刃

——但这一切与他无关。

从今往后，那具躯壳，将是唯一的「刃」。

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

Non vedeva più nulla.

Ricordava che, decenni fa, era arrivato a Xianzhou su una nave mercantile e quanto era rimasto colpito dalla fattura a regola d'arte del posto.

Il ragazzo si lasciò trasportare dall'ispirazione al punto di non mangiare o bere; forgiò un centinaio di meraviglie, di cui quattro divennero famose.

La spada chiamata "Frammento" era di fattura impeccabile, con una lucentezza sanguigna nel suo color inchiostro. Solo lo spadaccino più forte di Xianzhou poteva interpretare al meglio la vera essenza di questa spada.

La ragazza Volpiana, trovandosi in una situazione disperata, aveva rilasciato tre frecce dal suo arco ricurvo, eppure non si era dimenticata di ridere e parlare con gli altri mentre pilotava il suo stellascafo.

L'uomo dai capelli neri e le corna di drago usò la sua tecnica di manipolazione dell'acqua per curare i suoi alleati e, un istante dopo, la avvolse attorno alla sua lancia e la usò per trafiggere i nemici.

C'era anche un ragazzo con cui bisticciava spesso che, però, quando vide quel falcione da guerra, l'afferrò e non se ne separò più.

Ora, ■■■ è morto, questa è la sua prima e unica morte.

Ma era ancora qui e la sua mente da ragazzo, rifletteva e sempre avrebbe riflettuto, per l'eternità.

Rifletteva sulle sue mani non più abili, non più in grado di forgiare lame... Ma tutto ciò era diventato irrilevante per lui.

Da quel momento in poi il suo corpo sarebbe diventato l'unica "lama". Sarebbe diventato Blade.

2.3.2 Silver Wolf

简介

「星核猎手」的成员，骇客高手。

将宇宙视作大型沉浸式模拟游戏，玩乐其中。

掌握了能够修改现实数据的「以太编辑」。

Breve presentazione

Membro dei Cacciatori di Stellaron e un'hacker formidabile.

Guarda l'universo come se fosse un gioco immersivo in cui si diverte.

Padroneggia l'abilità conosciuta come "Editing dell'Etere" che può essere utilizzata per manomettere i dati del mondo reale.

初次见面

哟，开拓者，感觉你挺不错的呀，那颗星核对你没什么影响吗？

Primo incontro

Yo, Pioniera, non sei malaccio. Quel pezzo di Stellaron non ha influenza su di te?

Yo, Pioniere, non sei malaccio. Quel pezzo di Stellaron non ha influenza su di te?

问候

今天也上线啦？

Salve

Anche oggi sei online?

道别

该做的事都做完了么？好，别睡下了才想起来日常没做，拜拜。

Arrivederci

Hai fatto tutto quello che dovevi fare? Bene, non metterti a letto per poi ricordarti che dovevi fare le daily. Ciao, ciao.

关于自己•名字

就是游戏账号名，开拓者你不也是？

Riguardo a sé stessa - Nome

È il nome del mio account di gioco. Non è lo stesso per te, Pioniera?

È il nome del mio account di gioco. Non è lo stesso per te, Pioniere?

闲谈•宇宙

想给这个宇宙多加些玩法，每天都跑图，不无聊么？

Chiacchiere - Universo

Vorrei ci fossero più modi di giocare in questo universo. Non ti annoi a correre per la mappa ogni giorno?

闲谈•普罗米修斯

普罗米修斯搭载了四个模块，「朋友」是最会说话的...「朋友是缘，永远珍惜。

为我们的友谊，干杯！」

Chiacchiere - Prometheus

Prometheus ha in dote quattro modelli e “Amico” è quello più chiacchierone. “Gli amici sono il destino, sono un tesoro eterno. Salute alla nostra amicizia!”

爱好

把头埋在抱枕里午睡和捏可爱的东西。

Hobby

Seppellire la faccia nel cuscino per fare un pisolino e pizzicare le cose carine.

烦恼

不能开小号，艾利欧也不行。

Fastidi

Nessuno crea un account alt, nemmeno Elio.

分享

骇入空间站的时候，我随手改了下螺丝咕姆的画像，不过...最后还是改回去了。

Qualcosa da condividere

Quando ho hackerato la stazione spaziale, ho pensato che avrei potuto apportare qualche cambiamento al ritratto di Screwllum. Poi, però, l'ho riportato all'originale.

见闻

我喜欢的游戏总在同一天更新版本，他们是约好了么？

Conoscenze

I giochi che mi piacciono hanno sempre gli aggiornamenti tutti lo stesso giorno. Si mettono d'accordo?

关于卡芙卡

在「无视规则」这一点上，卡芙卡和我很有共鸣。

Riguardo a Kafka

Ignorare le regole è una cosa che ci accomuna.

关于刃

说好等手伤痊愈了就一起打游戏，结果他的手就一直没好过。

Riguardo a Blade

Aveva detto che avrebbe giocato con me quando gli fosse guarita la mano, alla fine non è mai migliorata.

角色详情

将宇宙视为游戏的超级骇客。

无论怎样棘手的防御系统，银狼都能轻松破解。她与「天才俱乐部」螺丝咕姆的数据攻防战，现已成为骇客界的传说。

宇宙中还有多少亟待攻破的关卡？银狼对此十分期待。

Dettagli sul personaggio

Una super hacker che vede l'universo come un gioco.

Non importa quanto il sistema di difesa sia complicato, Silver Wolf riesce a violarlo con facilità. La sua battaglia di hacking contro Screwllum della Società dei Geni è diventata leggenda nel mondo degli hacker.

Quanti sono i livelli ancora da superare nell'universo? Silver Wolf non vede l'ora di scoprirlo.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

她玩着摇杆，日复一日。

只有一个员工的快餐店，用地下室改装的街机厅，几台陈旧的游戏机，这就是她的童年。

她没有合法的名字，没有身份编号，只有女主人给她取的昵称。

她也没有朋友，但她并不孤单。

她喜欢《波恩》：两条横线，一个光点，最简单的击球游戏，她能玩上一整天。

她喜欢《战轮 32》：点阵绘成的星空中，八个迥异的色块，规则只有一条——成为第一，不论方法。

她喜欢《几何战争》，喜欢《奥德修斯》，喜欢《星际猎豹》：这些游戏的得分记录上，满是顾客们留下的天文数字。

她玩着摇杆，日复一日。

直到有一天，所有的记录上只剩下一个人的名字。

于是她放下摇杆，回头望向空空荡荡的地下室。

在这里歇息的人很多，但留下来的却很少。

从这里离开的人很多，但再回来的却很少。

她眨眨眼，关掉了屏幕。

那晚，快餐店唯一的员工和女主人告别，成为了下一个离开的人。

名为「地下室」的游戏，在这一天结束了。

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Giorno dopo giorno, ha giocato con il joystick.

Un fast food con solo un dipendente, una sala giochi ricavata da uno scantinato, alcune console di gioco obsolete, questa era la sua infanzia.

Non aveva un nome legale né un numero d'identificazione, solo il soprannome che le aveva dato la proprietaria.

Non aveva amici, ma non era sola.

Le piaceva giocare a Pong: due linee orizzontali e un punto luminoso, il gioco in cui si deve colpire la palla più facile di tutti, ci avrebbe potuto giocare tutto il giorno.

Le piaceva Battle Wheels 32: otto blocchi colorati in un cielo disegnato a matrice.
C'è una sola regola: essere il migliore, non importa come.

Le piacevano Geometric Wars, Odysseus e Star Cheetah. Per questi giochi, i punteggi record lasciati dai clienti erano astronomici.

Giorno dopo giorno, ha giocato con il joystick.

Finché un giorno non ci fu un solo nome su tutti i record.

Quindi posò il joystick e si guardò intorno nel seminterrato vuoto.

Molti si sono riposati qui, ma pochi sono rimasti.

Molti se ne sono andati da qui, ma pochi sono tornati.

Sbatté le palpebre e spense lo schermo.

Quella sera, l'unico dipendente del fast food salutò la proprietaria e divenne la prossima persona ad andarsene.

Il gioco chiamato "Seminterrato" finì quel giorno.

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

她一路向西，穿过大荒野，来到废品山。

她想给自己找点活干，却因独来独往而四处碰壁。

在朋克洛德，人们从来都是搭伙做事，独行的人，大多混不下去。

没有办法，她只能给自己造些虚拟的同伴。

第一个人叫「朋友」，理所当然，它就该叫这个名字。

第二个人叫「魔王」，源自她在街头看见的海报，在她的想象中，它是一位失语的军人。

她忽然觉得这个团队有些和睦，缺乏一点真实，便给第三个人取名「打工仔」，给第四个人取名「奴隶」。

最后一个人叫「幼儿园同学」——没什么原因，她实在是创意枯竭了。犹豫再三后，她干脆从名单上划掉了这个人。

她把这些「同伴」存储在智能武器里，这样她就能在中间人面前，煞有介事地介绍自己庞大的团队。

她得到了第一份工作，如愿以偿——它的风险同报酬一样难以想象。

或许她的包装太过真实，令人信以为真；又或许他们只是想看看这位新人的表演，无论是死是活。

在朋克洛德，人们从来都是搭伙做事，独行的人，大多混不下去。

所以混出头的那些，最后都成了传奇。

二十四个系统时后，她从炉渣帮的据点里走了出来——独自一人，走的正门。

中间人沉默半晌，看了看她，又抬头看了看天空，最后转过身，把一箱金块扔在地上。

名为「废品山」的游戏，在这一天结束了。

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Si diresse verso ovest attraverso le terre desolate, fino al Monte dei Rottami.

Avrebbe voluto cercare lavoro, ma a causa della sua natura solitaria non ebbe successo.

A Punklorde quasi tutti lavorano assieme e i solitari spesso non durano a lungo.

Non poteva far altro che crearsi dei compagni virtuali.

Il primo si chiamava “Amico”, com’era naturale che fosse.

Il secondo si chiamava “Re Demone”, ispirato da un poster che aveva visto per strada.

Nella sua immaginazione era un soldato che aveva perso l’abilità di parlare.

Improvvisamente, pensò che la sua squadra fosse un po’ troppo in armonia e che mancasse di autenticità, quindi chiamò la terza persona “Salariato” e la quarta “Schiavo”.

L’ultimo si chiamava “Compagno d’Asilo”, senza un motivo preciso, solo che non aveva avuto più idee. Dopo molta esitazione, semplicemente cancellò questa persona dalla lista.

Salvò i suoi “compagni” in un’arma intelligente, in modo tale da poter presentare seriamente il suo squadrone agli intermediari.

Ottenne il suo primo lavoro, come si aspettava: il rischio era enorme quanto la ricompensa.

Forse la pubblicità che si era fatta era così autentica da risultare credibile; o forse volevano solo vedere questa noob esibirsi, viva o morta.

A Punklorde quasi tutti lavorano assieme e i solitari spesso non durano a lungo.

Così coloro che riescono a durare a lungo diventano delle leggende.

Ventiquattro ore dopo, uscì dal covo della Banda delle Scorie da sola e dalla porta d’ingresso.

L’intermediario rimase a lungo in silenzio, guardandola, poi alzò gli occhi al cielo, infine si girò e lanciò a terra un forziere di lingotti d’oro.

Il gioco “Monte dei Rottami” finì quel giorno.

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

她站在虹霓都市最高的大厦顶端，从这里可以望见她出生的地方。

只有一个员工的快餐店，用地下室改装的街机厅，几台陈旧的游戏机，她记得，这就是她的童年。

她记得自己喜欢《波恩》：两条横线，一个光点，最简单的击球游戏，她能玩上一整天。

恰如此时此刻，无人机群的红光遍布夜空，连缀成线。它们一片一片向她袭来，又一片一片轰然坠地。

她记得自己喜欢《战轮 32》：点阵绘成的星空中，八个迥异的色块，规则只有一条——成为第一，不论方法。

恰如此时此刻，各异的色彩将网络空间一分为八，来自各个组织的人们在广场上攒动，为了同一个目标——抓住「银狼」，不计代价。

她记得自己喜欢《几何战争》，喜欢《奥德修斯》，喜欢《星际猎豹》：那些游戏的得分记录上，满是不可追及的天文数字。

恰如此时——哦不，只有这个不太一样……

不可追及。哈，什么是「不可追及」？

她站在虹霓都市最高的大厦顶端，从这里可以望见她出生的地方。

她站得太高，以致身边容不下第二个人。

但她还要抬起头，往更高的地方看去，她看见星空就在那里，近在咫尺，又遥不可及。

「好无聊啊。」

名为「虹霓都市」的游戏，在这一天结束了。

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Si trovava in cima al luogo più alto di Città Arcobaleno, da cui poteva vedere il luogo dov'era nata.

Ricorda un fast food con solo un dipendente, una sala giochi ricavata da uno scantinato, alcune console di gioco obsolete, questa era la sua infanzia.

Si ricordava che le piaceva Pong: due linee orizzontali e un punto luminoso, il gioco in cui si deve colpire la palla più facile di tutti, ci avrebbe potuto giocare tutto il giorno.

Proprio come adesso le luci rosse dello sciame di droni erano allineate nel cielo notturno. Uno dopo l'altro si avvicinavano a lei e uno dopo l'altro cadevano.

Si ricordava che le piaceva Battle Wheel 32: otto blocchi colorati in un cielo disegnato a matrice. C'è una sola regola: essere il migliore, non importa come.

Proprio come adesso colori diversi dividevano il cyberspazio in otto, persone di varie organizzazioni si stavano radunando in piazza per lo stesso obiettivo: catturare Silver Wolf a qualunque costo.

Si ricordava che le piacevano Geometric Wars, Odysseus e Star Cheetah. Per questi giochi, i punteggi record lasciati dai clienti erano astronomici.

Proprio come adesso - oh, no, solo questo è un po' diverso...

Non rintracciabile. Ma che vuol dire, eh?

Si trovava in cima al luogo più alto di Città Arcobaleno, da cui poteva vedere il luogo dov'era nata.

Era arrivata troppo in alto perché ci fosse spazio per un'altra persona.

Tuttavia, alzò la testa e guardò ancora più in alto, vide le stelle, così vicine e irraggiungibili allo stesso tempo.

“Che noia.”

Il gioco chiamato “Città Arcobaleno” finì quel giorno.

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

她站在椅子上，擦着街机屏幕，打着圈，一遍又一遍，像是要擦掉每一粒灰尘。

她回到了那家快餐店，那间地下室。她打开门，一切一如既往，女主人为了她保留了所有的布置。

粉色的灯光洒落在屏幕上，像是城市里的霓虹，让她想起那一夜看见的星空。

她不是第一个登上那座大厦顶端的人，也不是第一个眺望那片星空的人。

她知道「零号」的故事，网络战争年代最伟大的骇客、最可怕的玩家，他引起了第一次全球网络瘫痪，只为将星际和平公司的押送船叫来自家门口。

她又想起「先哲」，以太编辑技术的创造者，以死者为自己命名的怪人。为了离开星球，他甘愿抛弃肉身，攻入黑域，成为一个在星际互网络中永远徘徊的幽灵。

她想起「石剑」，废品山的骄傲，他反抗绿洲区的故事在大荒野家喻户晓，有人说他最后追随巡海游侠而去，在银河中继续挥洒叛逆的火花。

还有他的挚爱「孛蛇」，绿洲区的红人。她的去向众说纷纭，人们只知出身没能阻止她和石剑走到一起，银河却让他们最终分道扬镳。

在朋克洛德，所有被称作「传奇」的骇客都走向了同一个终点。

而身为如今的传奇，她知道自己也已来到那扇门前。

哒、哒...她听见头顶传来脚步声，逐渐靠近、靠近.....

一个人、两个人、三个人、四个人。

一个男人、一个女人、一个铁皮人，还有.....

