

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého**

**Překlad vlastních jmen v počítačové hře Zaklínač 3: Divoký hon**  
(diplomová práce)

**2020**

**Kateřina Petruřová**

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého**

Katedra anglistiky a amerikanistiky

**PŘEKLAD VLASTNÍCH JMEN V POČÍTAČOVÉ HŘE  
ZAKLÍNAČ 3: DIVOKÝ HON  
TRANSLATION OF PROPER NAMES  
IN THE COMPUTER GAME  
THE WITCHER 3: THE WILD HUNT**

(diplomová práce)

Autor: Kateřina Petrůjová

Studijní obor: Angličtina se zaměřením na tlumočení a překlad

Vedoucí práce: PhDr. Pavel Král

Olomouc 2020

*Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla úplný seznam citované a použité literatury.*

*V Olomouci dne*

*Vlastnoruční podpis*

Děkuji vedoucímu své diplomové práce, PhDr. Pavlu Královi, za všechny čas a cenné rady, které mi při tvorbě této práce věnoval. V neposlední řadě také děkuji těm nejbližším a přátelům za jejich vytrvalou podporu během mého studia.

## **SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK A VYSVĚTLIVKY**

CT = cílový text

VT = výchozí text

### **Zkratky překladatelských metod**

Ad = adaptace

DP = doslovný překlad

Ek = ekvivalence

Ex = exotizace

Kl = kalk

Md = modulace

Sb = substituce

Tp = transpozice

Ts = transkripce

VP = volný překlad

### **Zkratky poznámek**

KH = nekonzistentní překlad v rámci hry

KK = nekonzistentní překlad s knihou

N = neproblematický překlad

P = problematický překlad

PP = potenciálně problematický překlad

T = překladatelsky tvořivé řešení

## SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: Statistiky prodeje první knihy o Zaklínači v USA .....	12
Graf 2: Překladatelské metody – antroponyma.....	60
Graf 3: Překladatelské metody – nepravá antroponyma .....	61
Graf 4: Překladatelské metody – zoonyma .....	62
Graf 5: Překladatelské metody – nepravá zoonyma.....	63
Graf 6: Překladatelské metody – choronyma .....	65
Graf 7: Překladatelské metody – oikonyma .....	68
Graf 8: Překladatelské metody – hydronyma.....	70
Graf 9: Překladatelské metody – oronyma.....	73
Graf 10: Překladatelské metody – agronyma .....	76
Graf 11: Překladatelské metody – urbanonyma .....	80
Graf 12: Překladatelské metody – chrématonyma .....	82
Graf 13: Překladatelské metody – názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí	86
Graf 14: Překladatelské metody – vlastní jména.....	88
Graf 15: Překladová řešení – vlastní jména .....	89
Graf 16: Problematická řešení v jednotlivých onomastických skupinách .....	89

## OBSAH

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK A VYSVĚTLIVKY .....	1
SEZNAM GRAFŮ .....	2
OBSAH .....	3
ÚVOD .....	8
1. Zaklínačská sága .....	12
1.1 Problémy při lokalizaci .....	13
1.2 Žánrové zařazení díla .....	13
1.3 Překlad fantasy žánru .....	15
1.4 Lokalizace počítačových her .....	15
1.5 Autor knih a adaptace .....	17
1.6 Zaklínač 3: Divoký hon .....	19
2. Onomastika .....	20
2.1 Funkce vlastních jmen .....	21
2.2 Antroponyma .....	23
2.2.1 Dělení antroponym .....	23
2.2.2 Hypokoristika .....	25
2.2.3 Mluvicí jména .....	25
2.2.4 Metodologie .....	26
2.3 Zoonyma .....	26
2.4 Fytonyma .....	27
2.5 Toponyma .....	27
2.6 Chrématonyma .....	28
2.7 Onomaziologická teorie slovo tvorby .....	28
3. Překladatelské metody .....	29
3.1 Překladatelské postupy .....	29
3.2 Tvořivý překlad .....	32
3.3 Intertextovost .....	33
3.4 Překlad vlastních jmen .....	33

4.	Slovotvorba .....	37
4.1	Vznik vlastních jmen.....	37
4.1.1	Odvozování .....	38
4.1.2	Antroponyma .....	39
4.1.3	Toponyma .....	39
4.1.3.1	Etymologie toponym.....	41
5.	Korpusová lingvistika .....	43
5.1	Typologie druhů korpusů .....	43
5.2	Korpus v translatologii.....	45
6.	Analýza korpusových dat.....	46
6.1	Analýza bionym .....	47
6.1.1	Antroponyma .....	47
6.1.1.1	Exotizace.....	48
6.1.1.2	Adaptace .....	48
6.1.1.3	Transkripce .....	49
6.1.1.4	Kalk.....	50
6.1.1.5	Modulace .....	50
6.1.1.6	Tvůrčí řešení .....	50
6.1.1.7	Potenciálně problematická řešení .....	51
6.1.1.8	Nepřavá antroponyma.....	58
6.1.1.8.1	Potenciálně problematická řešení .....	58
6.1.1.9	Etnonyma.....	59
6.1.1.10	Shrnutí.....	59
6.1.2	Zoonyma .....	61
6.1.2.1	Potenciálně problematická řešení .....	61
6.1.2.2	Nepřavá zoonyma .....	61
6.1.2.2.1	Potenciálně problematická řešení .....	62
6.1.2.3	Shrnutí.....	62
6.1.3	Fytonyma .....	63



6.2	Analýza abionym .....	63
6.2.1	Choronyma.....	64
6.2.1.1	Exotizace.....	64
6.2.1.2	Doslovný překlad.....	64
6.2.1.3	Transkripce .....	64
6.2.1.4	Potenciálně problematická řešení .....	64
6.2.1.5	Shrnutí.....	65
6.2.2	Oikonyma.....	65
6.2.2.1	Exotizace.....	65
6.2.2.2	Transkripce .....	66
6.2.2.3	Adaptace .....	66
6.2.2.4	Tvůrčí překladatelská řešení .....	66
6.2.2.5	Potenciálně problematická řešení .....	66
6.2.2.6	Shrnutí.....	68
6.2.3	Hydronyma.....	68
6.2.3.1	Exotizace.....	68
6.2.3.2	Transkripce .....	69
6.2.3.3	Transpozice.....	69
6.2.3.4	Doslovný překlad.....	69
6.2.3.5	Potenciálně problematická řešení .....	69
6.2.3.6	Shrnutí.....	70
6.2.4	Oronyma.....	70
6.2.4.1	Exotizace.....	71
6.2.4.2	Doslovný překlad.....	71
6.2.4.3	Transpozice.....	71
6.2.4.4	Modulace .....	72
6.2.4.5	Transkripce .....	72
6.2.4.6	Kalk.....	72

6.2.4.7	Potenciálně problematická řešení .....	72
6.2.4.8	Shrnutí.....	73
6.2.5	Agronyma.....	74
6.2.5.1	Exotizace.....	74
6.2.5.2	Transpozice.....	74
6.2.5.3	Transkripce .....	74
6.2.5.4	Adaptace .....	74
6.2.5.5	Kalk.....	74
6.2.5.6	Tvůrčí překladatelská řešení .....	74
6.2.5.7	Potenciálně problematická řešení .....	75
6.2.5.8	Shrnutí.....	76
6.2.6	Urbanonyma.....	76
6.2.6.1	Exotizace.....	76
6.2.6.2	Doslovný překlad.....	77
6.2.6.3	Transpozice.....	77
6.2.6.4	Adaptace .....	77
6.2.6.5	Transkripce .....	77
6.2.6.6	Transpozice.....	78
6.2.6.7	Potenciálně problematická řešení .....	78
6.2.6.8	Shrnutí.....	79
6.2.7	Chrématonyma .....	80
6.2.7.1	Exotizace.....	80
6.2.7.2	Doslovný překlad.....	81
6.2.7.3	Transkripce .....	81
6.2.7.4	Transpozice.....	81
6.2.7.5	Tvůrčí překladatelské řešení .....	81
6.2.7.6	Potenciálně problematická řešení .....	81
6.2.7.7	Shrnutí.....	82

6.3	Názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí .....	82
6.3.1	Exotizace .....	83
6.3.2	Transkripce.....	83
6.3.3	Doslovný překlad .....	83
6.3.4	Transpozice .....	83
6.3.5	Adaptace.....	84
6.3.1	Modulace.....	84
6.3.2	Tvůrčí překladová řešení.....	84
6.3.3	Potenciálně problematická řešení.....	84
6.3.4	Shrnutí.....	85
6.4	Celkové shrnutí .....	86
	ZÁVĚR .....	91
	RESUME .....	93
	BIBLIOGRAFIE.....	95
	ZDROJE OBRÁZKŮ A TABULEK.....	104
	ANOTACE.....	105
	ABSTRACT.....	106
	PŘÍLOHY .....	107

## ÚVOD

Fantasy literatura má už řadu desítek let na knižním trhu řadu úspěšných sérií a ság, které se těší velkému počtu čtenářů. Adaptace fantasy literatury kromě seriálů a filmů jsou však už několik let doplňovány také počítačovými hrami. Díky adaptacím často knižní předlohy získávají nové příznivce, a tak se dostávají i do širšího povědomí prvotních „nečtenářů“. Často se k původnímu médiu lidé dostanou až po zhlédnutí seriálu, či po hraní počítačové hry. Hry podle knižní předlohy nespádají mezi běžné typy počítačových her, jelikož jsou typické svými obsírnými příběhovými liniemi a stávají se téměř uměleckými díly. S popularitou adaptací nutně stoupá potřeba lokalizace. Vzhledem k tomu, že adaptovaná média vznikají až po knižní předloze, bývá obvyklé, že už dílo svůj překlad má. Během lokalizace se tedy překladatel může držet již vzniklého překladu, o to víc, pokud je uznávaný i samotným autorem, jak je to u Andrzeje Sapkovského, autora zaklínačské ságy.