她坐下来，转过身，看向空空荡荡的地下室，看向门边的那个人——

「我加入。」

名为「朋克洛德」的游戏，在这一天结束了。

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

Si mise in piedi su una sedia e cominciò a pulire lo schermo della console con movimenti circolari più e più volte, cercando di eliminare ogni granello di polvere.

Era tornata al fast food, in quel seminterrato. Aprì la porta e tutto era esattamente come prima, la proprietaria le aveva lasciato tutto quanto.

Le luci rosa si riversavano sullo schermo come i neon della città, ricordandole il cielo stellato che aveva visto quella notte.

Non era stata la prima a salire in cima a quell'edificio, né la prima a guardare il cielo stellato.

Conosceva la storia di Zero, il miglior hacker e il giocatore più temuto delle Guerre di Internet. Aveva causato la prima paralisi della rete globale solo per chiamare una nave di scorta della CPI alla sua porta.

Le tornò in mente Sage, il creatore della tecnologia di editing dell'etere, un tizio strambo che si era dato il nome di un morto. Per lasciare il pianeta era stato disposto a disfarsi del proprio corpo e attaccare la Zona Nera, diventando così uno spettro che vaga nel Network Interstellare.

Ripensò a Stoneblade, l'orgoglio del Monte dei Rottami, la cui storia di ribellione contro la Zona Oasi era spesso raccontata nelle terre desolate e che, secondo alcuni, seguì i Ranger della Galassia, continuando a far brillare la scintilla della ribellione nella galassia.

Poi c'era l'amore della sua vita, Twinsnake, una vera celebrità nella Zona Oasi. Non ci sono pareri concordanti su dove sia andata, si sa solo che le sue origini non le hanno impedito di stare con Stoneblade, ma la galassia ha fatto sì che, alla fine, le loro strade si separassero.

A Punklorde, tutti gli hacker che possono essere definiti "leggende" hanno fatto la stessa fine.

Ed essendo lei la leggenda di quest'era, sapeva di essere arrivata anche a quella porta.

Clack, clack... senti dei passi dall'alto che si avvicinavano sempre di più...

Una persona. Due persone. Tre persone. Quattro persone.

Un uomo, una donna, un umanoide di metallo e...

Si sedette, si girò e guardò il seminterrato vuoto poi si girò a guardare la persona alla porta...

“Ci sto.”

Il gioco chiamato “Punklorde” finì quel giorno.

2.4 Stazione Spaziale di Herta

2.4.1 Herta

简介

「天才俱乐部」#83 号会员，空间站的真正主人。

智慧过人却毫无同理心的大科学家。

Breve presentazione

Membro #83 della Società dei Geni, la vera padrona della stazione spaziale.

Una grande scienziata dall'intelligenza eccezionale ma di empatia inesistente.

初次见面

我是黑塔，现在很忙，这是远程人偶自动应答模式：你好，你好，大家好，祝

你拥有愉快的一天，再见。

Primo incontro

Sono Herta, sono impegnata al momento. Questa è la modalità di risposta automatica della bambola da remoto: Salve a tutti, vi auguro buona giornata, arrivederci.

问候

今天来我这儿一起做研究吧——我研究你。

Salve

Vieni da me oggi ad aiutarmi con la mia ricerca. Mi farai da cavia.

道别

今天对你失去兴趣了，明天再说。

Arrivederci

Per oggi non sono più interessata a te. Vedremo domani.

关于自己•人偶

好看么？跟我小时候比，勉强也就七分相似吧。

Riguardo a sé stessa - Bambola

Bella, vero? Ha le sembianze di quando ero piccola, per il settanta per cento.

关于自己•本体

别想了，免得晚上睡不着。

Riguardo a sé stessa - Vera forma

Non ci pensare o non ci dormirai la notte.

闲谈•天才俱乐部

这个俱乐部好就好在什么都不问我要，甚至不在乎有没有我。

Chiacchiere - Società dei Geni

La cosa bella della società è che non mi chiede niente. In effetti, non importa nemmeno che io ne faccia parte.

闲谈•拜谒星神

得以拜谒星神的原因？因为我是黑塔啊。

Chiacchiere - Far visita a un Aeon

Perché posso far visita a un Aeon? Beh, perché sono Herta.

爱好

既不解题又不写稿，那就别怪自己的人生无趣咯？

Hobby

Se non risolvi problemi né scrivi per delle riviste, non ti sorprendere se la tua vita è noiosa.

烦恼

我已经够完美了，还有什么事要做？我当然可以再写几本书...但这于我何用，我为什么还要白费这些力气？

Fastidi

Sono già perfetta così, che altro dovrei fare? Certo, potrei scrivere altri libri ma...a che mi servirebbe? Perché sprecare energie?

分享

博识学会的每个人都有一套自圆其说的方法论，用一个晚上写下的书页就能砌成一座图书馆，这就是问题。

Qualcosa da condividere

Ognuno nella Gilda Intelligentsia ha un suo metodo di esposizione delle proprie tesi, il problema sta nel fatto che si potrebbe riempire una biblioteca con quelle scritte in una sola notte.

见闻

「寂静领主」抹去了画像上的眼睛，却吸引了所有人的目光。

Conoscenze

Il Signore del Silenzio ha cancellato gli occhi dal suo ritratto, ma nel farlo ha attirato l'attenzione di tutti.

关于阿兰

艾丝姐资助过一些特殊的孩子，阿兰也是其中之一吧。

Riguardo ad Arlan

Asta ha aiutato economicamente alcuni ragazzi particolari, Arlan dev'essere uno di loro.

关于艾丝姐

其他藏室什么时候能找到艾丝姐这样的管理者，我就好甩手不管了。

Riguardo ad Asta

Se anche le mie altre collezioni avessero un capo che le gestisce come fa Asta, non avrei problemi.

关于姬子

多无聊的东西送给她，过一阵子回到我手上，又会变得有趣起来。

Riguardo a Himeko

Le regalo le cose più noiose, dopo un po' me le restituisce che sono diventate interessanti.

角色详情

空间站「黑塔」真正的主人。

身为湛蓝星智商最高的人类，只做自己感兴趣的事，一旦失去兴趣就立刻走人——空间站就是最好的例子。

平时以远程操纵的人偶形态登场：「跟我小时候比，勉强七分相似吧。」——
黑塔本人。

Dettagli sul personaggio

La vera proprietaria della Stazione Spaziale di Herta.

Essendo l'essere umano con il quoziente intellettivo più alto del Blue fa solo ciò che le interessa e abbandona i progetti per cui perde interesse: la stazione spaziale ne è esempio.

Di solito appare con le sembianze di una bambola controllata da remoto.

“Somiglia alla me bambina per il settanta per cento”— Herta.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

黑塔女士的手稿是极为宝贵的资产。

其核心的难得之处并不在于黑塔女士极少愿意花费笔墨进行纸面写作，而是对于这样一位天才而言，天下万物都没什么值得记录的必要。

那些普通科员付诸十年、乃至一辈子才可以得出的科研成果，或许可以点亮一整片陌生的科研领域。但她而言，都不过像是随手点了一盏节能灯那样平凡。谁又会没事浪费时间去将这种小事成文成体系地记录下来呢？

不仅是黑塔女士，其实整个「天才俱乐部」成员的创作文献多是不可多得的珍宝。然而黑塔女士却更宽宏、更体恤理解我等普通人。

当然，我们都坚信并认可，这并非黑塔女士急于完成那部著作，所以将随手编写的稿纸到处乱放，方便以后应付投资方的时候，可以说一句——「写完了，但是找不到了」。

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

I manoscritti della Sig.ra Herta sono un patrimonio dal valore inestimabile.

La cosa più singolare non è tanto il fatto che la Sig.ra Herta prenda raramente carta e penna in mano, dato che per un genio come lei, le cose che vale la pena documentare siano rare.

Ricerche che possono richiedere dieci anni - a volte anche una vita intera – a un ricercatore comune e che possono far luce su un intero campo di ricerca sconosciuto, per lei sono una cosa ordinaria come accendere una lampadina. Chi sprecherebbe il proprio tempo a documentare cose così insignificanti?

Non riguarda solo la Sig.ra Herta, tutti i manoscritti dei membri della Società dei Geni sono tesori rari. Tuttavia, la Sig.ra Herta è più magnanima e comprensiva nei confronti di noi persone comuni. Lascia in giro i suoi manoscritti con la stessa disinvoltura e “generosità” con cui lascia che i ricercatori studino i suoi “Curio”.

Naturalmente, tutti sappiamo che non lascia manoscritti incompleti in giro per negligenza ma per potersi occupare degli investitori con la scusa: “L’ho finito, ma non riesco a trovarlo.”

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

众所周知，获得空间站「黑塔」的科研资格已成为了广大研究者的共同目标，今天我们就来采访一下空间站的主人，黑塔女士。黑塔女士，请问您成立这样一处科研绿洲的契机是什么呢？

「东西多了，总要找地方放。」

啊，正所谓无心插柳柳成荫！智慧的黑塔女士即便是无心之举，也可以造福千万普通人。然而，总有心思邪恶之徒妄图破坏如此美妙净土，请问黑塔女士，对于上一次反物质军团的入侵，您有何想法？

「下次别来了。」

这...如此严厉的警告，一定是成就黑塔女士的必然要素。区区反物质军团，你也敢进黑塔女士的空间站，你不配被黑塔女士放在眼里！那么我们进入下一个问题！

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Come tutti sappiamo, qualificarsi come ricercatore nella stazione spaziale di Herta è un obiettivo comune tra gli scienziati. Perciò, oggi intervisteremo la proprietaria della stazione spaziale, la Sig.ra Herta. Sig.ra Herta, qual è il motivo che l'ha spinta a creare una tale oasi di ricerca?

“Ho un sacco di roba e non ho posto per metterla.”

Ah, come si suol dire, tutto fa brodo. Anche un atto involontario della saggia Sig.ra Herta può giovare a milioni di persone comuni. Tuttavia, ci saranno sempre persone malvagie che vorranno distruggere un posto meraviglioso come questo. Posso

chiederLe, Sig.ra Herta, cosa pensa dell'ultima invasione subita per mano della Legione Antimateria?

“Non tornate.”

Un duro avvertimento. Questa durezza deve essere necessaria alla Sig.ra Herta per ottenere i suoi risultati eccelsi. L'insignificante Legione Antimateria osa attaccare la stazione spaziale ma non merita nemmeno l'attenzione di Herta! Passiamo alla prossima domanda!

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

最近空间站的研究进度受到事故的冲击，有所延后。不少科员捶胸顿足，为辜负了黑塔女士的信任与青睐而自责，请问黑塔女士，您有没有什么话想跟大家说？

「没有，加油。」

大家都想为黑塔女士您的科研之路出一份力嘛.....

「不用了。」

确实，大家的科研水平远不如黑塔女士，这也是我们被您的智慧与卓见深深折服的原因。请问黑塔女士，您有没有什么科研建议能给送给大家，我们也想向您学习学习！

「没有。」

黑塔女士，您的智力水平与天赋之高大家都有目共睹，可是对于我们普通人来说，实在没办法做到和您一样...您能不能给我们指导指导，比如说我们智力有限，那就应该集中精力在某某领域之类的？

「那就回家睡觉呗。」

Storia del personaggio - 3 (sbloccata al livello 60)

La ricerca sulla stazione spaziale è stata rallentata dal recente attacco e molti ricercatori si sentono in colpa per aver tradito la fiducia che la Sig.ra Herta aveva riposto in loro. Ha qualcosa da dire a tutti?

“No. Continuate così.”

Noi tutti vorremmo contribuire alla sua ricerca, Sig.ra Herta...

“Non c'è bisogno.”

È proprio vero che non arriveremo mai al livello di ricerca della Sig.ra Herta, perciò rimaniamo sempre colpiti dalla Sua saggezza e dalle Sue intuizioni. Dato che vorremmo tutti imparare da Lei, volevo chiederLe se ha qualche consiglio da darci!

“No.”

Sig.ra Herta, il Suo intelletto e talento sono evidenti per tutti, ma per noi persone comuni non c'è modo di essere come Lei... Potrebbe darci qualche consiglio come a quale campo dovremmo dedicare le nostre limitate doti cognitive?

“Va a dormire.”

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

黑塔女士还真是体贴啊，确实，「天才俱乐部」成员们研究的东西一般人可能连标题都看不懂。那我们还是聊点别的，空间站里都是您忠诚的支持者，大家对您的个人情况也充满了好奇。比如说您一直在写的手稿，请问黑塔女士，您打算什么时候出版最新文章呢？

「我认为这并不重要，更加重要的是，以利亚萨拉斯曾经说过，最具挑战性的挑战莫过于提升自我。因此，我们还要更加慎重地审视这个问题：所谓写稿，关键是稿需要如何写——」

呃...呃...原来如此。不过，黑塔女士，我们非常关心您那本《我如何加入天才俱乐部》.....

「我认为这并不重要，更加重要的是，赞达尔曾经说过，一个人即使已登上顶峰，也仍要自强不息。因此，我们还要更加慎重地审视这个问题：所谓加入天才俱乐部，关键是天才俱乐部需要如何加入——」

您现在是...自动应答模式吗？

「我认为这并不重要，更加重要的是，余清涂曾经说过，为学者，立志之事也。因此，我们还要更加慎重地审视这个问题：所谓自动应答，关键是应答需要如何自动——」

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

Sig.ra Herta, Lei è davvero premurosa. Infatti i membri della Società dei Geni stanno facendo ricerche di cui nemmeno i titoli sarebbero comprensibili per la gente comune. Parlando d'altro, la stazione spaziale è piena dei Suoi fedeli sostenitori e la gente è

curiosa della Sua situazione personale. Per esempio, Sig.ra Herta, posso chiederLe quando pubblicherà il manoscritto che sta scrivendo adesso?

“Non penso sia importante. È più importante ciò che ha detto Elias Salas, ossia che non c’è sfida più grande del migliorarsi da soli. Quindi esaminiamo con più attenzione la questione: quando si scrive un manoscritto, il punto focale è come si scrive—”

Ehm...ehm.. è proprio così. Tuttavia, Sig.ra Herta, siamo tutti molto interessati al Suo scritto “Come sono entrata nella Società dei Geni”...

“Non penso sia importante. È più importante ciò che ha detto Zandar, ossia che bisogna essere autonomi anche quando si raggiunge la vetta. Quindi esaminiamo con più attenzione la questione: quando si tratta di entrare nella Società dei Geni, il punto focale è come si entra nella Società dei Geni—”

È... in modalità di risposta automatica?

“Non penso sia importante. È più importante ciò che ha detto Yu Qingtu, ossia che essere uno studioso vuol dire mettersi in testa qualcosa. Quindi esaminiamo con più attenzione la questione: quando si parla di modalità di risposta automatica, il punto focale è quanto automatica debba essere questa risposta—”

2.5 Xianzhou Luofu

2.5.1 Bailu

简介

仙舟「罗浮」持明族的尊长，有「衔药龙女」之称的医士。

以独门医理和唯有龙脉方可施行的「医疗手段」救死扶伤。

Breve presentazione

L'onorevole saggia dei Vidyadhara della Xianzhou Luofu. Anche conosciuta come la “Draghessa Guaritrice”.

Usa la scienza e i trattamenti che solo la specie draconica Vidyadhara è in grado di fornire per curare i feriti e salvare vite.

初次见面

我是白露，丹鼎司的医士。来来，过来让我瞅瞅，你怎么回事，哪儿不舒服啦？

Primo incontro

Sono Bailu, medico del Dipartimento di Alchimia. Vieni, vieni qui. Dimmi, ti fa male da qualche parte?

问候

吃糖么？不吃啊，那我吃啦。

Salve

Vuoi una caramella? Non la vuoi? La mangio io.

道别

啊，这就要回去了么...再待一会儿，就一小会儿嘛！

Arrivederci

Ah... devi andare... aspetta ancora un po'! Solo un altro po'!

关于自己

我也算是龙吗？活动范围不出禁邸，一言一行都需符合族中规制。这样的生活...根本就是被养在鱼缸里的一条鱼吧？

Riguardo a sé stessa

Anche io valgo come drago? Quale drago non può uscire di casa e deve ubbidire alle regole del proprio clan? Questo tipo di vita... è quello di un pesce in un acquario.

闲谈•饮食

午餐需讲究君臣相佐。烟熏肉堡两个，奶茶一杯，实是治疗心病、保持心情愉快的不二之选！

Chiacchiere - Cibo

Il pranzo è come una medicina e ha bisogno di equilibrio. Due polpette affumicate e un bicchiere di latte curano l'ansia e sono il modo perfetto per metterti di buon umore!

爱好

熟读医理，寻找药材，打开格局。没有什么是不能入药的，越是疑难杂症，越是要依靠不拘一格的药方才行~

Hobby

Leggere e memorizzare i principi della medicina, cercare ingredienti per i medicinali ed espandere i miei orizzonti. Tutto può diventare una medicina, più una malattia è difficile da curare, più la prescrizione deve essere eccentrica~

烦恼

世上只有一种顽疾我爱莫能助，就是...长•不•高...哼！

Fastidi

C'è solo una condizione cronica al mondo che vorrei debellare ma non posso... ed è Essere. Bassi!

分享

把头埋入水中，不过也就一方小小的天地，却感觉可以比平时更加自由地呼吸，超脱了水的边界.....

Qualcosa da condividere

Se immergo la testa nell'acqua, anche se è solo una piccola zona, sento che posso respirare più liberamente, molto oltre i confini dell'acqua...

见闻

听病人说，至味盛苑又出了新的甜品，叫「落九天」，那糖拔丝好长好长好长.....可惜，我吃不到呀。

Conoscenze

Un paziente mi ha detto che il Giardino dei Gourmet ha un nuovo dessert, si chiama “Caduta dal Nono Cielo”, i fili di zucchero sono lunghissimissimi...peccato che non riesco mai a mangiarlo.

关于景元

将军找我看病，大都是什么「眼睛困得睁不开」之类的病症，然后就问问我近况，稍坐一会儿便走，有时连药都不拿.....

Riguardo a Jing Yuan

Quando il Generale viene da me a farsi visitare, dice sempre che è “Così stanco da non tenere gli occhi aperti” e cose del genere. Dopodiché mi chiede come vanno le

cose, si siede per un po' e poi se ne va. A volte non porta via nemmeno un po' di medicina...

关于符玄

符太卜一加班，搭配明目药茶的糖粉库存总是火速告急...

Riguardo a Fu Xuan

Ogni volta che la Somma Divinatrice Fu fa gli straordinari, finiamo subito le riserve di polvere di zucchero per fare il suo tè medicinale per gli occhi...

关于驭空

驭空司舵...每每见我，总说自己已经放下过往了，但其实还是放不下吧。

Riguardo a Yukong

La timoniera Yukong... ogni volta che mi vede dice che si lascia tutto alle spalle, però non credo lasci andare niente.

关于停云

停云小姐可以承受比一般人更激烈的按摩治疗手法，所以我从来不会对她「手下留情~

Riguardo a Tingyun

La Sig.na Tingyun riesce a sopportare massaggi più intensi rispetto alla persona comune, quindi non ci vado mai piano con lei~

关于素裳

哎呀，我就算足不出户，也可以听见她的声音，「急人所急，有求必应」——
对吧？

Riguardo a Sushang

Beh... anche quando sono chiusa in casa riesco a sentire la sua voce, “si devono aiutare i più bisognosi”, l’ho detto bene?

关于青雀

我只恨没有早点结识「帝垣琼玉」的发明者...如此强身健脑的益智活动，理应发扬光大！

Riguardo a Qingque

Mi dispiace di non aver incontrato l’inventrice di “Giada Celeste” prima... Un’attività di rafforzamento fisico e cerebrale del genere deve essere incentivata!

角色详情

性格活泼的小女孩，持明族的「衔药龙女」，药到病除的名医。

经常开出不拘一格的药方，如「多喝热水」、「睡一觉就好了」。

见不得人受苦，治病时总是闭着眼睛。

——总之病好了就行！

Dettagli sul personaggio

Una giovane ragazza dalla vivace personalità, la “Draghessa Guaritrice” del clan Vidyadhara, è un famoso medico in grado di curare qualsiasi malattia.

Spesso prescrive trattamenti anticonvenzionali come “Bere molta acqua calda” e “Fare un bel riposino”.

Dato che non riesce a vedere la gente che soffre, quando cura i pazienti chiude gli occhi.

“Fintanto che vengono curati va bene così, no?”

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

「丹鼎司医案治验总要•卷四十八•例一千二百四十六

主治医师：白露。

患者：月追（狐人），女，六十二岁。

主诉：误食化外民贩售的巧克力糖丸，口渴引饮，浑身酸痛，腹部尤甚，呼吸急促，尾巴毛脱落如絮。

辨证：食物中毒。

处方：苦参 1 钱，生甘草 1 钱 1 分，五谷玉液 1 瓶，《饮食禁忌常识须知》1 本。

用法：将苦参及生甘草用五谷玉液煎熬至半，过滤去渣，随量任意饮用至呕吐为止；《饮食禁忌常识须知》抄写五百遍，做到熟记于心。

按语：典型食物中毒，脏器轻微病变已凭龙殼治愈，按方服药催吐、排出余下有毒物质即可。另外，就算是肉体强健的长生种，狐人不能吃巧克力是常识！！

还有，这等小毛小病就不要让病人等这么久，直接叫醒我就好了！另外再来些疑难杂症啊，你们要白白浪费本小姐的本事吗？」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Raccolta di Cartelle Cliniche del Dipartimento di Alchimia: Volume 48, Caso 1246

Medico curante: Bailu.

Paziente: Yuezhui, Volpiana, femmina, sessantadue anni.

Disturbo: Ha ingerito per errore delle pillole di cioccolato vendute da uno straniero con conseguente sete, dolori diffusi in tutto il corpo, in particolare all'addome, mancanza di respiro e caduta di grandi quantità di pelo della coda.

Diagnosi: Intossicazione alimentare.

Prescrizione: Ginseng amaro, 1 qian. Liquirizia a crudo, un qian e un fen. Liquore ai cinque cereali, una bottiglia. "Note di Buonsenso Sui Cibi Proibiti", una copia.

Uso: far bollire il ginseng amaro e la liquirizia a crudo nel liquore ai cinque cereali fino a ridurlo a metà del suo volume, filtrare e rimuovere i sedimenti, bere fino a quando non viene indotto il vomito. Copiare "Note di Buonsenso Sui Cibi Proibiti" 500 volte finché non ti rimane in testa.

Note: Tipica intossicazione alimentare, le lesioni minori agli organi sono state curate dalla Pelle di Drago, seguire la prescrizione di emetici in modo tale che le tossine vengano eliminate. Vorrei aggiungere che anche la Volpiana più forte, sana e longeva non può mangiare cioccolato, lo sanno tutti!!!

Inoltre, per malesseri minori come questi, non lasciate che il paziente aspetti troppo. Svegliatemi! E volete trovarmi casi più difficili? O volete sprecare le mie abilità per niente?

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

「丹鼎司医案治验总要•卷七十三•例五百八十二

主治医师：白露。

患者：锦余（持明），女，十三日又两个时辰。

主诉：患者不及数月便会蜕生轮回，重焕新生。其成长速度百倍于寻常持明族。

辩证：蜕生异症，世所罕有，万中无一。

处方：无药可医，多喝热水

用法：无

按语：确实是疑难杂症！还是本小姐治不好的那种！

持明族蜕生轮回的机理至今仍是一个未被破解的谜。有医者认为持明通过轮回修复漫长生命周期中的损伤，但这位患者的情况显然有违此理。

我已化验了她的血样、髓液，也让她服下了透影虫，仔细查看了大脑，并无病变区域。唉，生命真是奇妙，即便是免于衰老、死亡，长生种也无法彻底解脱疾病的困扰啊。

本小姐的身体也是，自打长出顶角后...六七年过去了，就再也没长高过！这到底是什么问题啊。一定是因为被那些讨厌的龙师长老们整天看着的缘故！娃娃不出去跑，怎么能长高？

看到这条医案的医士，你们什么时候才能放我出去呀！本小姐又不是什么大坏蛋，戒备得那么紧做什么！真是气死我了气死我了气死我了气死我了气死我了气死我了气死我了气死我了气死我了气死我了」

本页末尾处另附生有龙角的鬼脸一张。

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Raccolta di Cartelle Cliniche del Commissionedi Alchimia: Volume 73, Caso 582

Medico curante: Bailu.

Paziente: Jinyu, Vidyadhara, femmina, età: tredici giorni e quattro ore.

Disturbo: la paziente subisce il ciclo di muta e rinascita in pochi mesi. Il suo tasso di crescita è di cento volte superiore alla norma per un Vidyadhara.

Diagnosi: anormalità del ciclo di rinascita, un caso su un milione.

Prescrizione: Nessuna. Bere molta acqua calda.

Uso: Nessuno.

Note: Un caso davvero difficile! Una malattia che non posso curare.

Il meccanismo dietro il ciclo di muta e rinascita dei Vidyadhara è ancora un mistero. Alcuni guaritori ritengono che i Vidyadhara usino il ciclo di rinascita per riparare le ferite subite durante il loro lungo ciclo vitale, ma questa teoria, chiaramente, non è applicabile nel caso di questa paziente.

Le ho già analizzato campioni del sangue e liquor, le ho somministrato vermi traslucidi per esaminare attentamente il suo cervello: non ci sono aree malate. Ahimè, la vita è davvero portentosa! Anche se le specie immortali sono esenti da morte e invecchiamento non possono sottrarsi alle malattie.

Lo stesso vale per me, sono passati sei o sette anni da quando mi sono cresciute le corna ma... non sono cresciuta per niente in questo lasso di tempo. Cosa c'è che non va? Sarà colpa di quei vecchi precettori fastidiosi che mi sorvegliano sempre! Come fa una bambina a crescere se non corre in giro?

Medici che avete letto questo caso, quando mi farete uscire di qui? Non sono una furfante buona a nulla, quindi che senso ha tenermi sotto sorveglianza così stretta! Sono così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata, ma così arrabbiata.

Alla fine di questa pagina è anche incluso il volto di un drago imbronciato.

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

「丹鼎司医案治验总要•卷一百二十八•例三十九

主治医师：白露。

患者：景元（仙舟人），男，年龄不详（十王司肯定知道）。

主诉：胸闷气短，嗜睡，眼睛困得睁不开。此次问诊为例行复诊。

辩证：神策府里坐太久了。

处方：蒜苗五花肉 1 碟，脆瓜胡辣鸡丁 1 碟，鲫香肉丝 1 盘，陈婆豆腐 1 碗，脆皮仔猪 1 只，狩原毛峰 1 杯。

用法：吃就完事了。吃完觉得撑，自然就会想要外出走动消食，正好可以换换心情。

按语：将军每年都要来问诊，理由大多是什么『胸闷气短』、『眼睛困得睁不开』，想要检查检查身子。

将军的气机运行健旺得很，既没有奇症困扰，也察觉不出半点魔阴身征兆（虽然这事儿归十王司管，但本小姐还是特地留神了一下哈）。

本小姐觉得，他就是闷得慌，没事溜出来晃荡。不然他每次来也不会都带上一个甜点盒子，塞进三四样果仁蜜饯什么的，坐下就跟我侃大山。什么我最近身体怎么样，做不做梦，吃的如何，比起我，他倒像个医生了。

不过我挺喜欢跟他说话儿的。不像那些老东西，将军不摆架子，又喜欢逗闷子，还经常说起自己出征去过的世界，各种精彩。唉，本小姐不想枯坐医斋，本小姐也想仗剑走天涯啊啊啊……」

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Raccolta di Cartelle Cliniche del Commissionedi Alchimia: Volume 128, Caso 39

Medico curante: Bailu.

Paziente: Jing Yuan, maschio nativo di Xianzhou, età sconosciuta (certamente nota al Commissionedei Dieci Re).

Disturbo: oppressione toracica, respiro affannoso, sonnolenza, incapacità di tenere gli occhi aperti. È una visita di routine.

Diagnosi: è stato seduto al Palazzo della Previdenza Divina troppo a lungo.

Prescrizione: una porzione di Maiale all'Aglio, una porzione di Bocconcini di Pollo con Melone Croccante, una porzione di fettine di maiale all'aroma di carpa, una porzione di Tofu di Nonna Chen, un maialino croccante, un bicchiere di Tè del Cacciatore Maofeng.

Uso: che mangi e basta. Sentendosi sazio dopo aver mangiato, gli verrà naturale fare una passeggiata per favorire la digestione, proprio quello che ci vuole per tirarlo su di morale.

Note: il generale viene ogni anno per un controllo, le ragioni sono perlopiù del tipo “oppressione toracica e respiro affannato” e “palpebre così pesanti da non riuscire a tenerle aperte” e richiede di fare un accertamento.

Il qi del generale è molto vigoroso e non è afflitto da malattie. Non ho rilevato presenze di mara (anche se questo è di competenza della Dipartimento Dei Dieci Re, ho comunque prestato particolare attenzione a questo aspetto.)

Penso sia solo annoiato e non abbia di meglio da fare che uscire di nascosto e stare in giro. Altrimenti non mi porterebbe ogni volta una scatola di dolcetti, noci, canditi

*o simili e non si siederebbe a fare quattro chiacchiere con me. Come va la mia salute?
Ho sognato? Come ho mangiato di recente? È più un medico lui di me.*

*Però, mi piace parlare con lui. A differenza di quei vecchiacci, il generale non si dà
arie e gli piace fare battute, ma parla spesso anche dei mondi su cui è stato in
spedizione e di ogni genere di meraviglia. Ahimè, come mi piacerebbe lasciarmi alle
spalle la medicina per andare ai confini dei mondi con una spada...ah, ah, ah*

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

「诸位龙师安好：

星历■■■■年■■月■■日，对白露大人的定期诊察，简要记录如下——

龙尊的身体依旧毫无变化，不曾成长。这不奇怪，发育迟缓在持明族中算是常例。相对身躯的静止，妾身对她无梦的状态更感忧心。

历代龙尊在承接『重渊珠』及『化龙妙法』后，均会在梦中重历龙祖的往事。潜渊阁负责誊录复述并加注释，相关文件汗牛充栋。尽管那些梦境支离破碎，难以理智解析，但毕竟是我族更接近『不朽』的唯一方法。但白露大人却毫无类似的经验。由此可见，若不是『龙心』有损，便是『化龙妙法』未能施行完全。

此外，鉴于龙尊大人已展露出招引雷霆和控驭水体的能力，我已再度命族中巧匠打制了『尺木缚锁』，枷于龙尾处，以免其力量失控，再生『饮月之乱』时的祸事。

另，数月之前，曜青的『天风君』曾来信垂询龙尊现状，妾身已谨按长老们的叮嘱复函回答。白露大人年纪尚浅，仍需龙师辅佐，及至成年礼毕，龙师便会为其上『饮月君』的尊号，大意如此。

龙尊近侍 云悠 拜上」

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

Egregi precettori,

Calendario astronomico, giorno ■ del mese ■ dell'anno ■■■■■, breve resoconto della visita di routine della Sig.na Bailu:

Non sono presenti cambiamenti nello sviluppo fisico dell'onorevole saggia, non è cresciuta. Non è un quadro inusuale, dato che lo sviluppo rallentato è un fatto abbastanza comune tra i Vidyadhara. Sono più allarmata per la sua mancanza di sogni che per la crescita rallentata del suo corpo.