Lokalizace počítačových her je v současnosti velice aktuálním tématem, přesto žádná odborná literatura na téma textových korpusů vytvořených z dat počítačových her či překladu vlastních jmen ve fantasy počítačové hře v českém kontextu neexistuje – až na bakalářskou práci pojednávající o hře *World of Warcraft* od Hanuskové (2010). Jde tedy zatím překvapivě o ojedinělé téma. Stejně jako korpusová lingvistika je však analýza založená na korpusových datech, která jsou zaměřena na užší skupinu slov, jako např. vlastních jmen, potřebná. Využijí ji především začínající překladatelé a studenti překladatelství, kteří se od získaných dat mohou něco naučit. Korpusová data jsou využitelná i v odvětví strojového překladu. Žánr fantasy přitom přímo vybízí ke zkoumání slootovorných procesů užitých při vytváření novotvarů při překladu do českého jazyka. Umělecká díla žánrů fantasy navíc vyžadují, aby si vlastní jména i po překladu zachovala svou expresivitu, ekvivalenci a samozřejmě také funkci.

Pro tuto diplomovou práci jsem si vybrala texty z počítačové hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Vlastní jména ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon* jsou založena na reáliích, ale také jsou zcela fiktivní a pro překladatele se tak nabízí široká škála překladatelských postupů a překladových řešení, které může použít. Díky žánru této počítačové hry je možné získat velké množství vlastních jmen, které jsou pro výzkum relevantní vzhledem k jejich různorodé povaze. Hra není vázána k žádné

konkrétní knize o *Zaklínači* od Sapkovského, pouze je jejich volným pokračováním. Proto je, co se počtu vlastních jmen týče, mnohem obsáhlejší, a tudíž vhodnější pro vytvoření korpusu.

Cílem této práce bude vytvoření korpusu vlastních jmen ze hry *Zaklínač 3: Divoký hon*, ve kterém bude snadné se orientovat. V korpusu budou informace o překladatelském postupu využitém při překladu konkrétního vlastního jména a poznámky ohledně problematičnosti či neproblematičnosti překladového řešení. Taktéž budou některá vlastní jména označena jako tvůrčí překlad, jehož definice bude podrobně popsána v rešerši. Korpus následně analyzuji. Tento korpus nebude určen pro účely lexikologie, nýbrž pro účel kvalifikační práce studenta překladatelství. Pomocí korpusu bude možné klasifikovat postupy překladatele při překladu této počítačové hry. Před samotnou analýzou bude nutné vyhledat vlastní jména v textových řetězcích hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Tato vlastní jména poté rozdělím podle onomastických pravidel dělení. Provedu analýzu překladatelských metod použitých při překladu vlastních jmen z anglického jazyka do českého a vyhodnotím použité překladatelské postupy a kritéria ovlivňující jejich výběr. Také se zaměřím na překlad vlastních jmen do češtiny, tvoření novotvarů a strategie využívané překladatelem. Také se pokusím zjistit, jaké strategie zvolil překladatel při překladu vlastních jmen a jak se liší výběr překladových postupů u různých onomastických skupin.

V rešerši diplomové práce se zabývám představením zaklínačské ságy a jejího autora a jejím zasazením do žánru fantasy. Krátce definuji lokalizaci a problémy s ní spojené. Dále dopodrobna vydefinuji terminologii onomastiky a jejího dělení a vytvořím tak konkrétnější náhled na členění vlastních jmen ve vytvořeném korpusu. Onomastické dělení jsem zvolila kvůli povaze dat, která budu sbírat. Jde o vlastní jména osob, zvířat, měst, hradů a dalších sídel, vodních ploch, různých přírodních útvarů atd. Pro snadnou orientaci a zařazení považuji onomastické dělení za to nejvhodnější. Následně porovnáám překladatelské postupy a uvedu jejich definice a budu se taktéž zabývat problematikou překladu vlastních jmen v literatuře, což úzce souvisí s počítačovou hrou založenou na knižní předloze. Přiblížím druhy morfologických a slovtvorných procesů vlastních jmen, konkrétně antroponym a toponym, se kterými se u sesbíraných dat pravděpodobně setkám vzhledem k vysoké kreativitě při utváření vlastních jmen v žánru, jakým je

fantasy. V neposlední řadě se taktéž budu věnovat korpusové lingvistice a jejím náležitostem, které budou při vytváření korpusu relevantní.

Textové řetězce budu extrahovat přímo ze zdrojového kódu počítačové hry, na což budu potřebovat k tomu přesně určený software. Tento software je tzv. dekompilátor, který archivy dokáže rozbalit do podoby, kterou je již možné přečíst v textových editorech, jako např. Notepad++, který budu používat. Z celkového počtu 27 236 textových řetězců budu ručně excerpovat vlastní jména. Ty následně vypíši do tabulky Excel, ze které poté vytvořím korpus. Korpusová data vyčlením do jednotlivých onomastických skupin. V korpusu budou informace ohledně tvaru vlastního jména ve VT, CT, překladatelské metody zvolené při překladu daného jména a poznámka, jestli jde o potenciálně problematický překlad, nekonzistentní tvar jména či tvůrčí překlad. Nekonzistence bude analyzována v rámci hry a u určitých případů, které budou v analýze specifikovány, také v souvislosti s knižní předlohou. Takto vytvořený korpus použiji jako východisko při podrobné analýze.

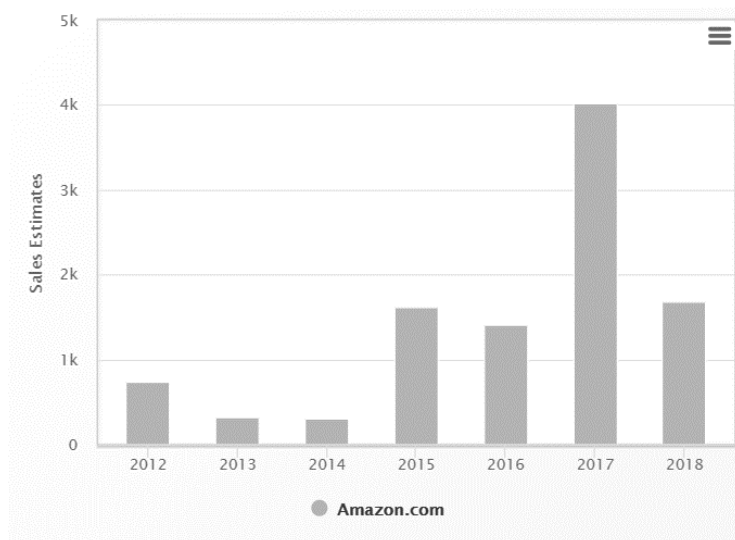
V analýze korpusových dat, která čítají 2254 vlastních jmen, vyhodnotím a zpracuji získaná data, zjistím tendence překladatele a utvořím ucelený soubor všech vlastních jmen vyskytujících se v počítačové hře. K datům přistoupím jednotlivě dle onomastického členění, zmapuji využití překladatelské postupy a v závěru všechny jednotlivé analýzy shromáždím, porovnáám a vyvodím z nich zjištění. Toto zjištění poslouží k potvrzení či vyvrácení hypotézy, která je stanovena níže. Mimo vytvoření komentáře k překladovým postupům také budu vyhledávat potenciálně problematická překladová řešení a navrhopvat alternativní řešení v případech, kde to bude možné. Vlastní jména budu zkoumat na základě srovnání VT a CT a také z hlediska problematických překladů, jak již bylo uvedeno. Bude zajímavé sledovat, jaké trendy a strategie budou z analýzy patrné. Domnívám se, že vzhledem k množství dat, budou korpusová data obsahovat velké množství překladatelských problémů. Také s přihlédnutím na proces lokalizace, kdy překladatelé nemusí mít nutně hru k dispozici, se to dá očekávat. Dále se přikláním k názoru, že díky povaze žánru fantasy bude primárně zvolenou překladatelskou metodou exotizace. Také se domnívám, že budou vlastní jména konzistentní s knižní předlohou, jelikož byla již vydána a vyhledávání přeložených vlastních jmen je velice jednoduché. Jelikož jde o médium zcela jiné než jeho knižní předloha, nebude pro mne překvapivé, pokud se v něm bude vyskytovat větší

množství problematických míst či pokud nebude tolik tvůrčí. Tyto lapsy však nemusí být natolik kritické jako v knize, jelikož toto médium tyto problémy unese lépe než např. již zmíněná kniha. Určitá skupina hráčů navíc dialogy přeskakuje a spíše než na příběhovou linii, se soustředí na akční prvky hry. Je možné, že lokalizace bude pouze zdařilým, nikoliv jedinečným počinem.