Tutti gli onorevoli saggi precedenti rivivono la vita del loro antenato drago in sogno, dopo aver ottenuto la “Perla dell'Abisso” e la “Trasmutazione Draconica”. Il Padiglione delle Fonti Profonde è responsabile della trascrizione, del racconto e dell'annotazione di questi sogni che raccolgono in un'infinita collana di libri. Anche se questi sogni sono sconnessi e difficili da analizzare razionalmente, sono anche l'unico modo che il nostro clan ha per avvicinarsi alla Permanenza. Ma la Sig.na Bailu non fa quest'esperienza. Da ciò si evince che il “Cuore Draconico” è stato danneggiato o la “Trasmutazione Draconica” non è stata implementata completamente.

Inoltre, l'onorevole saggia ha mostrato l'abilità di attirare fulmini e manipolare l'acqua, ho commissionato ai migliori artigiani del mio clan la realizzazione di una Gogna di Corno di Drago da collocare sulla sua coda, in modo da evitare che perda il controllo del suo potere e che si ripeta il disastro che è avvenuto durante la Rivolta di Imbibitor Lunae.

Qualche mese fa, abbiamo anche ricevuto una missiva da Caelorum Venti della Yaoqing che chiedeva dello stato attuale della Sig.na Bailu. Ho risposto secondo le vostre istruzioni, anziani. La Sig.na Bailu è ancora giovane e ha bisogno della guida dei precettori; dopo la cerimonia della maggiore età i precettori le conferiranno il titolo di Imbibitor Lunae.

In fede, Yunyou, assistente dell'onorevole saggia.

2.5.2 Jing Yuan

简介

仙舟联盟帝弓七天将之一，负责节制罗浮云骑军的「神策将军」。

师从前代「罗浮」剑首，但并不显名于武力。

Breve introduzione

Il generale della provvidenza divina, uno dei sette generali celesti dell'Alleanza Xianzhou, responsabile dei Cavalieri Nuvola di Luofu.

Allievo della precedente "Spada di Luofu", ma non è famoso per l'uso delle arti marziali.

初次见面

我是「罗浮」云骑将军景元。不必拘谨，「将军」只是一时的身份，你称呼我景元便可。

Sono il generale dei Cavalieri Nuvola Jing Yuan. Non c'è bisogno delle formalità, "generale" è solo il mio titolo temporaneo. Va bene anche se mi chiami Jing Yuan.

问候

来了呀，若是有什么旅行异闻，也同我讲讲吧。

Salve

Sei qui, se ti va, puoi raccontarmi le storie dei tuoi viaggi.

道别

嗯，你好好休息...我还有些要务处理，恕不能远送。

Arrivederci

Mmm, riposati per bene...io ho ancora delle faccende importanti da sbrigare. Mi dispiace di non poterti accompagnare a casa.

关于自己

昔日仇敌或死或擒，故交好友风流云散。这么想来，我确实实已是个「老人」了...

Riguardo a sé stesso

I miei vecchi nemici sono morti o sono stati catturati, mentre i vecchi amici sono andati ognuno per la propria strada. Ora che ci penso, sono davvero diventato vecchio...

闲谈•弈棋

善弈者无通盘妙手，人们会为了一子妙手力挽狂澜而喜，却不为大局危倾而忧。

Chiacchiere - Giocare a scacchi

Un bravo giocatore non fa sempre mosse appariscenti. Alle persone piacciono le mosse appariscenti che salvano una situazione disperata, ma non si preoccupano quando questa è destinata alla sconfitta.

闲谈•罗浮

或许外来者习惯将「罗浮」简称为仙舟，但...「罗浮」不等于仙舟，「罗浮」就是「罗浮」。

Chiacchiere - Luofu

Forse gli stranieri sono abituati a dire “Luofu” per abbreviare “Xianzhou”, però... “Luofu” è diverso da Xianzhou. “Luofu” è “Luofu”.

爱好

闭目养神。随着时间流逝，这越发不是件易事。

Hobby

La meditazione ad occhi chiusi. Con il passare del tempo, però, è diventato sempre più difficile.

烦恼

我平生最怕麻烦，麻烦不只分大小，还分远近。如何布局谋划，还得劳神费力哪.....

Fastidi

Per tutta la mia vita ho avuto paura delle seccature. Non ce ne sono solo di grandi o piccole, ma anche di vicine e lontane. Necessitano di preparazione, pianificazione e tutte queste cose richiedono energie...

分享

这尊威灵唤作「神霄雷府总司驱雷掣电追魔扫秽天君」。是从古书里看来的称谓，只是名字太长不好记，便掐头去尾简称为「神...君」。

Qualcosa da condividere

Questo spirito soprannaturale conosciuto come “Re Celeste Scaccia Demoni Capo del Tuono e del Fulmine” è un appellativo che ho letto in un testo antico. Solo che è troppo lungo e difficile da ricordare, così l’ho abbreviato in “Re...Fulmine”.

见闻

我受俗务羁扰多年，不仅对周遭事物见怪不怪，人也变得无趣。一定要说有什么见闻，便是遇见你这般云游天外之人吧。

Conoscenze

Sono stato legato alle cose di tutti i giorni per molti anni, non solo quelle che mi circondano, ma sono anche diventato una persona poco interessante. Se devo proprio parlare di qualcosa, parlerei dei viaggiatori che ho incontrato, come te.

关于彦卿

你若当他是孩子，他便会端起大人的架子来。你若当他是大人，他又会露出小孩子的脾性来。

Riguardo a Yanqing

Se lo tratti da bambino, si darà le arie da adulto. Se lo tratti da adulto, tornerà ad essere un bambino.

关于符玄

符卿的心思我明白，所以还得多让她等一等，她要是耐心等下去，便到时机了。

Riguardo a Fu Xuan

So cosa pensa Fu Xuan, per questo la devo far aspettare ancora un po', quando avrà la pazienza di aspettare, allora sarà arrivato il momento giusto.

关于驭空

人人都当驭空司舵是退休了...殊不知她在放下最热爱的飞行后，选择了另一条更艰难的道路。

Riguardo a Yukong

Tutti pensano che la timoniera Yukong sia andata in pensione... non possono immaginare che abbia scelto una strada più difficile dopo aver abbandonato il suo grande amore, il volo.

关于停云

正是像停云小姐这样的接渡使往来周旋，仙舟的贸易才能有如今的繁盛。

Riguardo a Tingyun

È proprio grazie ad amicassador come la Sig.na Tingyun che il commercio a Xianzhou è così florido.

关于罗刹

我也见过不少行商，但你不觉得，像他这般不急于做成生意的行商并不多么？

Riguardo a Luoche

Ho visto molti mercanti. Ma non credi che ce ne siano pochi come lui, che non hanno fretta di fare affari?

关于素裳

无忧无虑的云骑新人哪...我也有过这样的日子，虽然已经过去很久了。

Riguardo a Sushang

Una neofita cavaliera nuvola senza pensieri... Anch'io ho avuto quel periodo, anche se ne è passato di tempo!

关于白露

持明族的尊长不好当啊...希望她这一世一切安好。

Riguardo a Bailu

È dura essere l'onorevole saggia del clan Vidyadhara... spero che stia bene in questa vita.

关于青雀

之前只当她是牌馆的常客，但近来却听说她是太卜司的卜者...那儿不是忙得脚不沾地么？哪还有空去牌馆呀？

Riguardo a Qingque

Prima pensavo fosse solo un'assidua frequentatrice della casa da gioco, ma di recente ho sentito dire che è una divinatrice del Dipartimento di Divinazione... Non dovrebbe essere molto impegnata? Come fa ad avere tempo libero per andare a scommettere?

关于镜流

她教我研习剑技，却始终未能与我亲近一些...但无边的夜色中，哪有比始终当空的明月更亲近人的存在呢？

Riguardo a Jingliu

Mi ha insegnato a brandire una spada, anche se non è mai entrata in confidenza con me... ma nella notte infinita cosa può dare più confidenza della luna luminosa in cielo?

关于刃

如果他什么都不记得，对我来说会更容易一些。

Riguardo a Blade

Se si dimenticasse del passato sarebbe tutto molto più facile per me.

关于丹恒

我明白，我想追寻的身影...已经不在，只在我的回忆里。这对「他」来说，是件好事。

Riguardo a Dan Heng

Lo capisco che la persona che sto rincorrendo... non c'è più ed esiste solo nei miei ricordi. Forse è meglio così per lui.

角色详情

位列帝弓七天将之一的「神策将军」，外表懒散、心思缜密。不以危局中力挽狂澜为智策，因此在常事上十分下功夫，以免节外生枝。因其细心谋划，仙舟承平日久，看似行事慵懒的景元反被送上绰号「闭目将军」。

Dettagli sul personaggio

Il generale della previdenza divina, uno dei sette generali celesti, anche se appare indolente, è, in realtà, molto meticoloso. Non crede che salvare una situazione a ridosso del disastro sia una dimostrazione di saggezza, quindi concentra molto tempo ed energie nelle questioni di tutti i giorni per evitare potenziali complicazioni future. Grazie alla sua attenta gestione, Xianzhou ha potuto godere di molti anni di pace, la sua apparente pigrizia ha fatto guadagnare a Jing Yuan il soprannome "Generale Mezzo Addormentato".

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

「想请教太卜大人，这星阵棋为何是棋枰四方，棋子浑圆？」

「取法天圆地方？古人文明未开化前，相信大地平坦。这星阵棋仿效的是列国逐鹿相争，一统大地的旧事，自然是方枰。至于棋...那时的人相信天如穹盖浑圆，棋子仿效星辰流转，下应人事，自然是圆的。」

「不对，不对。」

「你未下的四十八手，我已预见。了。景元，你要是想借提问让我分神，我劝你趁早歇歇。」

「哎，符卿怎么无端疑我？」

「别打岔，你接着说。」

「诚如符卿所说，棋是比喻，以局喻人。战争的规则写的明明白白，各子的行动早有定数，也不过是进退飞跳罢了。因此进退以方，这便是方枰的原因。至于棋子，先贤有云『用智如圆』，阵中各子皆有自己的心智，所以用了圆棋。」

「《玉沙巡拾》一书里提过星阵棋的来由，景元，我读书多，你莫要诳骗我！」

「云车左移三进四，将军。你输了，符卿。」

「等，等等为什么刚刚的预视里没看到这一手？退、退回去重来。」

「棋子如人，各有心智。你我落子无悔，岂有重来的道理？哈哈，一司之首岂能混赖？」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

Somma divinatrice, perché negli scacchi stellari la scacchiera è quadrata ma gli scacchi sono rotondi?

Forse si basa sul fatto che il cielo è rotondo e la terra è quadrata? In antichità si credeva che la terra fosse piatta. Gli scacchi si ispirano ai tempi antichi delle grandi potenze in lotta per unificare un pianeta, quindi è naturale che la scacchiera sia

quadrata. Per quanto riguarda gli scacchi stessi... all'epoca si credeva che il cielo fosse rotondo come una cupola e che i pezzi girassero sulla scacchiera come stelle in cielo per imitare le vite umane, quindi è naturale che siano rotondi.

Sbagliato. Sbagliato.

Ho già previsto le prossime quarantotto mosse che farai, Jing Yuan. Se vuoi distrarmi con delle domande, ti consiglio di fermarti.

Come puoi sospettare così ingiustamente di me?

Non interromperti. Continua.

È vero che gli scacchi sono una metafora della vita delle persone. Le regole della guerra sono scritte chiaramente e le azioni di ciascun pezzo sono fisse: avanzare, ritirarsi e saltare. Avanzare e ritirarsi sono azioni che seguono un ordine, per questo la scacchiera è quadrata. Per quanto riguarda gli scacchi, i saggi dicevano "Usa la saggezza in modo soddisfacente e flessibile". Dato che ogni pezzo deve rappresentare esseri senzienti, anche gli scacchi sono rotondi.

L'origine degli scacchi celesti è citata ne: "La Raccolta della Sabbia Di Giada".

Jing Yuan, ho letto molto, non cercare di fregarmi!

Cavaliere nuvola in C3 e mangia il tuo generale. Hai perso, Sig.ra Fu.

Aspetta un attimo... perché questa mossa non era nelle mie predizioni? Torna indietro, torna indietro, fammi vedere.

Gli scacchi sono come le persone, ognuno ha una propria volontà. E non si può tornare indietro. Non dobbiamo avere rimpianti. Come si può andare indietro nel tempo? Haha, chi avrebbe mai pensato che il capo di una Divisione potesse comportarsi così?

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

作为横跨六大仙舟的建制，云骑军自火劫大战的尾声中脱胎，立誓卫蔽仙舟，奉行帝弓的「巡猎」诰谕，传承至今。尽管长生种的寿命漫长到不可思议，但在血火厮杀的战争中，却鲜有云骑将军能在履任后撑过百年的大关。与其说这是一种宿命，不如说这是一种传统。作为镇护仙舟、讨伐孽物的武装力量，将军除去绸缪调遣的职责，更需要身先士卒，叩关斩阵。在无数残酷短暂的年限记录之中，负责节制罗浮云骑军的「神策将军」景元却脱颖而出，已安然治军数百年。在他折冲运筹之下，罗浮云骑一度蜚声联盟，立下过众多惊人的战绩。虽然有人腹诽他本人畏战怯阵，鲜少动武。但也不得不承认，其人的智谋不逊于最锋锐的利剑，尽解难结。

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

I Cavalieri Nuvola, che hanno giurisdizione su tutte e sei le navi di Xianzhou, si sono formati in seguito alla Guerra di Fuoco e hanno giurato di difendere Xianzhou, seguendo il decreto della Caccia ingiunto dall'Arco del Regno, una tradizione portata avanti fino ai giorni nostri. Nonostante l'incredibile longevità delle specie longevita, a causa della natura sanguinosa della guerra, pochi generali sono sopravvissuti oltre il secolo dopo aver preso le funzioni. Più che essere una tradizione è il destino. Dato che sono i difensori armati di Xianzhou contro gli abomini, i generali non solo devono organizzare e preparare le truppe alle battaglie, ma anche combattere in prima linea. Tra gli innumerevoli nomi brutalmente cancellati prima del tempo dai registri, il generale della previdenza divina Jing Yuan, a capo dei Cavalieri Nuvola di Xianzhou Luofu, spiccava sugli altri per aver governato pacificamente per secoli. Grazie alle sue strategie per respingere i nemici, i Cavalieri Nuvola di Luofu si sono fatti un buon nome nell'Alleanza e hanno ottenuto risultati sorprendenti.

Sebbene molti abbiano criticato la sua paura e riluttanza nel muoversi in guerra, bisogna ammettere che il suo ingegno è pari alla lama più affilata quando si tratta di risolvere problemi.

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

如今流传最广的传言中，景元出生于世代效力地衡司的家族中。

按照从狐人传入的「试儿」习俗，家长会幼儿在周围摆上种种物事玩具任其抓取，以卜前途。其父母原本指望孩子继承衣钵，成为地衡司的学者或是执事官，景元却独独抓起了玩具刀剑。

似乎「试儿」之俗应证了未来。在学宫结业后，为了摆脱望眼欲穿的人生，景元不顾家族的反对加入了云骑军。

在云骑军的战事牍库中，记录了他身为云骑士卒的首次出征。运送部队的天鼉迫降在了一颗海洋星球上。此地深受孽物的侵染，一支被称为「傀儡蛸」的新兴长生种劫持了云骑的心智，混入舰队中，几乎成功将这艘战舰转化为自己的巢穴。景元敏锐地觉察出了危机，并迅速梳理出傀儡蛸操控的条件，应对手法。剩余的船员最终通过了敌我难辨的考验，击败了对手，安然返乡。

这场几乎兵不血刃的战争让云骑将军们看到了景元的锋芒。重返仙舟后，景元在云骑军内部崭露头角，受到重用。

他的应变急智和实用主义手段屡屡让上级们难忘又头疼。最终，受到前任罗浮剑首的邀请，景元加入其所部为之效力，开启了「云上五骁」传奇之路。

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Uno dei gossip più popolari al giorno d'oggi è che la famiglia di Jing Yuan abbia servito il Dipartimento di Custodia del Regno per generazioni.

Seguendo l'usanza Volpiana di lasciare che i cuccioli "provino" il proprio futuro, i genitori mettono di fronte ai piccoli vari oggetti e giocattoli, lasciandogli scegliere così la propria carriera futura. I suoi genitori speravano che seguisse le loro orme e diventasse uno studioso o un diacono della Divisione di Custodia del Regno, ma Jing Yuan scelse la spada giocattolo.

Pare che la "prova" di Jing Yuan si sia dimostrata essere il suo futuro. Dopo essersi diplomato all'accademia e contro il volere della sua famiglia, Jing Yuan si arruola nei Cavalieri Nuvola per sfuggire a una vita priva di significato.

La sua prima spedizione come Cavaliere Nuvola è registrata nella biblioteca dei documenti di guerra dei Cavalieri Nuvola. La Navis Astriger che trasportava le truppe ha fatto un atterraggio forzato su un pianeta oceanico infestato di abomini. Qui una nuova specie lunga-vita chiamata Meduse Burattinaie dirottò la mente dei Cavalieri Nuvola, infiltrandosi nella nave riuscendo quasi a trasformarla nel loro covo. Jing Yuan si accorse prontamente di questa crisi e riuscì a comprendere rapidamente le condizioni della manipolazione delle Meduse Burattinaie, trovando così un modo per contrastarle. L'equipaggio rimanente comunicò questo metodo sia ai nemici che agli amici, sconfiggendo in questo modo gli avversari e facendo ritorno a casa sani e salvi.

Questa vittoria priva di spargimenti di sangue permise ai generali dei Cavalieri Nuvola di vedere l'acume di Jing Yuan. Dopo il ritorno a Xianzhou, Jing Yuan

dimostrò tutto il suo talento come cavaliere nuvola e ricoprì una carica d'importanza.

Il suo acume e il suo approccio pragmatico hanno ripetutamente dato ai suoi superiori mal di testa indimenticabili. Alla fine, invitato dalla precedente Spada di Luofu, Jing Yuan si unisce al suo gruppo e così inizia il leggendario cammino del “Quintetto Sopra le Nuvole”.

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

作为仙舟历史上著名的传奇，来自诸仙舟云骑军中的五位英雄聚首同战，合称「云上五骁」。以此五人为首，成就的功勋史不绝书：驱走攻入塔拉萨的步离人舰队；破坏丰饶联军中慧骃族与造翼者的同盟；乃至解围玉阙仙舟，并击溃了活体星球「计都蜃楼」，保全了联盟凝视星海的眼睛……

然而累累功业，最终却敌不过时间的轻轻一弹指。「云上五骁」在短暂相聚不逾百年的时光后分崩离析。随着战事渐少，联盟各大仙舟各循其位，罗浮开始巡航于银河间的商路，为联盟寻求补给与盟助。

故交旧友风流云散，不复存焉；宿敌旧讎或死或擒，徒留回忆。倒下的将军不必承受此等折磨，而活下来的将军必须面对一切：无论曾梦想过何等伟大的远景，无论曾战胜过多少个神明一样的强敌，时间总是逐一拔去你的爪牙却又不杀死你，让你苟延在角落中憎恨自己的无力。

而唯有真正的智者，才能在时光这位不败的对手前兀自傲立。

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 80)

Secondo la leggenda più famosa nella storia di Xianzhou, cinque eroi dei Cavalieri Nuvola di Xianzhou si riunirono per combattere assieme e divennero conosciuti come “Quintetto Sopra le Nuvole”. Le loro imprese erano innumerevoli: scacciarono la flotta di borisin che stava attaccando Thalassa; distrussero l’alleanza tra gli Houyhnhnmmi e i wingweavers sull’Asse dell’Abbondanza; e salvarono persino la Xianzhou Yuque dall’assedio del pianeta vivente Ketu Mirage, preservando gli occhi dell’Alleanza che scrutano l’orizzonte stellato...

Tuttavia, le conquiste accumulate non riuscirono a sconfiggere il passare del tempo. Il “Quintetto Sopra le Nuvole” si sciolse dopo appena cent’anni dalla sua creazione. Con il diminuire delle guerre, le navi principali di Xianzhou ripresero le rispettive posizioni e Luofu cominciò a pattugliare le rotte commerciali intergalattiche per cercare rifornimenti e assistenza per l’Alleanza.

Le vecchie amicizie si dispersero nel vento, i vecchi nemici vennero uccisi o catturati e adesso rimangono solo i ricordi. A differenza dei generali che cadono in battaglia, che non devono sopportare questa tortura, coloro che rimangono invita devono affrontare tutto questo. Non importa quanto grandiose siano le tue visioni per il futuro, non importa quanti nemici temibili tu abbia sconfitto, il tempo ti toglierà denti e artigli uno a uno, ma non ti ucciderà, lasciandoti indugiare in un angolo a detestare la tua stessa impotenza.

Soltanto chi è veramente saggio può ergersi fiero davanti a quel nemico imbattuto, il tempo.

2.5.3 Luocha

简介

随身携带着棺槨，自天之外海而来的化外行商。

医术精湛。

Breve presentazione

Porta sempre una bara con sé, è mercante venuto da oltre il mare di stelle.

Possiede eccellenti capacità mediche.

初次见面

在下是路经此处的行商，叫我「罗刹」便可。

Primo incontro

Sono un mercante itinerante, chiamami pure Luocha.

问候

起早赶路，昨晚睡得可好？

Salve

Ti sei svegliata presto. Ieri notte hai dormito bene?

Ti sei svegliato presto. Ieri notte hai dormito bene?

道别

早些歇息吧，此处有我守着。

Arrivederci

Riposati un po', starò io qui di guardia.

关于自己•医术

行商在外，无依无靠，懂些自救的手法，心里多少有个底。

Riguardo a sé stesso - Arte medica

Quando si è un mercante itinerante, non si può fare affidamento su nessuno, quindi essere in grado di aiutarsi da soli ti fa avere più sicurezze.

闲谈•棺柩

棺柩引人瞩目，在下身为行商，受了它不少关照。各位对这具棺柩颇为好奇，总要问我一问，这一问一答间，生意就做成了。

Chiacchiere - Bara

La bara attira molta attenzione. Mi ha aiutato molto come mercante itinerante; tutti ne sono incuriositi, quindi mi chiedono sempre informazioni. Così, tra una domanda e l'altra, concludo i miei affari.

爱好

各地的人情风土，读到的总和看到的不太一样，分辨其中差异，便是乐趣所在。

Hobby

Ci sono sempre delle differenze tra ciò che si legge di un posto e vederlo di persona. Discernere le differenze tra le percezioni... questo è il vero divertimento.

烦恼

万一被卷入了麻烦事，自己的真心如何并不重要，重要的是如何找到适合自己扮演的角色...哎，经验之谈。

Fastidi

Se mai ti dovessi trovare nei guai, non importa quanto tu sia sincero, ciò che importa è trovare un ruolo adeguato da svolgere... beh, parlo per esperienza personale e diretta.

分享

花的意义是花期本身，而非花瓣、香气或是洒下的种子。

Qualcosa da condividere

Il senso dell'esistenza di un fiore è quanto a lungo sboccia, non i petali, la fragranza o i semi che si lascia dietro.

见闻

久闻仙舟天人驻颜有术，一见之下果然不假。只是他们为了紧守此秘，避居银河一隅，如同空坐宝山而无所取...可惜啊可惜。

Conoscenze

Avevo sentito dire che gli abitanti di Xianzhou fossero in grado di preservare la propria giovinezza ed è del tutto vero. Solo che per custodire questo segreto si sono nascosti in un angolo della galassia, come se fossero seduti su una montagna di ricchezze ma non le spendessero...che peccato, davvero un peccato.

关于景元

将军不仅擅长洞察人心，还深谙「藏」和「露」的艺术，当他「露」出些什么时，便要小心了。

Riguardo a Jing Yuan

Il generale non è solo bravo a intuire le intenzioni delle persone, ma conosce anche le arti di "nascondere" e "rivelare", quindi quando "rivela" qualcosa bisogna stare attenti.

关于彦卿

哦，是将军身旁那位机敏的小公子吧？没什么印象.....

Riguardo a Yanqing

Oh, è il giovanotto che sta sempre al fianco del generale? Non mi ha fatto chissà quale impressione...

关于驭空

少有人能像她这般，看清自己终究不过是银海中的一粟...值得敬佩。

Riguardo a Yukong

Sono poche le persone come lei che riescono a capire che in fondo sono solo un granello di polvere nella galassia...è degna di tutta la mia ammirazione.

关于停云

无论停云姑娘说什么，都没法让听者置之脑后。狐人能言的特点，就该巧加利用，不是么？

Riguardo a Tingyun

Non importa cosa la Sig.na Tingyun dica, per chi ascolta non c'è modo di toglierselo dalla testa. L'abilità oratoria di una Volpiana dovrebbe essere sfruttata al meglio, no?

关于素裳

是个热心肠的好姑娘，还叫我再来仙舟时找她喝茶听书...听书还是算了罢，太耗时间。

Riguardo a Sushang

È una ragazza gentile e cordiale, mi ha invitato a prendere un tè e ascoltare un libro assieme quando torno a Xianzhou... lasciamo perdere l'ascolto del libro, richiede troppo tempo.

角色详情

金发俊雅的年轻人，背着巨大的棺椁。

身为天外行商的他，不幸被卷入仙舟罗浮的星核危机。

一手精湛医术莫名有了用武之地。

Dettagli sul personaggio

Un elegante giovane di bell'aspetto, si porta in spalla una bara.

Essendo un mercante intergalattico, purtroppo è stato coinvolto nella crisi del nucleo di stellaron a Xianzhou Luofu.

Le sue straordinarie abilità mediche si sono dimostrate utili.

角色故事•一（解锁条件：角色等级 20）

「您的身份是？」

「行商。」

「您的入境目的是？」

「商业活动。」

「您是否承愿意诺：不违反仙舟联盟律法、依法依规进行商业活动、不进行签证许可范围外的活动？」

「当然。我承诺。」

「您是否愿意承诺：不进行任何与『长生』有关的非法研究？」

「嗯...我承诺。」

「很好，请在这里签字。」

「罗刹先生，欢迎来到仙舟『罗浮』。」

Storia del personaggio - 1 (Sbloccata al livello 20)

La Sua professione?

Mercante itinerante.

Lo scopo del Suo ingresso?

Commercio.

Promette di non violare le leggi dell'Alleanza Xianzhou, di condurre attività commerciali in conformità della legge e di non condurre attività al di fuori dell'ambito del permesso di visto?

Naturalmente. Lo prometto.

Promette di non condurre alcuna ricerca illegale relativa all'immortalità?

Sì... lo prometto.

Molto bene, firmi qui, per favore.

Sig. Luocha, benvenuto sulla Xianzhou Luofu.

角色故事•二（解锁条件：角色等级 40）

「哎，你还记得那个人吗？常来我们家光顾，背着个大箱子的……」

「您是说罗刹？」

「对，罗刹...应该是化外民？但感觉这人说话办事的作风，都特别像老派的仙舟人，应该在这生活了挺久吧？但他偏偏一直穿着风格那么独特的域外服饰...」

「谁知道呢？大概是因为他那头金发和仙舟的服饰有些不搭吧。」

他偶尔会想起故乡。

恶魔、教会、疯病...那不是什麼美好的回忆。

人们成群结队地攀上高处，以便更清楚地观看自己的城市是如何毁灭的。

如果一切必须终结；那至少需要目击者，需要一双眼睛。

「你为何还穿着故乡的服饰？」谁人问道。

「它提醒我应保守的道路，仅此而已。」罗刹答道。

Storia del personaggio - 2 (Sbloccata al livello 40)

Ehi, ti ricordi di quel tipo? Quello che veniva qui spesso e aveva quella grossa valigia...

Parla di Luocho?

Sì, Luocho... è uno straniero, vero? Però da come parla e si comporta sembra un nativo di Xianzhou d'altri tempi, quindi deve aver vissuto qui per molto tempo, no?

Ma ha mantenuto il suo abbigliamento unico ed esotico...

E chi lo sa? Sarà perché i suoi capelli biondi stonano con l'abbigliamento di Xianzhou.

A volte pensava al suo pianeta natìo.

I demoni, le chiese, la follia... Non erano bei ricordi.

Gruppi di persone che si arrampicavano più in alto per avere una visuale migliore di come la loro città veniva distrutta.

Se tutto deve finire, allora è necessario almeno un testimone.

“Perché indossi ancora gli abiti del tuo mondo natìo?” Qualcuno chiese.

“Mi ricordano il cammino che devo percorrere, tutto qui.” Rispose Luocho.

角色故事•三（解锁条件：角色等级 60）

仙舟人不认得棺槨。

每当罗刹带着棺材出现在街上时，都会引来好奇的目光。

如果有人问罗刹：「这东西究竟是什么？」

罗刹总会搪塞道：「这是我做生意的用具。」

「『做生意的用具』...希望我没有冒犯到你，」罗刹站在长乐天的亭台上，漫不经心地说道，「不过你我之间的关系，倒也算是一桩生意，不是吗？」

棺材以沉默作答。

Storia del personaggio - 3 (Sbloccata al livello 60)

Gli abitanti di Xianzhou non riconoscono una bara quando la vedono.

Ogni volta che Luocha appariva per strada con la bara, attirava sguardi curiosi.

Se qualcuno gli avesse chiesto: “*Cos'è esattamente?*”

Luocha avrebbe risposto, vagamente, “*Lo strumento del mio mestiere.*”

“*Strumento del mestiere*”... *Spero di non averti offeso,*” Luocha stava al padiglione del Sanctum dell'Euforia, e disse, con noncuranza, “*Ma detto tra noi, anche la nostra relazione è una questione di affari.*”

角色故事•四（解锁条件：角色等级 80）

罗刹背上棺材，前往远方。

棺材没有发出声响，它并未抗议，也没有抗议的权利。

「你不说话时，便是自由的。」

大幕升起，他将罪恶抛向身后。

罪恶不过是另一种被操纵的武器，欺骗自己相信能得到一个正确的答案。

「而你有何不同？你的痛苦，为什么就会比其他人的更有价值、更能打动人么？」

「去仙舟吧。」那将棺材交给他的说道，「勿忘你的誓言。」

「永世不忘。」

说着，罗刹却在心里立下了另一个誓言。

Storia del personaggio - 4 (Sbloccata al livello 60)

Portandosi la bara in spalla, Luocha viaggiò fino a un luogo lontano.

La bara non emise alcun suono; non protestò, né aveva il diritto di farlo.

“Quando non parli, sei libero.”

Cala il sipario e Luocha si è lasciato il senso di colpa alle spalle.

Il senso di colpa è soltanto un'altra arma di manipolazione, un inganno a sé stessi per illudersi di poter ottenere una risposta corretta.

“Cosa ti rende così diverso? Perché il tuo dolore dovrebbe avere più valore o essere più commovente di quello di altri?”

“Va' a Xianzhou.” Gli disse la persona che gli consegnò la bara. *“Non dimenticare il tuo giuramento.”*

“Mai”.

Però, mentre Luocha parlava stava già facendo un altro giuramento in cuor suo.