Plánovaným výstupem diplomové práce je vypracování rozsáhlého korpusu vlastních jmen vyskytujících se ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon* ze získaných dat. Vlastní jména rozdělím do přehledných a předem definovaných kategorií. Dalším výstupem bude podrobná analýza korpusových dat dle předem stanovených překladatelských postupů. Pokusím se vyčíslit vybrané překladové metody a zjistit, jaké rozdíly mezi jednotlivými onomastickými skupinami panují. V závěru souhrnně vyhodnotím data a pokusím se z nich vyvodit trendy, k jakým překladatel tíhnul. S vytvořenými korpusovými daty bude možné dále pracovat v dalších studiích. Nabízí se řada různých výzkumů, jakými je zkoumání etymologie sesbíraných vlastních jmen, vytvoření bestiáře pro svět *Zaklínače* či podrobná analýza překladatelských řešení lokalizace hry s překladem knihy a s tím související porovnání překladatelských postupů dvou překladatelů pracujících na příběhu stejné ságy. Taktéž by textové řetězce mohly být zpracovány odlišným způsobem. Mohl by být utvořen korpus, který by se nezaměřil na vlastní jména, ale na jazyk a výrazové prostředky různých ras, např. trollštinu či trpasličtinu. Textové řetězce by mohly také posloužit jako základ pro vytvoření slovníku nilfgaardštiny.

# 1. Zaklínačská sága

Počítačové hry založené na populárních knižních předlohách, jako jsou např. *Harry Potter*, vznikají často proto, že vývojáři počítají s podobným, nebo dokonce větším úspěchem díla na nové platformě. Vývojáři počítačových her taktéž chtějí zacílit na jiné skupiny lidí, které nemusí zahrnovat čtenáře knih, ale hráče počítačových her. V některých případech, jako je tomu u *Zaklínače*, knižní předloha získala mnohem větší slávu až po vydání počítačové hry. Tento fakt dokládá graf s celkovými prodeji knihy *Zaklínač: The Last Wish (Poslední přání)* v USA na e-shopu Amazon. Zaklínačská sága dosáhla ještě větší popularity s vydáním seriálu *Zaklínač* na platformě Netflix ke konci roku 2019. Jak uvádí stránka *PCGAMER* (2020), po uvedení seriálu na trh se prodalo více než půl milionu výtisků knih. Platforma Steam zaznamenala rekordní počet hráčů hry *Zaklínač 3: Divoký hon* od doby jejího vydání, a to konkrétně kolem devadesáti tisíc hráčů.



Graf 1: Statistiky prodeje první knihy o Zaklínači v USA

Počítačová hra se knižní předlohy může striktně držet, nebo může být zasazena pouze do stejného prostředí s identickými postavami. Příběh, který se pak odehrává ve hře, může být tedy zcela jiný než ten, který je popisován v knihách. Hra může odkazovat na knihy, filmy, seriály apod. jako je tomu u her na motivy *Harryho Pottera*. V takovém případě musí být překladatel pozorný, co všechno bude v textu transkroovat, překládat, ponechávat v originále či domestikovat. Podle Costalese (2012, s. 401) musí překladatel při překladu hry dodržet věrnost literárnímu dílu. K překladu knih a lokalizaci počítačových her se přistupuje podobnými



překladačskými postupy. U počítačových her je literární příběh doplněn také audiovizuálními prvky a možností zapojení hráče, potažmo čtenáře, přímo do děje. Během lokalizace počítačových her založených na knižních předlohách by se překladatel neměl příliš vzdálit zavedenému překladu knih. Bernal-Merino (2009, s. 244-245) zmiňuje, že při nedodržení zavedených překladačských postupů při překladu jmen a při deformaci jmen může dojít ke zmatení hráče a případné ztrátě nezanedbatelného počtu hráčů, potažmo čtenářů. Je podle něj také důležité dodržet podobnou lexikální a syntaktickou strukturu a dbát na vnitřní soudržnost textu.

## 1.1 Problémy při lokalizaci

Překladatelé se při lokalizaci počítačových her potýkají s mnoha problémy. Je to především proto, že překladatelé většinou pracují jako externisté a často překládají řetězce, aniž by k nim měli kontext, nebo v případě, že vývojáři nechtějí překladatelům poskytnout hru kvůli licenčním záležitostem. Již dopředu lze tedy počítat s tím, že v překladech bude velké množství problémů. Osoby opravující tyto chyby často nebývají samotní překladatelé, čímž může být již tak dosti problematická situace ještě více zkomplikována. Překladatelé by měli být dopodrobna seznámeni se hrou, kde se odehrává její děj, jaké postavy se v ní objevují apod. V případě adaptace hry podle knižní předlohy je velmi důležité, aby se překladatelé seznámili se zažitými zvolenými postupy a překladačskými řešeními. Mangironová a O'Haganová (2006, s. 14-15) doplňují o nutnost orientace v terminologii, užitém humoru, aluzích a vnitrotextových referencích. Intertextovost je podrobněji popsána v kapitole 3.3.

## 1.2 Žánrové zařazení díla

Žánr fantasy je typem fikce. Fantasy žánr je poměrně složité definovat, jelikož zahrnuje mnoho různých literárních děl a není přesně jasné, co ještě spadá do tohoto žánru a co už ne. Také linie mezi fantasy a např. sci-fi je docela tenká, jeden žánr v sobě často zahrnuje prvky toho druhého, a to do takové míry, že se někdy tyto žánry ani nerozdělují. Přesto je však nutné si alespoň stručně definovat fantasy žánr, který má přece jen vlastnosti pro něj jedinečné a nezaměnitelné.

Fantastično definuje Todorovem (2010, s. 26) jako nějaké váhání osoby, která stanula před jistou nadpřirozenou událostí a která se řídí výlučně přírodními zákony. Todorov vznik definice datuje již do 19. století, kdy ji popsal ruský filosof

a mystik Vladimir Solovjov. Ten taktéž fantastično vysvětloval jako čtenářovu volbu, zda si určitý nadpřirozený jev bude vysvětlovat pomocí přirozené příčiny, či té nadpřirozené. Jak uvádí Todorov (2010, s. 26-27), Reimannová ve svém díle z roku 1926 hovoří o hrdinovi, který stojí na hranici fantastického a skutečného světa. Jak píše Todorov (2010, s. 27), fantastično existuje mezi skutečným a pomyslným a stojí vedle žánrů podivuhodna a zázračna. Z fantastična se k podivuhodnu dostává čtenář v případě, že se nadpřirozené jevy rozhodne vysvětlovat již existujícími zákony přírody. Pokud však přistupuje k nadpřirozenému s novým úhlem pohledu, který zahrnuje dříve neznámé zákony přírody, dostává se fantastično k zázračnu. Todorov bývá kritizován kvůli úzkému vymezení fantastična, nezahrnujícím velkou část fantastické literatury.

Ačkoliv se různí autoři v definicích z velké části shodují, v jednom rysu se jejich názory liší. Formulace připouštějí, že se fantastická událost dá objasnit dvěma způsoby. Avšak nebylo vždy zcela jasné, zda je toto váhání nad příčinami dané události přisuzováno hrdinovi literárního textu či čtenáři. Jak uvádí Todorov (2010, s. 31), „fantastično tedy předpokládá integraci čtenáře do světa postav; vyznačuje se dvojnásobným vnímáním vyprávěných událostí samotným čtenářem.“ Čtenář má podle něj implikovanou funkci v textu. Skutečný čtenář se nemusí nutně ztotožnit s postavami v díle, ale ve většině fantastických literárních textů je to pravidlem.

Neff a Olša (1995, s. 22) uvádí, že „fantastika je taková výpověď o světě, ve které jsou představy vytvořené fantazií konfrontovány s představami podloženými lidským poznáním a praxí“. Tato definice je téměř identická s výše daným popisem fantastična autorem Todorovem.

Další a poněkud zjednodušenější popis fantasy nabízí Pringle (2003, s. 8), který o ní píše, že je plná touhy, úžasu, dojetí či nostalgie. Dává do popředí dva hlavní útvary fantasy, kterými jsou pohádka a historický epos, jejichž rysy, jako např. násilí a dobrodružství, se často prolínají. Dále poznamenává, že některá fantasy literatura je založená na mytologických příbězích ze starého Řecka, Islandu a Skandinávie a židovsko-křesťanské, keltské a germánské kultury. Právě skandinávská mytologie ovlivnila zaklínačskou ságu, obsahuje totiž reference na bohyni Freyu.

Fantasy je všudypřítomné po celou dobu historie psaní literárních textů. Jak uvádí Pringle (2003, s. 9), objevovala se v Egyptě, Babylónii a její podoba byla spíše fantastickým přepisem reálného děje. V 19. století se začaly vydávat povídky

v časopisech, např. *Mauglí* od Rudyarda Kiplinga, což bylo pro fantasy literaturu velkým krokem vpřed. Spisovatelé mají vydáním své povídky v časopise alespoň nějakou možnost publikovat, pokud ze začátku jejich dílo není tak známé a nelze ho publikovat jako knihu. I Andrzej Sapkowski nejprve vydával povídky o *Zaklínači* v polském fantasy časopise, viz kapitola 1.5.