3. Commento Traduttologico

Honkai: Star Rail, in quanto gioco d'ispirazione fantasy e sci-fi, presenta il problema principale di rendere il più corretta e usufruibile per i giocatori la traduzione, quindi il primo passo per avvicinarsi a questo obiettivo è stato capire quali fossero le parole da trattare come *realia*; “ossia parole (e locuzioni composte) della lingua popolare che rappresentano denominazioni di oggetti, concetti, fenomeni tipici di un ambiente geografico, di una cultura, della vita materiale o di peculiarità storicosociali di un popolo, di una nazione, di un paese, di una tribù, e che quindi sono portatrici di un colorito nazionale, locale o storico; queste parole non hanno corrispondenze precise in altre lingue”³. Naturalmente, in questa categoria vengono raggruppati i nomi propri dei personaggi e pianeti, come per esempio: Luochoa, Xianzhou, Bronya e Belobog; quindi, per questi mi sono limitata alla trascrizione fonetica riportata nella versione inglese, dato che è quella con cui i giocatori hanno più familiarità e a cui si sono già abituati e affezionati. Altri termini che ho trattato come *realia* sono, per esempio, Aeon, Stellaron, Vidyadhara, Curio, Wildfire e Fragmentum, tutti correlati alla *lore*, ovvero “l'insieme delle informazioni di carattere enciclopedico, interne o esterne a un testo o a più testi, che riguardano il mondo finzionale in cui si svolge una vicenda narrata in videogiochi [...]”⁴.

³ VLAHOV S., FLORIN S., *Neperovodimoe v perevode. Realii*, in *Masterstvo perevoda*, n. 6, 1969, Moskvà, Sovetskij pisatel', 1970, p. 438

⁴ [https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_(Neologismi)/) visitato il 13/01/2024

Ho trattato diversamente, invece, alcuni nomi riferiti all'ambientazione, sia di luoghi che di organizzazioni e li ho tradotti dal cinese tenendo anche conto della traduzione inglese, dato che è quella a cui i giocatori italiani sono più abituati. Tra di essi ci sono Lega Antientropia, Società dei Geni, Cavalieri Nuvola, Monte dei Rottami e Città Arcobaleno. Per quanto riguarda i nomi come Cacciatori di Stellaron, guardie Silvermane e Gilda Inteligentsia ho scelto di combinare la traduzione in italiano con quella in inglese perché ho trattato parte del nome come se fosse un *realia*.

Molto importante è stato anche decidere il nome del personaggio con il quale il giocatore può scegliere di giocare all'inizio, femmina o maschio, discusso nel capitolo 2.1.1. “开拓者” (kāituòzhě) in cinese può voler dire “pioniere” o “apripista”. La lingua cinese non presenta differenze di genere o numero per i sostantivi e gli aggettivi e le coniugazioni verbali non vengono eseguite come in italiano; quindi, mantenere il genere neutro sarebbe stato impossibile. Perciò, ho optato per “pioniera” e “pioniere”, dato che in ogni caso avrei dovuto adeguare le battute e le storie al genere del personaggio selezionato, e quindi avere un nome neutro o meno non avrebbe fatto troppa differenza. D'altro canto, se è vero che “apripista” potrebbe evocare un'immagine quasi ferroviaria per alcuni, è anche vero che la connessione semantica tra “binari” e “pista” è un po' piuttosto debole, a mio parere, per rendere la traduzione più appetibile.

Per quanto riguarda i nomi delle armi menzionate nella storia numero 4 di Blade (cap. 2.3.1), “支离” (zhīlí) si può tradurre in “frammentato”, che è un aggettivo. Però, attraverso la tecnica della trasposizione, è diventato un sostantivo, “Frammento”, così da risultare più naturale in italiano in quanto nome proprio dell'oggetto. Blade si

riferisce anche all'arma del generale Jing Yuan, da lui stesso forgiata, come “阵刀” (zhèndāo). In cinese, “阵” (zhèn) definisce il concetto di “formazione di battaglia”, ma tra le sue definizioni nel dizionario cinese c'è anche “guerra”. “刀” (dāo), invece, è un iponimo dal significato sia di “coltello” che di “spada”. Il problema traduttivo sussiste quando il giocatore vede l'arma di Jing Yuan durante il *gameplay*, essa, infatti, non è né un coltello né una spada, ma piuttosto un falcione da guerra. Ossia, “un'arma da asta che ebbe varie forme e manico più o meno lungo a seconda delle epoche: con tutta probabilità trae la sua origine dal corrispondente strumento agricolo, la grande falce erboraria”⁵. Per questo la traduzione “falce da guerra” per “阵刀” (zhèndāo) è la più calzante in italiano: segue il concetto espresso in cinese ma tiene anche conto dell'immagine che il giocatore ha durante l'esperienza di gioco.

Spesso, c'è una differenza sostanziale tra cinese e italiano nel posizionamento dei concetti nell'esposizione. Di frequente le frasi vanno girate per far sì che risultino il più naturali possibile, un esempio lampante di questa operazione è la frase che Natasha, medico del Sottoterra di Belobog, dice a Seele nella sua “Storia 3” (cap. 2.2.3). Infatti, con una traduzione meno adattata la frase sarebbe “Più importante del miracolo stesso, Seele [...] è salvaguardare la speranza che la gente nutre perché si avveri”, che in italiano non è molto fluida. Quindi, per mantenere il significato ma rendere la frase più scorrevole ho optato per “Seele, proteggere la speranza nei miracoli [...] è più importante dei miracoli stessi”. Sebbene ci sia la ripetizione della parola “miracoli”, che in italiano scritto non sarebbe molto corretta, si tratta comunque di un discorso diretto, quindi è accettabile in quanto le regole del

⁵ [https://www.treccani.it/enciclopedia/falcione_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/falcione_(Enciclopedia-Italiana)/) visitato il 14/01/2024

linguaggio parlato sono meno rigide. Inoltre, togliendo “della gente” ho alleggerito la frase, che altrimenti sarebbe stata troppo macchinosa.

Il procedimento inverso, invece, è stato utilizzato per tradurre l’ultima fase della “Storia 4” di Jing Yuan (cap. 2.5.2), “Soltanto chi è veramente saggio può ergersi fiero davanti a quel nemico imbattuto, il tempo.” Una traduzione più letterale sarebbe “Solo chi è veramente saggio può ergersi davanti al tempo, questo nemico ancora imbattuto,” però in questo modo sarebbe stata sacrificata la scorrevolezza e la naturalezza della frase; quindi, ho deciso di mettere più enfasi su “il tempo” posizionandolo alla fine della frase. Questa operazione è stata fatta anche per enfatizzare nuovamente il senso di impotenza che Jing Yuan prova davanti allo scorrere del tempo, che è un tema ricorrente sia nelle sue storie che nelle sue battute.

Nella localizzazione dei videogiochi, il traduttore può sfruttare la creatività a suo favore, Bernal-Merino scrive “This type of localisation solution is not uncommon [...] and can also be found in videogames, where both addition and deletion are common options, not only with text but also with game features and characters”⁶. Perciò, al fine di far emergere il carattere del personaggio, ho deciso di espandere il contenuto della battuta di Sampo (cap. 2.2.2) “Riguardo a sé stesso”: “Io? Mi trovo spesso nei guai. Ho la sfortuna di prodigarmi per gli altri, gratuitamente, ci terrei a precisare, ma alla fine non ottengo mai nulla in cambio... sono solo un bravo ragazzo.” La parte “ci terrei a precisare” non è presente in cinese, ma a mio parere, è molto coerente con il carattere truffaldino di Sampo, perché palesa la sua inclinazione ad aiutare il prossimo “gratuitamente” aspettandosi comunque una forma di ricompensa.

⁶ Bernal-Merino M.Á., Translation and localisation in video games: making entertainment software global, Routledge, 2015, p. 59

Oltretutto, da quel “ci terrei a precisare” si evidenzia nuovamente l’attaccamento di Sampo al denaro, che è un tema ricorrente nelle sue storie e battute, tanto che sembra essere la parte più importante del suo personaggio.

Lo stesso processo di espansione del contenuto è stato utilizzato nell’ultima riga della “Storia 4” di Blade (cap. 2.3.1), “-Da quel momento in poi sarebbe diventato l’unica “lama”. Sarebbe diventato Blade.” Di fatto, in cinese l’ultima frase non esiste infatti “刃” (rèn) vuol dire proprio “lama” e quindi “blade” in inglese. Il problema emerge trattando il nome Blade come un *realia* e quindi evitando la traduzione in italiano; perciò, ho dovuto compensare in modo tale da evitare un’omissione che avrebbe sicuramente tolto enfasi alla visione che il personaggio ha della sua esistenza.

Luocha (cap. 2.5.3), invece, è un personaggio molto ambiguo in sé; quindi, ho deciso di enfatizzare questa sua natura soprattutto nella battuta “Fastidi”: “Se mai ti dovessi trovare nei guai, non importa quanto tu sia sincero, ciò che importa è trovare un ruolo adeguato da svolgere... beh, parlo per esperienza personale e diretta.” La parte finale in cinese usa l’espressione idiomatica “经验之谈” (jīngyànzhītán), che può essere tradotta con “parlare per esperienza”, per evidenziare ancor di più questa sua caratteristica dell’essere equivoco, ho deciso di aggiungere “personale e diretta” e di non variare il genere di “sincero” per la versione femminile in modo tale da far sì che sembri parlare con sé stesso, per ricordarsi della sua promessa.

In cinese, il solo nome proprio è usato molto di rado, “nella stragrande maggioranza delle occasioni sociali difatti è preferibile rivolgersi agli altri tramite appellativi che

richiamano il possibile legame con età, gerarchia, status e confidenza”⁷, quindi a volte risulta difficile tradurre queste parti. Per esempio, Jing Yuan (cap. 2.5.2) si riferisce a Fu Xuan, un personaggio che comparirà in versioni successive alla 1.2 tradotta in questo scritto, come “符卿” (Fù qīng), che ho tradotto con “Sig.ra Fu” nella sua “Storia 1”. Questo perché l’appellativo “卿” (qīng) ha due significati: uno arcaico, che corrisponde “ministro” o “alto ufficiale” e uno datato, che prendere il significato di termine affettuoso per riferirsi al proprio coniuge o tra amici stretti. In italiano non c’è un appellativo simile, quindi ho optato per una traduzione per uso di un termine neutro, per evitare di mettere una distanza, o vicinanza, inappropriata tra i due.

Lo stesso non si può dire della “Storia 4” di Blade (cap. 2.3.1), che viene chiamato “阿刃” (ārèn). “阿” (ā) è un prefisso che esprime familiarità; quindi, ho deciso di tradurlo con il vezzeggiativo “Bladuccio”, così da mantenere il grado di confidenza e non subire una perdita di significato sostanziale.

Per quanto riguarda “小三月” (xiǎosānyuè), un soprannome cinese di March 7th menzionato nella sua battuta “Riguardo a sé stessa - Nome” (cap. 2.1.2), la traduzione sarebbe “Piccola March”, solo che in italiano non si usa molto e quindi ho preferito omettere questo soprannome.

Quando, invece, Seele nella sua “Storia 2” (cap. 2.2.3) si riferisce a Oleg, il capo di Wildfire, lo chiama “大叔” (dàshū), che in italiano corrisponde a “zio”. In cinese, come in italiano “gli appellativi familiari perdono il loro significato letterale e

⁷ <https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

diventano un modo per chiamare l'altra persona senza ricorrere al suo nome proprio⁸ quindi non era necessario ometterlo per poter rendere la traduzione più naturale.

È stato necessario usare la strategia dell'adattamento culturale, che Mona Baker definisce “this strategy involves replacing a culture specific item or expression with a target language item which does not have the same propositional meaning but is likely to have a similar impact on the target reader, for instance by evoking a similar context in the target culture”⁹ più di una volta nella traduzione, ma in particolar modo nella battuta di Luocha (cap. 2.5.3) “Riguardo a Yukong”: “Sono poche le persone come lei che riescono a capire che in fondo sono solo un granello di polvere nella galassia... È degna di tutta la mia ammirazione.” Una traduzione più letterale sarebbe “una lacrima nel mare d'argento” e, per quanto il riferimento sia comprensibile al pubblico italiano, ho pensato che la comparazione tra “granello di polvere” e “galassia” fosse più adeguata.

Adattare le misure di peso è stato molto complicato perché in cinese vengono usate le misure tradizionali come i “钱” (qián), “分” (fēn), nelle “Storia 1” e “Storia 2” di Bailu (cap. 2.5.1) e “斤” (jīn) nella “Storia 1” di Sampo (cap. 2.2.2). Il problema risiede nel fatto che in italiano non c'è la traduzione diretta delle unità di misura tradizionali cinesi e usare quelle inglesi non avrebbe avuto senso, quindi ho deciso di seguire le ambientazioni del gioco e, dato che “the Xianzhou Alliance is very clearly space Imperial China, with the development team even explaining that they took inspiration from Huizhou architecture for the buildings in the Luofu¹⁰”, ho deciso di

⁸ <https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

⁹ Baker, M., In other words: a coursebook on translation, third edition, Routledge, 2018, p. 30

¹⁰ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailXianzhouLuofu> visitato il 16/01/2024

tenere le unità di misura cinesi tradizionali nelle storie di Bailu. Invece, dato che “Belobog generally appears to be a northern European industrial city with a strong Russian/Slavic influence, as it is not only named after a Slavic god, several characters note bear Slavic names [...],¹¹” ho deciso di usare la misura tradizionale russa “funt”, che corrisponde a 410 grammi approssimati¹² e che non è troppo distante in peso dal jin cinese, circa 600 grammi¹³. Questo per far sì che l’unità di misura di massa rispecchiasse la cultura a cui il mondo si ispira e che non ci fossero incoerenze sotto questo punto di vista.

Da ultimo, il personaggio di Silver Wolf (cap. 2.3.2) è un’hacker, quindi sia nelle sue storie che nelle sue battute vengono fatti molti riferimenti al mondo dell’informatica e, più specificamente, del *gaming*, in cui si usano molti prestiti linguistici dall’inglese. Ad esempio, *noob*, *joystick*, *account alt* e *daily* sono termini molto usati nel linguaggio specifico e non necessitano di una traduzione dato che il pubblico a cui il gioco è indirizzato li conosce già, ci è abituato e, probabilmente, anche affezionato. Nel mondo del *gaming*, un *noob* “è un videogiocatore inesperto e che quindi non è avvezzo alle meccaniche di un particolare titolo”. Il joystick, invece, è il “dispositivo in forma di barra di comando che controlla lo spostamento del cursore sullo schermo, regolandone anche la velocità; trova applicazione specifica nei videogiochi e nei simulatori”¹⁴. Un *account alt* è un account alternativo, mentre le *daily* sono delle missioni giornaliere che il giocatore deve completare per poter ricevere delle ricompense, è un sistema implementato anche in *Honkai: Star Rail*.

¹¹ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailJariloVI> visitato il 16/01/2024

¹² Cardarelli F., *Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins*, Springer, 2004, pg. 120

¹³ Cardarelli F., *Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins*, Springer, 2004, pg. 57

¹⁴ <https://www.treccani.it/vocabolario/joystick/> visitato il 19/01/2024

4. Conclusione

Il progetto di tradurre *Honkai: Star Rail* prodotto e distribuito dalla casa editrice miHoYo, mi ha permesso di scoprire quali fossero i problemi traduttivi, le limitazioni e le soluzioni adeguate nel campo della traduzione videoludica, che è una branca della traduzione ancora in evoluzione.