Dílo *Zaklínač* je podle Gorczovské (2018, s. 66) řazeno do tzv. „post-fantasy“, která je na rozdíl od high fantasy (J. R. R. Tolkien) temnější a brutálnější. Doplnuje, že tato sága obsahuje epicko-mytologické prvky a zároveň také rysy hrdinské a pohádkové fantasy. Na rozdíl od epické fantasy tato „post-fantasy“ nerozděluje svět černobíle na dobrý a špatný, ale zobrazuje, jak se prolínají. Sapkovského díla jsou charakteristická také erotikou, ironickým humorem a drsnou mluvou. Stasiewicz (2016) tuto ságu zařazuje do postmodernismu, jelikož je plná metafikce, narážek a deformace konvencí.

### 1.3 Překlad fantasy žánru

Překlad umělecké literatury s sebou nese také úskalí, která se v jiných žánrech neobjevují. Zvláště tehdy, kdy jde o žánr fantasy, který je velmi specifický, viz kapitola 1.2. Gutfeldová (2017, s. 80) tvrdí, že překladatelům fantasy nestačí vyznat se v terminologii, ale musí se umět ponořit do díla a považovat ho za důležité, protože čtenáři tímto způsobem fiktivní fantasy světy vnímají. Gutfeldová (tamtéž) srovnává překladatele fanouška s překladatelem „zvenčí“ – pro prvního z nich není těžké uchopit myšlenku autora a co nejatraktivněji ji přeložit, ale překladatel, pro kterého je fantasy žánr nejasný či zcela neznámý, může vytvořit stereotypní všední dílo, které zcela ztrácí jedinečnost.

### 1.4 Lokalizace počítačových her

Jelikož se tato diplomová práce zabývá analýzou překladatelských řešení v počítačové hře *Zaklínač 3: Divoký hon*, je potřeba si trochu přiblížit samotnou lokalizaci počítačových her. Lokalizace je důležitou součástí dnešních her a na její kvalitě, ačkoli tomu tak vždy nebylo, velmi záleží. Hráče totiž může špatná lokalizace odradit. Lokalizace přibližuje hry hráčům nejrůznějších národností po celém světě. Na její důležitost poukazuje i studie Mangironové (2014), kde se dotazovaní shodovali na potřebě plynulého a správného překladu, kreativního přístupu k lokalizaci a významnosti domestikace CT.

U lokalizace počítačových her existují dvě strategie, a to buď ponechání hry v takovém stavu, aby působila jako originál (exotizační metoda) nebo pozměnění některých aspektů, aby byla hráči s jiným locale (parametry definující jazyk, zemi a další aspekty uživatelského rozhraní) přiblížena (domestikační metoda). U překládání vtipů, narážek a idiomů vznikají většinou problémy, které pak mohou mít další dopad na pochopení větší části textu. Ať už se překladatel rozhodne pro jakoukoli metodu, nejdůležitější je, aby hra i po lokalizaci vytvářela zážitek ze hry. Dále také Costales (2012, s. 399) hovoří o transkreaci, kterou definuje jako překlad a výběr takové alternativy, aby byl zachován herní zážitek. Transkreace je také hojně využívána při překladu počítačových her, především těch s bohatými příběhovými liniemi, ve kterých mají překladatelé volnější ruku v udržení herního zážitku. Mezi ně patří RPG, akční hry a adventury. Samozřejmě lokalizace do jazyků, které jsou kulturně podobné výchozímu jazyku, je snazší než např. překlad z asijského do evropského jazyka. Ve druhém případě je potřeba větší představitosti.

Exotizační strategii lze vidět u hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Hra je zasazena do prostředí slovanské kultury, které je ponecháno i v lokalizacích do jiných jazyků. Vyskytují se v ní slovanská vlastní jména, a tím je hra něčím výjimečným, odlišujícím se od ostatních her podobného typu. Jelikož jde o hru z prostředí velmi blízkého tomu českému, pochopí český hráč kontext mnohem více než např. americký hráč. Překladatelé taktéž využívají domestikační strategii, viz kapitola 6. Hra si tedy zachovává exotický kolorit, ale také obsahuje domestikovaná vlastní jména.

Jak uvádí např. Dietz (2006, s. 121), lokalizace počítačové hry zahrnuje mnoho textů, jako např. herní nabídku, titulky k videu či audiu, informace k objektům vyskytujícím se ve hře, mapy a nápovědu. Celý proces lokalizace je velice náročný. Tyto texty totiž zpravidla nejsou pouze v jediném formátu, nýbrž v několika různých, ke kterým je nutno přistupovat zcela odlišně. U některých lze využít lokalizační software, ale např. u samotných textů vyskytujících se ve hře, ke kterým hráč získá přístup po spuštění hry v nabídce, je běžné překládat je mimo lokalizační software. Tímto způsobem však vzrůstá riziko, že překladatel náhodně odstraní zdrojový kód apod. O způsobu extrakce dat z počítačové hry v rámci této diplomové práce je napsáno v kapitole 6.

## 1.5 Autor knih a adaptace

*Sága o Zaklínači* patří k žánru fantasy, který je definován v kapitole 1.2. Jejím autorem je polský spisovatel Andrzej Sapkowski. Andrzej Sapkowski je považován za nejvýznačnějšího polského spisovatele fantasy literatury. Jak uvádí např. Neff (1995, s. 64), v roce 1986 svou první povídkou o *Zaklínači*, v polštině *Wiedźmin*, přispěl do měsíčníku *Fantastyka*, který vznikl v roce 1982, rok po založení Polského sdružení přátel fantastiky (Polskie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki).

V psaní povídek pokračoval a v letech 1992 a 1993 vydal sbírky povídek zvané *Meč osudu* a *Poslední přání*. V České republice byly vydány sbírky povídek *Zaklínač – Stříbrný meč* (1992), *Zaklínač – Věčný oheň* (1993) a *Zaklínač – Meč osudu* (1993). Až poté byly jako druhé vydání publikovány sbírky – *Zaklínač I. – Poslední přání* (1999), obsahující texty z knihy *Zaklínač – Stříbrný meč*, a *Zaklínač II. – Meč osudu* (2000), obsahující povídky z ostatních dvou výše zmíněných knih.

Během následujících dvaceti let vyšlo ještě dalších šest knih, tentokrát již románů – pentalogie o *Zaklínači* a poslední kniha, která je prequelem k celé zaklínačské sérii. Jejich názvy jsou vypsány s datem svého vydání v Polsku a následně datem vydání překladu v České republice: *Meč osudu* (1992, 1993), *Krev elfů* (1994, 1995), *Čas opovržení* (1995, 1996), *Křest ohněm* (1996, 1997), *Věž vlaštovky* (1997, 1998), *Paní jezera* (1999, 2000) a *Bouřková sezóna* (2013, 2014).

Hlavním hrdinou ságy je zaklínač Geralt z Rivie. Geralt je nájemným zabijákem příšer plným cynismu a morálních dilemat. Zaklínači v díle Sapkovského jsou lidé, kteří si prošli mutací a rozsáhlým tréninkem, aby byli schopni bojovat s nestvůrami. O mutacích poprvé hovořil Hugo de Vries, a to už počátkem 20. století. Literární díla, ve kterých se objevují mutanti, dle Neffa a Olši (1995, s. 150) často řeší problematiku jejich vztahů s lidmi a ve většině případů jde o vztahy negativní, což se dá považovat za xenofobní chování k „jiným“ bytostem.

Na sbírce povídek *Zaklínač I. – Poslední přání* pracovali dohromady překladatelé Stanislav Komárek a Jiří Pilch. V překladech je množství přechodníků, které podle Stanislava Komárka (Tilcer, 2019) slouží primárně jako archaizující element. Andrzej Sapkowski má se Stanislavem Komárkem dobrý vztah, dokonce podle

rozhovoru s Grendou (2007) převzal mapu zaklínačského světa vytvořenou překladatelem, kterou následně upravil, ale nikde ji nepublikoval.

Sbírka *Zaklínač I. – Poslední přání* byla do angličtiny přeložena až v roce 2007, tedy čtrnáct let po svém vydání v polštině. Další knihy byly taktéž vydávány s velkým časovým odstupem, který dosahoval až devatenácti let mezi oběma vydáními (*Věž vlaštovky* v roce 2016) a který se u poslední knihy zmenšil na pět let mezi vydáními (*Bouřková sezóna* v roce 2018).

Knihy byly následně adaptovány do dalších podob. V letech 1993–1995 vznikl šestisvazkový komiks pojednávající o Geraltových příbězích. Dále byl v roce 2001 natočen film, který je však fanoušky i samotným spisovatelem hodnocen negativně. V roce 2019 vyšla první řada seriálu *Zaklínač* od poskytovatele filmů Netflix. Tento seriál má naplánovaných osm řad. Mimo jiné vyšly také karetní hry a desková hra.

Andrzej Sapkowski se vůči hrám staví spíše negativně. Autor v rozhovoru s Bajdou (2017) uvádí, že hry poškodily jeho knihy, jelikož v nich není dáno dostatečně najevo, že jsou adaptací jeho knih a nikoli naopak. Také odmítá názor, že díky počítačovým hrám se jeho knihy proslavily. Prodej knih byl však nepochybně ovlivněn úspěchem her, zejména hrou *Zaklínač 3: Divoký hon* a v současnosti i seriálem od Netflixu, který se podílel na dotisku více než půl milionu kopií knih zaklínačské ságy. Jak píše Gutfeldová (2017, s. 78), již v roce 2007, kdy byla vydána první hra *Zaklínač*, vzrostly tržby z prodeje knih, a tak je zcela jasné, že na ně toto médium mělo velký vliv.

Tato diplomová práce se však zaměřuje na adaptaci knih ve formě počítačové hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. V roce 2007 byla vydána hra *Zaklínač*, v roce 2011 vyšlo její pokračování *Zaklínač 2: Vrahové králů* a následně v roce 2015 *Zaklínač 3: Divoký hon*. Mezi oficiálními vydáními anglické a české verze nevznikla žádná prodleva, jelikož v současnosti pracují lokalizační týmy na překladu již během vzniku hry, a tak je zajištěno, že ve světě může být hra vydána ve stejný den. Počítačové hry *Zaklínač* však nejsou pokračováním děje knih, existují tedy samostatně zcela mimo knižní kánon. Analýza překladatelských metod vychází z textových řetězců získaných ze hry *Zaklínač 3: Divoký hon* a rozšířením k této hře, jmenovitě *Zaklínač: Srdce z kamene* a *Zaklínač: O víně a krvi*.

## 1.6 Zaklínač 3: Divoký hon

Počítačová hra *Zaklínač 3: Divoký hon* se řadí mezi akční RPG počítačové hry s otevřeným světem. Vydala ji polská společnost CD Projekt RED. Hra, potažmo textové řetězce, obsahuje téměř půl milion slov, a tak byla vybrána jako vhodný zdroj dat pro vytvoření korpusu a následnou analýzu.

*Zaklínač 3: Divoký hon* je příkladem tzv. „omnilingvální implementace jazyka“, kterou definuje Mangironová aj. (2014, s. 233) jako implementaci, která hru zasazuje do prostředí velkého množství jazyků, ne-li všech. Tato implementace stojí naproti monolingvální a multilingvální implementaci. Monolingvální implementace poskytuje hráči pouze jednu jazykovou lokalizaci. Multilingvální umožňuje výběr z více jazyků. Omnilingvální implementace společně s multilingvální spadají do tzv. částečné lokalizace. To podle Mangironové aj. (2014, s. 230) znamená, že titulky jsou ve hře přeloženy, ale audio je ponecháno ve zdrojovém jazyce. Ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon* je na výběr až z osmi jazyků dabingu (nanejvýš čtyři současně – záleží vždy na verzi hry a danou zemi) a patnácti jazyků titulků, jejichž kombinace se taktéž odvíjí od verze hry.

## 2. Onomastika

Vzhledem k povaze diplomové práce a množství korpusových dat bylo nutné tato data určitým způsobem strukturovaně třídit. Jako velmi vhodné a přehledné se jevílo onomastické třídění. Proto je nutné si definovat onomastickou terminologii. Literární onomastika je navíc spjata s překladatelskou teorií, jelikož, jak píše Vachová (2010, s. 510-514), typy literárních jmen se pojí s určitými metodami překladu založenými na již vzniklých překladech a oba obory se zaměřují na otázku ekvivalence a cíle překladu.

Zprvu se o tuto vědu zajímali historikové, a až ve 20. století její relevantnost zaznamenali lingvisté, jak se lze dočíst např. u Šrámka (1999, s 227). Literární onomastika je nauka o vlastních jménech neboli propriích vyskytujících se v literárních dílech. Této disciplíně se v současnosti nejvíce věnují autoři jako Žaneta Dvořáková, Jana Pleskalová, Miroslava Knappová, Rudolf Šrámek a Vladimír Šmilauer. Dvořáková také nahlíží na souvislosti mezi onomastikou a translatoologií, viz kapitola 2.2.4. Knappová (2012, s. 12) však onomastiku popisuje jako vědu, která zahrnuje všechny funkční styly, nejen ty literární. Dvořáková (2015, s. 2) uvádí, že vlastní jména se vzájemně propojují v díle a utvářejí společné vztahy. Jak uvádí Hodrová (2001, s. 613), čtenář se zapojuje do díla chápáním systémů, které mezi jmény panují, a vytváří si vlastní interpretace.

Tato diplomová práce se řídí tříděním podle Nového encyklopedického slovníku češtiny (Karlík aj., 2016), konkrétně jeho internetové podoby CzechEncy:

- a) Bionyma (živé bytosti)
  - i) Antroponyma
    - (1) Nepravá antroponyma
  - ii) Zoonyma
    - (1) Nepravá zoonyma
  - iii) Fytonyma
    - (1) Nepravá fytonyma
- b) Abionyma (neživé objekty a jevy)



- i) Toponyma
  - (1) Kosmonyma
  - (2) Geonyma
    - (a) Choronyma
    - (b) Oikonyma
    - (c) Anoikonyma

- ii) Chrématonyma

V rámci této diplomové práce se v kapitole 6 dále vydělují toponyma na choronyma, oikonyma, urbanonyma a anoikonyma. Data jsou takto více dělena pro lepší orientaci v analýze a celkovém korpusu. Mimo toto onomastické dělení analýza obsahuje ještě jednu skupinu, a to názvy nositelů role charakterizační, konkrétně názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí. Jmenovaná poslední skupina je podrobněji popsána v kapitole 2.7. Kosmonyma se ve hře nevyskytují, tudíž se jimi tato diplomová práce nezabývá. Položky podskupiny toponym, která označuje vlastní jména dopravních cest, tzv. hodonym, jsou zařazeny do urbanonym. Urbanonyma jsou poměrně novým termínem, který vznikl v 80. letech 20. století. O jeho užívání se především zasloužila Pleskalová aj. (2016). Šrámek (1990) jej definuje a srovnává s urbonymií. Zároveň také poukazuje na nejednoznačnost tohoto termínu. Někteří autoři, jako např. Olivová-Nezbedová a Malenínská (2000) či Bayerová (2000), tento termín odmítají. Jiní, jako např. Harvalík (2008, s. 46) poukazují na nejednotnost terminologie a užití více termínů pro jeden typ jmen, což následně vede k nejednoznačnému zkoumání onomastické problematiky.

## 2.1 Funkce vlastních jmen

U teorie vlastních jmen je důležité si definovat jejich funkce, tedy jak a jakým způsobem vlastní jména působí. Vlastní jména mohou v určitých případech plnit šest jazykových funkcí, které definuje Jakobson (1960, s. 350–377). Knappová (1992, s. 211-214) tyto základní funkce rozšiřuje o funkce specifické, založené na druhu komunikace, obeznámenosti účastníků komunikačního aktu s daným objektem atd. Vzhledem k těmto specifičnostem se mohou funkce dělit na:

- nominační
- asociační
- sociálně klasifikující
- deskriptivní
- expresivní

Následující odstavec se věnuje popisu významů těchto funkcí tak, jak je definuje Knappová (1992, s. 211-214). Nominační funkce vlastních jmen se týká tvarosloví a slovtvorby, poskytuje informace o kulturní, historické či národnostní asociaci se jménem, ale také např. jaký je vztah posluchače k řečníkovi – v případě použití zdobnělin či hanlivých výrazů. Asociační funkce, už jak její název vypovídá, působí jako asociační konektor k reálným objektům. Sociálně klasifikující funkce vlastní jméno spojuje s určitým místem, dobou, společenským a náboženským aspektem a národnostním hlediskem (pojmenování označující osobu z určité země např. Honza). Deskriptivní funkce zahrnuje mluvící jména, která jsou pojmenována v podkapitole níže, a vlastní názvy. Poslední, expresivní funkce využívá různých formálních podob jména, jako je eufonie, složení hlásek a délka. Tato funkce není statická, nýbrž dynamická, jelikož postoj ke jménům z hlediska emocí se mění s dobou.

Mimo Knappové se funkcemi zabývá také Pleskalová (2014, s. 83-84), která navrhuje jejich rozdělení podle vztahu jména s postavou, která je jeho nositelem. Dělí se tedy na:

- individualizační, identifikační a pojmenovací
- speciální

Speciální funkce mohou být:

- sociálně zařazující, klasifikující
- charakterizační
- asociační, evokační, konotační
- estetické

Jak píše Pleskalová (2014, s. 83-84), funkce individualizační, identifikační a pojmenovací má ve čtenáři vyvolat dojem, že postava skutečně existuje. Dále doplňuje, že pokud jméno neneso tuto funkci, spadá do speciální skupiny, a to zaprvé buď splňuje zařazující či klasifikující funkci, tedy že jméno postavy nese rysy etnické, společenské, náboženské či místní. Podoby jmen často označují postavení osob, urozenější osoby či osoby aristokratického původu budou mít spíše jména, která nejsou hypokoristická, ale naopak u vesničanů a běžných měšťanů bude pravděpodobné, že budou pojmenováni hypokoristickými formami jmen. Hypokoristika jsou podrobněji popsána v kapitole 2.2.2. Charakterizační funkce označuje mluvící jména. Asociační, evokační a konotační funkce působí jako reference na postavy ze skutečného či literárního a historického světa. Poslední, estetická funkce se vyznačuje tím, jak na čtenáře působí – může jít o zvukomalebnou podobu jména nebo již zmíněná hypokoristika.