Personalmente, reputo che il cinese sia una lingua ricchissima e affascinante, questo progetto mi ha dato modo di approfondire la mia conoscenza della lingua in vari campi specifici, come per esempio la medicina tradizionale cinese, la classificazione delle armi bianche e il linguaggio informatico, ma anche in contesti più colloquiali. Inoltre, dato che ogni personaggio ha un modo di parlare diverso, dettato dalla sua classe sociale, occupazione e storia vissuta, è stato molto interessante cercare di rendere questa stessa ricchezza in italiano, anche espandendo il contenuto dove ritenuto necessario. In questo modo ho potuto espandere il mio vocabolario e conoscenze linguistiche sia in cinese che in italiano, arricchendo così il mio bagaglio culturale.

Per concludere il mio elaborato, posso dire di ritenermi soddisfatta delle conoscenze acquisite nella stesura di questo scritto e di aver dato a me stessa la prova che la traduzione videoludica è un'ottima opportunità sia per crescere da un punto di vista linguistico e culturale sia per orientare lo studio ad un'applicazione pratica che restituisca concretezza alle conoscenze acquisite.

5.0 English Version

In this document a translation from Chinese to Italian of the videogame *Honkai: Star Rail* (ver. 1.2) distributed by the Chinese company miHoYo is proposed. Said game is a turn based gacha RPG game of fantasy sci-fi inspiration and it follows the story of the Astral Express and its crew, who stop from to planet to eradicate the threat of the Stellaron and protect the people all over the Galaxy. Up until version 1.2 three locations are available: Herta's Space Station, which as the name suggests is a space station owned by Madam Herta, a member of the Genius Society. Then there is the city of Belobog, is ruled by the Supreme Guardian and surrounded by a frozen land. And, lastly, there is the Xianzhou Luofu, an immense spaceship belonging to the Xianzhou alliance under the command of General Jing Yuan, its people are immortal.

In *Honkai: Star Rail*, there are two types of characters: NPC, non-playable characters, and playable characters. The latter are then divided into two categories: four stars and five stars characters, the increase in number of stars determines the increase in their strength and rarity. Five star characters can be obtained through the permanent wish banner or an event banner. All characters follow the various paths that determine the role they have in the game. Abundance characters, such as Bailu (ch.2.5.1) and Luoche (ch.2.5.3), are healers, so they prevent the death of their teammates, another type of support character are those who follow the Preservation, much like March 7th (ch.2.1.2), and they provide shields. Characters that provide buffs to allies, so increase their damage, are followers of the Harmony, like Bronya (ch.2.2.1). On the other hand, characters such as Welt (ch.2.1.3) and Silver Wolf (ch.2.3.2) impair their enemies, as they follow the Nihility. As far as the damage dealers are concerned there are three kinds: single target, multiple targets, and area of effect. Followers of The Hunt belong to the first kind, Seele (ch.2.2.3) is one of them, and can deal massive damage to only one enemy. The second kind are units such as Blade (ch. 2.3.1), the followers of the Destruction deal a lot of damage but only up to three enemies at a time. Unlike the characters from the Erudition, such as Jing Yuan (ch.2.5.2) and Herta (ch. 2.4.1), who deal damage to all the enemies in a fight and also have follow-up attacks. A team is comprised of four units, the player decides

who to play as also depending on the circumstances, he or she is by no means forced to use a unit instead of the other.

I translated a selection of character voice lines and stories because the characters themselves are what the players are truly after in the game, from there I chose those I found more interesting under a purely translationology point of view.

As a fantasy sci-fi game, the main problem when translating Honkai: Star Rail was to find out which words to define as *realia*; “or to say words (and composite phrases) in everyday language that represent the classification of objects, concepts, and phenomenon that are typical of a geographic region, of a culture, of material life or historical and social details of a people, a nation, a Country, a tribe, therefore, giving national, local or historical color; such words do not have correspondence in other languages”¹⁵. Obviously, in this category are grouped proper names of characters and planets, such as: Herta, Xianzhou, Bronya and Belobog. For these names I consulted the English official translation and kept those I read there, as it is the one Italian players are more acquainted with and have come to appreciate. Other terms that were treated as *realia* are Aeon, Stellaron, Vidyadhara, Curio, Wildfire e Fragmentum, for example. As they all are related to the game’s *lore*, “all the encyclopedic pieces of information, inside or outside one or more texts, concerning the fictional world in which a story told in video games takes place [...]”¹⁶.

However, I treated some names referring to the setting differently, both of places and organizations. I translated them from Chinese while also taking into account the English translation, since that is the one Italian players are more accustomed to. Among them are Lega Antietropia, Società dei Geni, Cavalieri Nuvola, Monte dei Rottami and Città Arcobaleno. As for names such as Cacciatori di Stellaron, Guardia Silvermane and Gilda Intelligentsia, I chose to combine the Italian translation with the English because I treated part of the name as if it were a *realia*.

¹⁵ VLAHOV S., FLORIN S., *Neperovodimoe v perevode. Realii*, in *Masterstvo perevoda*, n. 6, 1969, Moskvà, Sovetskij pisatel', 1970, p. 438

¹⁶ [https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_(Neologismi)/) visitato il 13/01/2024

It was also very important to decide on the name of the starting character, female or male, (ch.2.1.1) the player can choose at the beginning of the game. In Chinese, “开拓者” (kāitūòzhě) can mean both “pioniera” or “apripista”, however the final choice of “pioniera” and “pioniere” was dictated by the fact that in Italian there is a huge emphasis on the difference between feminine and masculine. Such a difference is so culturally strong that even the past participle of verbs changes according to the gender of the subject, provided that the auxiliary is “to be”, making it impossible to keep the gender neutral all the time. It would have made no difference, therefore, choosing either of them, as I would have had to adapt everything either way. Also, the semantic connection between “pista” and “binario” (trail) is too weak in Italian to make it a better translation.

Regarding the names of the weapons mentioned in Blade’s “Storia 4” (ch. 2.3.1), “支离” (zhīlí) can be translated as “frammentato” (fragmented) which is an adjective. However, through the technique of transposition, it has become a noun, “Frammento” (Fragment). This is more natural in Italian as a name for a sword. Blade also refers to General Jing Yuan’s weapon, forged by him, as “阵刀” (zhèndāo). In Chinese, “阵” (zhèn) defines the concept of “battle formation,” but among its definitions in the Chinese dictionary is also “war”. “刀” (dāo), on the other hand, is a hyponym with the meaning of both “knife” and “sword”. The problem in its translation exists when the player sees Jing Yuan’s weapon during gameplay. It is, actually, neither a knife nor a sword, but rather a “falciatore da guerra”, a war sickle. That is, “a pole weapon that had various shapes and longer or shorter handles according to the ages: in all likelihood drawing its origin from the corresponding agricultural tool, the great herbal scythe”¹⁷. Therefore, the translation “falciatore da guerra” for “阵刀” (zhèndāo) is the most fitting in Italian. Since it follows the concept expressed in Chinese but also takes into account the image the player has during the game experience.

Often, there is a substantial difference between Chinese and Italian in the placement of concepts when expressing oneself. Frequently, sentences have to be turned around

¹⁷ [https://www.treccani.it/enciclopedia/falciatore_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/falciatore_(Enciclopedia-Italiana)/) visitato il 14/01/2024

to make them sound as natural as possible. A prime example of this is the sentence that Natasha, a doctor from Belobog Underworld, says to Seele in her “Storia 3” (ch. 2.2.3). In fact, with a less adapted translation the sentence would be “More important than the miracle itself, Seele [...] is to safeguard the hope that people have for it to come true,” which in Italian is not fluid enough to pass as a native’s utterance. Therefore, to keep the meaning but make the sentence more fluent I opted for “Seele, safeguarding hope in miracles [...] is more important than the miracles themselves.” Although there is repetition of the word “miracles”, which in written Italian would be incorrect, it is still direct speech, so it is acceptable since the rules of spoken language are less strict. Also, by removing “of the people”, I lightened the sentence, which otherwise would have been too cumbersome.

The reverse procedure, on the other hand, was used to translate the last phase of Jing Yuan’s “Storia 4” (ch. 2.5.2), “Only those who are truly wise can stand proudly before that undefeated enemy, time.” A more literal translation would be “Only those who are truly wise can stand proudly before time, this still undefeated enemy.” Doing so, however, would have sacrificed the smoothness and naturalness of the sentence, so I decided to put more emphasis on “time” by placing it at the end. This was also done to re-emphasize Jing Yuan’s sense of helplessness in the face of the passing of time, which is a recurring theme in both his stories and his voice lines.

In videogame localization, the translator can use creativity to his or her advantage, Bernal-Merino writes “This type of localization solution is not uncommon [...] and can also be found in videogames, where both addition and deletion are common options, not only with text but also with game features and characters.”¹⁸ Therefore, in order to give a bit of extra characterization, I decided to expand the content of Sampo’s line (ch. 2.2.2) “Riguardo a sé stesso”: “Me? I often find myself in trouble. I have the misfortune to overexert myself for others, for free, I’d like to point out, but in the end I never get anything in return ... I’m just a good guy.” The “I’d like to point out” part is not present in Chinese, but in my opinion, it is very consistent with Sampo’s swindling character. As it reveals his inclination to help others “for free”

¹⁸ Bernal-Merino M.Á., *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*, Routledge, 2015, p. 59

while still blatantly expecting some form of reward. Moreover, from that “I would care to point out” again highlights Sampo's attachment to money, which is a recurring theme in his stories and voice lines, so much so that it seems to be the most important part of his character.

The same process of content expansion was used in the last line of Blade's “Storia 4” (ch. 2.3.1), “From then on he would become the only ‘lama.’ He would become Blade.” In fact, in Chinese the last sentence does not exist in fact “刃” (rèn) really means “lama,” so “blade” and thus English there is no need to expand the content to make the sentence have meaning. However, the problem emerges when treating the name Blade as a *realia* and thus avoiding the Italian translation. So I had to compensate by adding “He would become Blade” to avoid an omission that would surely have taken away the meaning from the character's view of his own existence. Luocha (ch. 2.5.3), on the other hand, is a very ambiguous character in himself, so I decided to emphasize this nature of his especially in the line “Fastidi”: “If you ever find yourself in trouble, it doesn't matter how sincere you are, what matters is to find an appropriate role to play... well, I speak from personal and direct experience.” The final part in Chinese uses the idiomatic expression “经验之谈” (jīngyànzhītán), which can be translated as “speaking from experience”, to highlight even more this characteristic of his being equivocal, I decided to add “personal and direct”. Too add to that, I decided not to vary the gender of “sincere” for the female version, which in Italian would have been necessary, so that he seems to be speaking to himself, to remind himself of his promise.

In Chinese, the proper name alone is very rarely used, “in the vast majority of social occasions in fact it is preferable to address others by appellations that invoke the possible connection with age, hierarchy, status and confidence”¹⁹, so it is sometimes difficult to translate these parts. For example, Jing Yuan (ch. 2.5.2) refers to Fu Xuan, a character who will appear in versions later than 1.2 translated in this paper, as “符卿” (Fù qīng), which I translated as “Mrs. Fu” in his “Storia 1.” This is because the appellation “卿” (qīng) has two meanings: an archaic one, which corresponds to

¹⁹ <https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

“minister” or “high official” and a dated one, which takes the meaning of a term of endearment to refer to one’s spouse or among close friends. In Italian there is no direct translation for it, so I opted for a to use a neutral term to avoid putting an inappropriate distance, or closeness, between the two.

The same cannot be said when discussing Blade’s “Storia 4” (ch. 2.3.1), he gets called “阿刃” (ārèn). “阿” (ā) is a prefix used to express familiarity, so I translated it with “Bladuccio” (Bladie), in order to keep the closeness expressed by the character calling him that and avoid losing any meaning.

As far as “小三月” (xiǎosānyuè) is concerned, one of March 7th’s Chinese nicknames mentioned in the voice line “Riguado a sé stessa – Nome” (cap. 2.1.2) the literal translation would be “Small March” but such a nickname is not used often in Italian, so I did not translate it.

Instead, when Seele in her “Story 2” (cap. 2.2.3) calls Oleg (Wildfire’s boss) “大叔” (dàshū), I kept it the same. “大叔” (dàshū) means “uncle”. In Chinese, like in Italian “familiar appellatives lose their literal meaning and become a way to call the other person without resorting to their proper name²⁰” so it was not necessary to omit it in order to make the translation more natural.

It was necessary to use the strategy of cultural adaptation, which Mona Baker defines as “this strategy involves replacing a culture-specific item or expression with a target language item which does not have the same propositional meaning but is likely to have a similar impact on the target reader, for instance by evoking a similar context in the target culture²¹” more than once in translation. Especially in Luochoa’s line (ch. 2.5.3) “Riuardo a Yukong”: “There are few people like her who can understand that after all they are just a speck of dust in the galaxy... She is worthy of all my admiration.” A more literal translation would be “a tear in the silver sea,” and as much as the reference is understandable to the Italian audience, I thought the comparison between “speck of dust” and “galaxy” was more appropriate.

Adapting weight measurements was extremely complicated because in Chinese traditional measurements such as the “钱” (qián), “分” (fēn), are used in Bailu’s

²⁰ <https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

²¹ Baker, M., In other words: a coursebook on translation, third edition, Routledge, 2018, p. 30

“Story 1” and “Story 2” (ch. 2.5.1) and “斤” (jīn) in Sampo's “Story 1” (ch. 2.2.2). The problem lies in the fact that in Italian there is no direct translation of the traditional Chinese units of measurement and using the English ones would not have made any sense for the target audience. Therefore I decided to follow the settings of the game and, since “the Xianzhou Alliance is very clearly space Imperial China, with the development team even explaining that they took inspiration from Huizhou architecture for the buildings in the Luofu”²², I decided to keep the traditional Chinese units of measurement in Bailu's stories. Instead, since “Belobog generally appears to be a northern European industrial city with a strong Russian/Slavic influence, as it is not only named after a Slavic god, several characters note bear Slavic names [...]”²³, I decided to use the traditional Russian measure “funt.” As it corresponds to 410 approximate grams²⁴ and is not too far off in weight from the Chinese jin, which is about 600 grams²⁵. This was to ensure that the unit of mass measurement reflected the culture the world is inspired by and that there were no inconsistencies in this respect.

Finally, the character of Silver Wolf (ch. 2.3.2) is a hacker, so both in her stories and in her voice lines many references are made to the world of computing and, more specifically, gaming, in which many linguistic borrowings from English are used. For example, noob, joystick, alt account, and daily are terms that are widely used in the specific language and do not need translation since the audience the game is aimed at is already familiar with them, used to them, and probably even fond of them. In the gaming world, a noob “is a gamer who is inexperienced and therefore not familiar with the mechanics of a particular title”²⁶. A joystick is the “device in the

²² <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailXianzhouLuofu> visitato il 16/01/2024

²³ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailJariloVI> visitato il 16/01/2024

²⁴ Cardarelli F., Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins, Springer, 2004, pg. 120

²⁵ Cardarelli F., Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins, Springer, 2004, pg. 57

²⁶ <https://www.everyeye.it/notizie/dizionario-videogioco-termini-conoscere-assolutamente-417778.html> visitato il 19/01/2024

form of a control bar that controls the movement of the cursor on the screen, including adjusting its speed; it finds specific application in video games and simulators”²⁷. An alt account is an alternate account, while dailies are daily missions that the player must complete in order to receive rewards; it is a system also implemented in *Honkai: Star Rail*.

As a conclusion, I gave my final thoughts on translating the game and how it gave me an amazing opportunity to expand my Chinese vocabulary and understanding of the language, as it gave me the chance to read about subjects that I previously would have never even thought about researching. It has truly been an invaluable experience.