## 2.2 Antroponyma

Mezi antroponyma patří propria osob či skupin lidí. Patří do nadřazené třídy živých bytostí neboli bionym. Může označovat také jména kmenů – etnonyma. Antroponyma zastávají především funkci individualizační, identifikační a pojmenovací. Dále pak mohou mít podle Pleskalové (2014, s. 13-14) funkci komunikativní, sociální či sociálně zařazující, deskriptivní a charakterizační (přezdívky), ideologickou či expresivní a emocionální (hypokoristika).

Antroponyma jsou důležitá vzhledem k potřebě rozlišovat jednotlivé osoby, tudíž se využívají již od pradávných počátků lidstva. Jak píše Pleskalová (2014, s. 16-19), neexistují žádná etnika, která by se dokázala dorozumívat bez využití proprií. Základními motivy pro pojmenování antroponym jsou vzhled, metaforismy či metonymie. Tyto motivy přetrvaly až do současnosti a označují fyzické a psychické vlastnosti osob.

### 2.2.1 Dělení antroponym

Jak již bylo výše zmíněno, asociační funkce je odkazem na reálná či fiktivní místa a postavy. Fiktivními postavami mohou být osoby např. z literatury, bible apod. Gutschmidt (1991, s. 205) mimo jiné do této skupiny zařazuje také jména, která jsou podobná známým jménům na základě fonetické podobnosti. David aj. (2010,

s. 139-144) hovoří o čtyřech typech postav, které se mohou v literárním díle objevovat:

- a) skutečné osoby se jménem v původním tvaru – jde především o literární díla, ve kterých vystupují skutečné historické osobnosti a jejich činy jsou popisovány. Zde je však nutné přihlídnout k cíleným čtenářům a jejich věku, jelikož ne všechny generace mohou aluze pochopit.
- b) skutečné osoby s fiktivním jménem – částečně nebo úplně pozměněná jména. Jak píše Dvořáková, nejde o náhodně zvolené fiktivní jméno, nýbrž jde o takový posun, který umožňuje čtenáři rozpoznat, o jakou aluzi jde. Aby však čtenář mohl rozluštit skryté jméno, tak podle Windtové (2005, s. 43-63) musí mít znalosti, které mu k tomu dopomohou – dá se to nazvat nějakou hrou autora se čtenářem, kterému nechce tuto implikovanou informaci jen tak lehce předat. Odlišnosti mohou mít podobu změny hlásek, předpon, přípon, grafické stránky jména, ale také sémantické struktury.
- c) fiktivní osoby se jmény skutečných lidí – vyvolávají falešné asociace, jsou rozporuplná vzhledem k očekávání čtenáře.
- d) fiktivní osoby s fiktivním jménem – slouží jako reference k osobám se stejnými jmény objevujícím se v jiných literárních dílech.

Antroponyma je podle Dvořákové (2010, s. 459) vhodné dělit na autentická, realistická a autorská. Za autentická Dvořáková považuje jména skutečných osobností. Mezi realistická řadí jména existující, reálná. Autorskými jmény myslí fiktivní jména, která autor vytvořil. Uhrová (2003, s. 3) antroponyma také vyděluje, ale používá jiné terminologie – jména fiktivní, apelativní či např. asociativní (tedy jména, která se pojí s historickými nebo literárními postavami).

Jak již bylo uvedeno v kapitole 2.1, vlastní jména plní určitou funkci, tudíž, jak uvádí Dvořáková (2015, s. 3-4) nejsou v literárních dílech volena náhodně a autoři je vybírají s určitým záměrem. Záleží na čtenáři, jak si jméno vyloží, může dojít k interpretaci správné či nesprávné, ale to bez autorova zásahu a vysvětlení není již možné zjistit. Při výkladu funkce jména záleží také na historickém a geografickém kontextu. Nelze také opomíjet roli vzdělání čtenáře a jeho orientaci v textu a dění, a to dle druhu díla může být buď aktuální či historické.

Vzhledem k povaze korpusových dat, která čerpají z fantasy žánru, obsahujícího jména lidí, ale také jména bytostí podobající se lidem, je potřeba si antroponyma vydělit na pravá a nepravá. Toto dělení popisuje Šrámek (1999, s. 164-165). Do první skupiny se řadí vlastní jména osobní – rodné/křestní jméno, příjmení, oficiální osobní jméno, hypokoristikum, příjmi, otčestvo, přezdívka, živé vlastní jméno, jméno po chalupě, fiktonymum a pseudonymum –, a skupinová antroponyma – obyvatelská jména, etnonyma, rodinná jména označující více členů rodiny, rodová jména a skupinové přezdívky. Mezi nepravá antroponyma patří např. bytosti mytologické a pohádkové, alegorická jména či jména hraček.

### 2.2.2 Hypokoristika

Hypokoristika označují vlastní jména, která jsou expresivně nebo citově zbarvena. Pleskalová (2014, s. 26) říká, že na rozdíl od běžných neutrálně zbarvených antroponym mají hypokoristika ještě expresivní funkci. Hypokoristika nemusí označovat pouze antroponyma, nýbrž jsou – ovšem velmi zřídka – viditelné u toponym či chrématonym. V této diplomové práci se však vyskytují výhradně hypokoristická antroponyma. Hypokoristika jsou diskutována v kapitole 6. Hypokoristika mohou být buď kladně citově zbarvená (meliorativa), nebo se zápornou asociací (augmentativa). Jak uvádí David aj. (2010, s. 48-51), mohou být také odvozená od tvarů jmen v cizím jazyce, či ovlivněná nářečím. Tyto formy jsou vzhledem k žánru hry relevantní z hlediska možného výskytu hypokoristik u osob nižších společenských vrstev.

### 2.2.3 Mluvící jména

Mluvící jména nelze jednoznačně rozdělit, avšak existují tři základní skupiny, podle kterých lze definovat druhy těchto jmen. Osoby mohou být pojmenovány podle duševních vlastností, tělesných vlastností a oblíbených činností. Na jména mohou mít podle Uhrové (2003, s. 4) podíl aliterace, anagramy, palindromy, různé kompoziční útvary či onomatopoické rysy. V takovém případě má překladatel vybrat takový ekvivalent, který bude plnit shodnou funkci jako původní jméno a cílový čtenář si stejně jako by četl VT představí, co jméno evokuje nebo má zobrazovat. Autorka dále poukazuje na opačný jev, tj. pokud jméno nezahrnuje charakteristické vlastnosti literární postavy či jinak neplní žádnou funkci a je tedy neutrální, je běžné, že se překladatel drží originálu a jméno nepřekládá. Překladatel

může také zvolit střední cestu, tedy překládat pouze některá jména. To však může působit nekonzistentně, ale existují i díla, která s touto kombinací působí přirozeně (např. *Pán prstenů* a *Harry Potter*). Pokud však překladatel zvolí metodu ponechání původního jména, může se pak stát, že se v literárním textu objeví narážka na jméno a např. vysvětlení. V takové situaci je problematické přeložit narážku, která se nemá s čím pojit, a tak potom působí nekoherentně.

#### 2.2.4 Metodologie

K samotné analýze vlastních jmen vyskytujících se v literárním žánru, lze využít níže popsaných metodologických postupů. S těmito přístupy seznamuje Dvořáková (2009, s. 565–578):

- přístup formálně-statistický
- přístup etymologický
- přístup funkční
- přístup konfrontační
- přístup ontogenetický

Formálně-statistický přístup zkoumá morfologické, fonologické a slovtvorné rysy vlastních jmen. Etymologický přístup se týká zkoumání původu a významu jmen. Tento přístup může být hodnocen negativně, jelikož svádí k pozorování všech užitých jmen v díle, ačkoli nemusí být pokaždé nositelem hlubšího významu. Funkční přístup zkoumá jména z hlediska jejich funkce. Konfrontační přístup připodobňuje existující literární postavy s reálnými jmény. Dle Dvořákové (2015, s. 9-10) se ontogenetický přístup na utváření jmen dívá z opačného hlediska, kdy autor teprve píše text literárního díla.

Analýza korpusových dat v této diplomové práci volí přístup formálně-statistický s přihlédnutím na zvolené překladatelské postupy.

### 2.3 Zoonyma

Na zoonyma není v české odborné literatuře kladen příliš velký důraz, tudíž o nich neexistuje nikterak velký počet publikací. Tato skupina má podobu buď pravých nebo nepravých zoonym. Nepravá zoonyma označují vlastní jména smyšlených

živočichů. Kvítková (2010, s. 292) navrhuje dělení zoonym dle polského sborníku vydaného v roce 1996. Zmíněné dělení je na zvířata:

- domácí
- společenská
- chovaná k užitku

Kvítková (2010, s. 293-295) uvádí, že vlastní jména zvířat jsou zpravidla ovlivněna vzhledem či vlastností zvířete, následně typickými českými jmény a v poslední řadě jmény postav uměleckých děl.

Zoonyma nemají v české kultuře příliš dlouhou historii, a to je podle Kvítkové (2009, s. 172) dáno zejména tím, že tradice pojmenovávání zvířat chovaných k užitku byla zrušena kvůli kolektivizaci. Hájková (2010, s. 172-175) doplňuje, že v českém kontextu existuje širší povědomí o existenci jmen pro zvířata domácí a spíše se přiklání k názoru, že u zvířat chovaných k užitku není běžné, že by se pojmenovávala.

## 2.4 Fytonyma

Fytonyma jsou vlastní jména rostlin. Stejně jako antroponyma a zoonyma se vydělují na pravá a nepravá. Nepravá fytonyma slouží k pojmenování vymyšlených rostlin. K fytonymům se nevyjadřuje do hloubky žádná odborná literatura.

## 2.5 Toponyma

Toponyma označují vlastní jména zeměpisná. Jejich funkce je orientační a ideologická. Toponyma zahrnují od 80. let 20. století taktéž urbanonyma (viz úvod kapitoly 2), do kterých lze zařadit sídelní a nesídelní objekty nacházející ve městě, tedy veřejná prostranství, ulic, náměstí, významné budovy, zastávky, mosty, památníky, sochy, restaurace apod. Hydronyma jsou vlastní jména vodních ploch a oronyma přírodní útvary vzniklé nelidskou činností vertikálního tvaru. Agronyma jsou poslední skupinou obsaženou v toponymech. Označují obdělávané či neobdělávané pozemky a lesy. Šmilauer (1966, s. 11), který se toponomastikou dopodrobna zabývá, dále toponyma dělí na přímá – ta, která ve jméně obsahují název toho, co označují (*Janova Strouha*) – a nepřímá – ta, která ve jméně nesou název např. vodní plochy, ale označují louku (*Za Janovou strouhou*).

## 2.6 Chrématonyma

Chrématonyma jsou vlastní jména lidských výtvorů – jde tedy o jména výrobků, společenských institucí, organizací, zařízení, společenských jevů, zbraní atd. Chrématonyma se rozvíjela zejména po roce 1989 spolu s rozvojem nových forem hospodaření, což podrobně popisuje Knappová (1995).

## 2.7 Onomaziologická teorie slovtvorby

O kategoriích slovtvorby substantiv hovoří Rusínová (1980, s. 10-12) a dělí je na slovtvorné kategorie mutační, modifikační a transpoziční. V této diplomové práci je relevantní kategorie mutační a její podsložka jmen nositelů vlastností. Tato kategorie tedy pojmenovává bytosti, zvířata a věci na základě jejich vlastností. Tvoření názvů pomocí sufixů je velmi rozmanité a jejich příklady lze vidět v kapitole 6. Z příkladů sufixů u maskulin lze uvést: -ec, -ek, -ák, -áč, -oš, -iš, -oun, -ín. U feminin se vyskytují např. tyto sufixy: -ice, -ka, -na.

Do korpusových dat jsou jako samostatná bonusová skupina zařazeny názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí. Jak uvádí Štícha (2017) bývá jejich častým sufixem -ník.



### 3. Překladatelské metody

Analýza velkého množství korpusových dat vyžadovala vydefinování překladatelských postupů. Při analýze dat budou jednotlivá překladová řešení dělena podle těchto postupů. Překladatelské metody slouží při rozboru dat jako první rozčlenění. Dalším důležitým aspektem, který však nepředstavuje žádnou významnou strategii, je intertextovost. Intertextovost hraje roli v tom, zda text působí v jazyce přirozeně. Určité překladatelské metody se pojí se slovotvornými a etymologickými procesy, které jsou nutně používány při překladu a tvorbě novotvarů. Proto jsou tyto morfologické postupy v kapitole taktéž popsány.

Problematika překladu vlastních jmen je v translatologii velmi významným tématem. Zabývali se jí zejména Klauďie Vachová, Miloslava Knappová, Bohuslav Ilek a Josef Čermák. Mezi autory zabývajícími se specifiky překladu vlastních jmen ve fantasy jsou např. Martin Hrabal (2015), Kristýna Bílková (2012), Anna Grinová (2014) a Iva Žůrková (2011).

Na začátek je nutné si připomenout tři základní požadavky na správný překlad, jak je uvádí např. Krijtová (1996, s. 15): pochopení VT, interpretace VT a stylizace VT. Krijtová (tamtéž) také poznamenává, že tou nejzávažnější chybou je nepochopení předlohy – ostatně se od ní odvíjejí další dva požadavky.

#### 3.1 Překladatelské postupy

Na překladatelské postupy se v minulém století nahlíželo různými způsoby a mnoho teoretiků se svým rozdělením překladových metod odlišuje nebo pro metody alespoň používá různé názvy. Levý (2012, s. 112-114) porovnává věrný překlad s volným a tvrdí, že věrný překlad ponechává všechny jedinečné prvky textu, a to i za cenu ztráty srozumitelnosti v cílové kultuře, kdežto volný překlad substituuje všechny exotické prvky s cílem je naturalizovat, někdy i lokalizovat a aktualizovat. Dále definuje tři překladatelské postupy – adaptaci, substituci a transkripci jako jediné použitelné metody v uměleckém překladu. Matúšová (1992, s. 166) navrhuje při překladu toponym a antroponym využívat zásadně exotizace nebo adaptace.

Na tyto tři postupy navazují další, které blíže definovali Vinay a Darbelnet (1989) jako sedm základních postupů. Pro analýzu korpusových dat byly vybrány právě

tyto metody, jelikož jsou nejvíce srozumitelné a obsažné. Byly mírně upraveny a doplněny tam, kde to bylo pro potřeby analýzy nutné. Tyto postupy jsou blíže definovány Knittlovou aj. (2010, s. 19-20):

- a) Transkripce nebo také transliterace je postup, při kterém překladatel přepíše původní tvar slova či slovního spojení dle uzuálních konvencí a fonetického přepisu. V analýze korpusových dat se pod tento postup řadí veškerá foneticky transkribovaná vlastní jména, či jména adaptovaná českému úzu, což se projevuje zejména v sufixech.
- b) Kalkem se rozumí doslovný překlad. V analýze jsou do kalku řazena taková překladatelská řešení, která nepředstavují žádný existující ekvivalent v cílové kultuře a stanou se tak novotvarem. Důležité je poznamenat, že se tento novotvar drží podoby VT.
- c) Substituce znamená nahrazení jazykového prostředku ekvivalentem. Při analýze je tato metoda použita pro případy, kdy dochází ke změně podoby jména – ale nejde o adaptaci, ani transkripci. Většinou jde o případy, kdy je cizí jméno nahrazeno jiným cizím jménem, neshodným s českým územ.
- d) K transpozici při překladu dochází ke gramatickým změnám či obměnám na základě úzu cílové kultury.
- e) Modulace označuje změnu hlediska. V rámci analýzy jsou jako modulace klasifikována jména, která při jisté změně pohledu či pomocí synonymie zůstávají věrná významu VT.
- f) Ekvivalence využívá rozdílné stylistické a strukturní prostředky. Jde např. o hypokoristika přítomná pouze ve VT či CT, idiomy a přísloví.
- g) Adaptace je substituce situace z VT za adekvátní situaci v CT. Při analýze korpusových dat jsou jako adaptace označena jména, která mají v cílové kultuře svůj existující ekvivalent (v případě mytologických referencí apod.).
- h) Doslovný překlad zřejmě není třeba podrobně vysvětlovat. Je však potřeba zmínit, že pro účely analýzy je tento postup přiřazován jménům, která jsou převedena na ekvivalentní výrazy a v případě, že jde o jméno s jistou kulturní asociací, které se nevyskytuje v českém kontextu.

Hervey a Higgins (1992) hovoří o kulturní transpozici, která je jakousi škálou pro stupeň odchýlení se od cílové kultury či naopak přiblížení se k cílové kultuře. Mezi tyto stupně řadí:

- exotizaci
- kulturní transplantaci
- kulturní výpůjčku
- kalk

V rámci analýzy korpusových dat byla vybrána pouze metoda exotizace. Exotizace označuje postup převzetí slova z výchozího jazyka. V této diplomové práci jsou jako exotismy označena ta jména, která zůstala zcela beze změny v CT.

Také Dvořáková (2016, s. 83-90) hovoří o třech základních překladatelských přístupech a pěti doplňujících postupech:

- a) Adaptace
- b) Zachování cizího koloritu (exotizace) – Dvořáková (tamtéž) vysvětluje, že někdy i přeložení jména může být exotizací, pokud se v textu přímo hovoří o významu a původu jména.
- c) Smíšený postup je případ, kdy překladatel kombinuje adaptaci s exotizací. Knappová (1983, s. 172) varuje před případným rušivým efektem, který by v díle mohl vzniknout důsledkem smíšeného postupu. Vzhledem k zasazení děje hry do slovanské kultury však toto nepředstavuje problém – viz analýza v kapitole 6.
- d) Kalkování
- e) Transkripce
- f) Substituce je klasifikována jako metoda, při níž dochází k velkému zásahu do původního textu. V CT jméno plní základní identifikační funkci, ale může dojít ke špatnému regresivnímu ztotožnění s VT.
- g) Explicitace znamená doplnění určité informace, např. kulturní.
- h) Generalizace představuje vynechání vlastního jména a jeho náhradu apelatívním.