²⁷ <https://www.treccani.it/vocabolario/joystick/> visitato il 19/01/2024

6.0 中文部分

本文件建议将中国公司 miHoYo 发行的电子游戏《崩坏：星穹铁道》（1.2 版）从中文翻译成意大利文。该游戏是一款以幻想科幻为灵感的回合制 RPG 游戏，讲述了星穹列车及其船员为消除星核的威胁和保护全银河系的人民而在各个星球之间穿梭的故事。在 1.2 版之前，有三个地点可供选择探险：黑塔空间站，顾名思义，是天才协会成员黑塔女士拥有的空间站。然后是贝洛伯格城，它由大守护者统治，周围是一片冰天雪地。最后是仙舟「罗浮」，这是一艘隶属于寰宇联盟的巨大飞船，由景元将军统领，船上的人都是不死之身。

在《崩坏：星穹铁道》中，有两种类型的角色：NPC（非游戏角色）和游戏角色。后者又分为四星和五星两类，星数的增加决定了角色实力和稀有度的提高。五星级角色可以通过永久愿望旗帜或活动旗帜获得。所有角色都遵循不同的路径，这些路径决定了他们在游戏中的用法。「丰饶」角色，如白露（第 2.5.1 章）和罗刹（第 2.5.3 章），是治疗者，因此他们能防止队友死亡；另一类辅助角色是跟随「存护」的角色，如三月七（第 2.1.2 章），他们能提供护盾。为盟友提供 BUFF 并增加其伤害的角色是「同谐」的追随者，例如布洛妮娅（第 2.2.1 章）。另一方面，瓦尔特（第 2.1.3 章）和银狼（第 2.3.2 章）等角色会对敌人造成伤害，因为他们遵循「虚无」之道。就伤害造成者而言，有三种：单目标、多目标和区域效果。「狩猎」的追随者属于第一种，希儿（第 2.2.3 章）就是其中之一，只能对一名敌人造成大量伤害。第二种是刃（第 2.3.1 章）等单位，「毁灭」的追随者会造成大量伤害，但一次最多只能对三名敌人造成伤害。与景元（第 2.5.2 章）和黑塔（第 2.4.1 章）等「知识」角色不同的是，他们会对战斗中的所有敌人造成伤害，而且还有后续攻击。一个团队由四个单位组成，玩家也可根据情况决定由谁扮演，但绝不能强迫自己使用某个单位而不是其他单位。

本文作者翻译了部分角色的配音台词和故事，因为角色本身才是玩家在游戏中真正的目标，我从纯粹的翻译学角度出发，选择了那些我认为更有趣的角色。

作为一款奇幻科幻游戏，翻译《崩坏：星穹铁道》时遇到的主要问题是如何确定哪些词可以被定义为现实世界中的 *realia*；「或在日常用语中表示一个地理区域、一种文化、一个民族、一个国家、一个部落的物质生活或历史和社会细节的典型物体、概念和现象分类的词（和复合短语），因此，这些词具有民族、地方或历史色彩；这些词在其他语言中没有对应词」²⁸。显然，这一类是人物和行星的专有名称，如：Herta（黑塔），Xianzhou（仙舟），Bronya（布洛尼亚）and Belobog（贝洛伯格）。对于这些名字，我参考了英文官方译本，并保留了我在那里读到的那些名字，因为这是意大利球员更熟悉和欣赏的译本。其他被视为不动产的术语例如有 Aeon（星神），Stellaron（星核），Vidyadhara（持明族），Curio（奇物），Wildfire（地火）与 Fragmentum（裂界）。因为它们都与游戏的传说有关，即「一个或多个文本内部或外部有关电子游戏故事发生的虚构世界的所有百科全书式的信息[.....]」²⁹。

不过，我对一些地名和机构名称的处理方式有所不同，在翻译中文的同时也考虑了英文翻译，因为意大利玩家更习惯于英文翻译。其中包括 Lega Antitropia（逆熵盟），Società dei Geni（天才俱乐部），Cavalieri Nuvola（云骑军），Monte dei Rottami（废品山）and Città Arcobaleno（虹霓都市）。至于 Cacciatori di Stellaron（星核猎手）、Guardia Silvermane（银鬃铁卫）和 Gilda Intelightsia（博识学会）等名称，我选择将意大利文译名与英文译名结合起来，因为我将名称的一部分视为 *realia*。

在游戏开始时，决定玩家选择的起始角色的名字（第 2.1.1 节）也非常重要，不管是女性还是男性。在中文中，「开拓者」既可以指「pioniere」，也可以指「apripista」，但最终选择「pioniera」和「pioniere」，是因为意大利语非常强调女性和男性之间的差异。这种差异在文化上是如此强烈，以至于只要助词是「是」，甚至动词的过去分词也会根据主语的性别发生变化，因此不可能始终保持性别中立。因此，选择其中任何一种都没有什么区别，因为无论

²⁸ VLAHOV S., FLORIN S., *Neperovodimoe v perevode. Realii*, in *Masterstvo perevoda*, n. 6, 1969, Moskvà, Sovetskij pisatel', 1970, p. 438

²⁹ [https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_(Neologismi)/) visitato il 13/01/2024

哪种方式，我都必须对一切进行调整。而且在意大利语中，「pista」（小路）和「binario」（路轨）之间的语义联系太弱，所以翻译起来也不合适。

至于 刃的「故事 4」（第 2.3.1 章）中提到的武器名称，「支离」（zhīlí）可译为「frammentato」，这是一个形容词。不过，通过转位技巧，它变成了名词「Frammento」，这样在意大利语中作为宾语的专有名词就更自然了。刃也说关于景将军锻造的武器「阵刀」。在中文中，「阵」的定义是“战阵”，但其在汉语词典中的定义还包括“战争”。而「刀」则是一个假名，既有「刀」的意思，也有「剑」的意思。当玩家在游戏中看到景元的武器时，就会出现翻译问题：事实上，它既不是刀也不是剑，而是一把「falcione da guerra」。也就是说，「一种杆状武器，根据时代的不同，形状各异，手柄有长有短：很可能源自相应的农具——大草镰」³⁰。这就是为什么在意大利语中将「阵刀」翻译为「falcione da guerra」最合适的原因：既遵循了中文表达的概念，又考虑到了玩家在游戏体验中的印象。

中文和意大利文在论述概念的定位上往往存在很大差异。贝洛博格地下医院的医生娜塔莎在「故事 3」（第 2.2.3 章）中对 希尔 说的那句话就是最好的例子。事实上，如果翻译得不太恰当，句子就会变成「希尔 [.....] 比奇迹本身更重要的是保护人们对奇迹成真的希望」，这在意大利语中并不流畅。因此，为了保持句子的意思，同时使句子更加流畅，我选择了「希尔，保护人们对奇迹的希望[.....]比奇迹本身更重要」。虽然「奇迹」一词有重复，在意大利语书面语中不太正确，但它仍然是直接语句，因此是可以接受的，因为口语规则不那么严格。此外，去掉「人民的」一词后，我还减轻了句子的累赘感。

而在翻译景元的「故事 4」（第 2.5.2 章）的最后一句「只有真正有智慧的人，才能骄傲地站在时间这个不败的敌人面前时」，则采用了相反的方法。直译为「只有真正有智慧的人，才能在时间这个不败的敌人面前傲然挺立」，但这样会影响句子的流畅和自然，因此我决定将「时间」放在句末，更加突

³⁰ [https://www.treccani.it/enciclopedia/falcione_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/falcione_(Enciclopedia-Italiana)/) visitato il 14/01/2024

出「时间」。这样做也是为了再次强调靖远面对时间流逝的无助感，这是他的故事和语音中反复出现的主题。

Bernal-Merino 说：「这种本地化解决方案并不少见[.....]，在电子游戏中也能找到，在游戏中，添加和删除都是常见的选项，不仅是文字，还有游戏功能和角色」³¹。因此，为了突出人物的性格，本文作者决定扩展桑博的语音（第 2.2.2 章）「关于自己」：「我？我经常发现自己陷入困境。我很不幸，我把自己无偿地奉献给了别人，我想指出的是，但最终我从未得到任何回报.....我只是个好人」。中文里没有「我想指出」这一部分，但在在我看来，它非常符合桑波的诈骗性格，因为它揭示了他‘无偿’帮助他人的倾向，同时还期望得到某种形式的回报。此外，「我想说清楚」再次突出了桑波对金钱的执着，这在他的故事和笑话中是一个反复出现的主题，以至于这似乎是他性格中最重要的部分。

刃「故事 4」（第 2.3.1 章）的最后一句话「从那时起，他将成为唯一的刃」。事实上，在中文中并不存在最后一句，「刃」是他的名字也是他的生活选择，因此在英文中是「blade」。将「刃」作为 *realia* 处理，从而避免意大利语的翻译，就会出现这个问题，因此我必须以这种方式进行补偿，以避免遗漏，因为遗漏肯定会影响人物对自己存在的看法。

另一方面，罗刹（第 2.5.3 章）本身是一个非常模糊的人物，因此本人作者决定在「麻烦」一语音中特别强调他的这一性质：「如果你发现自己陷入困境，你有多真诚并不重要，重要的是找到一个合适的角色.....好吧，我说的是个人的直接经验」。最后一部分用了成语「经验之谈」，可译为「凭经验说话」，为了更加突出他含糊其辞的特点，本文作者决定加上「个人的直接经验」。此外，我还决定不改变「真诚」一词在女性版本中的性别，这样他似乎是在自言自语，提醒自己信守诺言。

³¹ Bernal-Merino M.Á., *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*, Routledge, 2015, p. 59

在中文中，很少使用专名，「事实上，在绝大多数社交场合中，人们更愿意用称呼来称呼他人，因为这可能与年龄、等级、地位和自信有关」³²，因此，有时很难翻译这些部分。例如，景元（第 2.5.2 章）将本文翻译的 1.2 之后的版本中出现的人物符玄称为「符卿」，本文作者在他的「故事 1」中将其译为「符夫人」。这是因为「卿」这个称谓有两个含义：一个是古义，相当于「大臣」或「高官」；另一个是今义，指配偶或亲密朋友之间的爱称。在意大利语中没有这样的说法，因此我选择用一个中性词来翻译，以避免在两者之间拉开不恰当的距离或距离过近。

在讨论刃的「故事 4」（第 2.3.1 章）时，他被称为「啊刃」。「啊」是一个前缀，用来表示熟悉，因此我将其翻译为「Bladuccio」，以保持人物这样称呼他所表达的亲近感，同时避免失去任何意义。

至于「小三月」，是「关于自己一名字」（第 2.1.2 章）中提到的三月七的中文昵称之一，意大利语中不经常使用这样的昵称，所以本人作者没有翻译。相反，当希尔在她的「故事 2」（第 2.2.3 章）中称奥列格（野火的老板）为「大叔」时，本人作者保持了原样。「大叔」的意思是「zio」。在中文中，就像在意大利语中一样，「熟悉的称呼词失去了其字面意义，而成为一种称呼对方的方式，无需使用其专有名称」³³，因此没有必要为了使翻译更自然而省略它。

有必要使用文化适应策略，莫娜-贝克将其定义为：「这种策略包括用目标语言项目取代特定文化项目或表达，目标语言项目不具有相同的命题意义，但可能对目标读者产生类似的影响，例如，通过唤起目标文化中的类似语境³⁴」在译文中不止一次出现，尤其是在罗刹的台词（第 2.5.3 章）「关于驭空」中：「很少有人像她一样，能够明白自己终究只是银河系中的一粒尘埃……她值得我敬佩」。更直白的翻译应该是「银色海洋中的一滴眼泪」，虽然意大

³² <https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

³³ <https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

³⁴ Baker, M., *In other words: a coursebook on translation*, third edition, Routledge, 2018, p. 30

利读者可以理解这种提法，但我认为将「一粒尘埃」与「银河系」相提并论更为恰当。

由于白露的「故事 1」和「故事 2」（第 2.5.1 章）中使用了「钱」和「分」等中国传统度量衡，而桑博的「故事 1」（第 2.2.2 章）中使用了「斤」，因此改编重量度量衡非常复杂。问题在于，意大利语中没有中国传统计量单位的直译，使用英语计量单位没有意义。由于「仙舟联盟是非常明显的帝国中国空间，开发团队甚至解释说，他们从徽派建筑中汲取灵感，建造了罗浮宫的建筑」³⁵，本文作者决定在白露故事中保留中国传统的计量单位。相反，由于「贝洛博格总体上似乎是一座受俄罗斯/斯拉夫影响很深的北欧工业城市，因为它不仅以斯拉夫神的名字命名，一些人物的名字也带有斯拉夫语 [...]」³⁶，本文作者决定使用传统的俄语量词「funt」。相当于 410 约克³⁷重量与中国的一斤差不多，相当于 600 克³⁸。这样做是为了确保质量计量单位能够反映世界所受的文化启发，而且在这方面不会出现不一致的情况。

最后，银狼（第 2.3.2 章）的角色是一名黑客，因此在她的故事中和她的语音中，有许多地方都提到了计算机世界，更具体地说，就是游戏世界，其中使用了许多从英语中借用的语言。例如，noob, joystick, alt account, 和 daily 都是在特定语言中广泛使用的术语，不需要翻译，因为游戏面向的受众已经熟悉、习惯甚至喜欢这些术语。在游戏世界中，noob 表达「指缺乏经验，因此不熟悉特定游戏机制的玩家」³⁹。另一方面，一把 joystick，是「控制杆形式的设备，用于控制光标在屏幕上的移动，包括调整光标的速度；具体

³⁵ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailXianzhouLuofu> visitato il 16/01/2024

³⁶ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailJariloVI> visitato il 16/01/2024

³⁷ Cardarelli F., Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins, Springer, 2004, pg. 120

³⁸ Cardarelli F., Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins, Springer, 2004, pg. 57

³⁹ <https://www.everyeye.it/notizie/dizionario-videogioco-termini-conoscere-assolutamente-417778.html> visitato il 19/01/2024

应用于视频游戏和模拟器中」⁴⁰。一 alt account 是一个备用账户，而每日任务是玩家必须完成才能获得奖励的日常任务；《崩坏：星穹铁道》也有。

最后，本文作者就翻译游戏谈了自己的看法，我认为翻译游戏为我提供了一个绝佳的机会，让我扩大了中文词汇量，加深了对中文的理解，同时也让我有机会阅读以前想都不敢想的研究课题。这确实是一次宝贵的经历。

⁴⁰ <https://www.treccani.it/vocabolario/joystick/> visitato il 19/01/2024

5. Bibliografia

VLAHOV S., FLORIN S., *Neperovodimoe v perevode. Realii*, in *Masterstvo perevoda*, n. 6, 1969, Moskvà, Sovetskij pisatel', 1970, p. 438

Bernal-Merino M.Á., *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*, Routledge, 2015, p. 59

Baker, M., *In other words: a coursebook on translation*, third edition, Routledge, 2018, pg.

Cardarelli F., *Encyclopedia of scientific units, weights and measures: their SI equivalence and origins*, Springer, 2004, p. 120

ivi, p. 57

6. Sitografia

<https://www.redbull.com/it-it/50-parole-gamer> visitato il 04/03/2024

<https://www.everyeye.it/notizie/cosa-significa-buffare-videogiochi-591808.html>
visitato il 04/03/2024

<https://gamerant.com/honkai-star-rail-genshin-impact-multiverse-imaginary-tree-explained/> visitato il 12/02/2024 alle ore 12:48

[https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-lore_(Neologismi)/) visitato il 13/01/2024

[https://www.treccani.it/enciclopedia/falcione_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/falcione_(Enciclopedia-Italiana)/) visitato il 14/01/2024

<https://www.cinaliano.it/blog/come-ti-chiami-in-cinese.html> visitato il 15/01/2024

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailXianzhouLuofu>
visitato il 16/01/2024

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/HonkaiStarRailJariloVI> visitato il 16/01/2024

<https://www.everyeye.it/notizie/dizionario-videogiochi-termini-conoscere-assolutamente-417778.html> visitato il 19/01/2024

<https://www.treccani.it/vocabolario/joystick/> visitato il 19/01/2024