Do překladatelských postupů nepochybně patří i přechylování ženských příjmení, které je zároveň rozporuplným tématem. Dle Dvořáčka (2012, s. 137-139) jde o součást českého gramatického systému a posluchač či čtenář dle jazykových konvencí očekává jednoznačné určení, zda jde o slovo mužského rodu či ženského. Také zastává názor slovanská jména přechylovat, ale ponechávat jejich původní tvar, přestože může slovo v češtině existovat, jako je to u příkladu *Elfride Jelinek* – *Elfride Jelineková*. Pokud jde však o ženy cizího původu, radí jejich příjmení ponechávat ve tvaru, který byl ve VT, nikoli přechylovat, aby bylo jasné rozeznatelné, že jde o cizinku. V jednom textu se mohou objevovat přechýlené tvary příjmení i ty nepřechýlené – pokud je překladatel správně rozdistribuuje, nepůsobí text nesouměrně a nekonzistentně.

### 3.2 Tvořivý překlad

V analýze jsou také vyznačena tvůrčí překladatelská řešení. Jak uvádí Kufnerová (2009, s. 65), každý umělecký text má přinejmenším rovinu jazykových prostředků a rovinu jazykově tvořivou. S první rovinou se pojí identifikace, kdy je překlad hodnocen jako správný či nesprávný. Druhá rovina se váže k různým typům ekvivalence, jako např. komunikativní, formální, ale obzvláště funkční. Pokud lze překlad posoudit jako jednu z možných interpretací VT nebo lze-li překladové řešení považovat za ideální, pak jde o jazykovou tvořivost. Kufnerová (2009, s. 66) dále definuje dvě tvůrčí složky překladu, na kterých se podílí autor a překladatel. Dodává, že pak zůstává pouze na překladateli, v jaké míře se podřídí autorově kreativitě. Jako možné problémy vidí Kufnerová (tamtéž) samozřejmě potlačení překladatelovy tvořivosti nebo naopak její přemíru. Mezi tvořivé překladatelské postupy řadí transformaci, substituci, deformaci a stylizaci zahrnující také kompenzaci. Všechny tyto postupy se mohou prolínat a doplňovat, aby utvořily tvůrčí překladatelské řešení.

Transformace je nejpoužívanější metodou. Kufnerová (2009, s. 67) mezi ni řadí změny syntaktického a lexikálního rázu a také transformace na úrovni slovní zásoby. Tvůrčí texty využívají zapomenutých, neobvyklých, zkrátka ne zcela běžných výrazů.

Za tvůrčí substituci Kufnerová (2009, s. 70) považuje náhradu výrazu jakýmkoli jiným výrazem.

Deformace zahrnuje dle Kufnerové (2009, s. 72-74) neologismy (kalky, slovotvorné, sémantické a Dadaistické kreace) a deformace (simulace špatné znalosti jazyka).

Do stylizace Kufnerová (2009, s. 77) řadí procesy, při kterých se v překladu objevují příznakové jazykové prostředky na všech úrovních (hláskoslovné, morfologické, syntaktické, lexikální a frazeologické).

Shrnutím tedy lze uvést, že za označená tvůrčí překladová řešení v korpusu jsou považována výše specifikovaná vlastní jména. Nelze tedy říci, že jde o přímé překlady, ale spíše novotvary a nekonvenční výrazy.

### 3.3 Intertextovost

S překladem úzce souvisí pojem intertextovosti. Intertextovost je podle Nekuly (1995, s. 652) jedním z rysů textů přirozeného jazyka a znamená propojení textu s obecnými vědomostmi, hodnotami a reálnými texty. Těmi dalšími jsou situativnost, intenciálnost, akceptabilita, informativnost, koherence a případně koheze. Těmito sedmi rysy textu se zabývají také Beaugrande a Dressler (1981), kteří je považují za ta nejdůležitější kritéria, aby text splňoval komunikativní funkci. Jak píše Gonzálezová (2017, s. 137), překladatel musí brát zřetel na užité reference, např. kulturní či náboženské, aluze, klišé či známé citáty ve VT a následně je přeložit tak, aby cíloví čtenáři rozpoznali užité prvky interetextovosti. Intertextovost v daném textu se jeví jako souhrn poznatků kultury jazyka. Překladatel snadno přehlédne zamýšlený záměr, a pak dochází ke ztrátě funkce a nefunkčním aluzím.

S intertextovostí se pojí také uzavřenost. Jak uvádí Fišer (2009, s. 64), nehotový překlad je textem defektním či fragmentovaným. Na ukončenost dále navazuje průběhovost, tedy poznávání kvalit textu v průběhu času.

### 3.4 Překlad vlastních jmen

Vlastní jména spadají do skupiny překladu reálií a specifických výrazů, což z nich činí velice problematický element na překlad. Jména jsou přítomna v celém díle, či v případě této diplomové práce – hře, takže je velmi důležité je správně přeložit, aby nepůsobily rušivě. Jak uvádí Kufnerová (1994, s. 172), při překladu se překladatel zaměřuje na grafický systém jazyka, frekventovanost jména, úroveň

domestikace jména a zvyklosti v dané době. Překladatelovy postupy se budou lišit podle stupně příbuznosti jazyků. Dle frekvence jména v dané kultuře se také bude odvíjet postup při překladu – pokud se překladatel setká se jménem kulturně či historicky známým, které má zažitou formu v cílové kultuře (může jich být i více), uvolí se zřejmě k adaptování. V opačném případě může dojít k transkripci, substituci, či zcela volnému překladu. Vlastní jména, která se nepojí se skutečnými osobami, mají v díle taktéž svoji funkci a při jejich překladu může být pro překladatele relevantní znát umístění děje do doby ale také prostředí. Pokud se vlastní jméno nevyskytuje v českém prostředí, Kufnerová (1994, s. 174-176) navrhuje použít hláskoslovnou modifikaci. Jména z anglických a severských zemí jednoznačně doporučuje nepřekládat. Názvy ulic, náměstí, nefrekventovaných míst apod. pokládá Kufnerová (tamtéž) za problematická a přiklání se k jejich věrnému překladu a gramatické úpravě, jak to stanovuje český úzus. V některých případech je nutné zkoumat etymologii vlastních slov, pokud překladové řešení není zcela jednoznačné. Kufnerová (1994, s. 176) zastává názor, že je někdy lepší upřednostnit odklon od etymologie jména než evokovat nesprávné kolokace.

V českém jazyce se osobní jména tradičně překládala, a to hlavně kvůli době národního obrození, kdy chtěli tehdejší autoři pozvednout češtinu a aplikovali domestikáčnické metody na velké množství VT. Dnes už však čeština nepotřebuje obhajovat svou rovnoprávnost s jinými jazyky, a tak je nynějším územ naopak spíše exotizační metoda, tedy nepřekládání cizích jmen a ponechání jejich tvaru. U cizích pojmenování se většinou doporučuje tato metoda, a to z hlediska záměrné funkce pocitu odcizení. Jak už bylo zmíněno v kapitole 21, některá jména obsahují ve své původní formě také informaci o vlastnosti, národnosti a dalších znacích, která by měla být v cílovém textu zachována, takže se takové jméno dle Dvořáčka (2012, s. 138) nedoporučuje domestikovat. U slovanských jmen, která jsou ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon*, je tendence domestikáčnická (*Vladimir – Vladimír*), a to kvůli podobnosti jazyků. U takových jmen by také mohlo dojít k nesprávné interpretaci, že se v něm vyskytuje překlep.

Překladatel si vhodnou překladatelskou metodu vybírá podle Dvořákové (2017, s. 196) na základě faktorů, které mimo jiné zahrnují druh literárního žánru, známost díla, umístění děje jak z časového, tak i dobového hlediska a cílenou skupinu čtenářů. Na tuto problematiku navazuje také Viličkovský (2002, s. 140), který hovoří o výhodách a nevýhodách domestikace a exotizace. Tvrdí, že při domestikaci se

vytrácí komunikativní složka originálu, zatímco při uplatnění exotizační metody získávají nositelé významu přidanou hodnotu ve formě specifických doby a kultury a zároveň i koloritové funkce. Autor se dále zmiňuje o možných negativních důsledcích při převádění exotismů – v případě, že byl text ve výchozím jazyce exotický, nemusí tak nutně působit i v cílovém jazyce, právě naopak může nabýt bezpříznakovosti. Vilikovský (2002, s. 143) je toho názoru, že u textů, které nikterak nejsou propojeny s místem vzniku díla, je vhodným překladatelským postupem substituce.

Knappová (1983, s. 169-173) za patřičný překlad považuje strategii exotizační, uvádí to na příkladech *Cramer, Detmar, Wojciech*, které by ponechala totožné s VT a pouze by je dle kontextu náležitě deklinovala podle českého gramatického systému. Dvořáček (2012, s. 138) souhlasí a doplňuje o deklinační postup, jako např. *Erwin Zajicek – Erwina Zajiceka*. Knappová (1983, s. 169-173) popisuje tři druhy možných překladatelských řešení při překladu vlastních jmen, během jejichž volby hraje roli žánr literárního díla, čas a místo odehrávání děje a specifika výchozího jazyka. Překladatelská řešení mohou podle autorky být následující:

- ponechání původního jména s možnou transkripcí
- kombinace ponechání původního jména a českých ekvivalentů
- český ekvivalent (typické pro literaturu určenou dětem a mládeži)

Knittlová aj. (2010, s. 39) uvádí, že při překladu z VT mohou nastat tři případy ekvivalence, které jsou následující:

- úplné či absolutní
- částečné
- nulové

Knittlová aj. (2010, s. 40) mezi úplné protějšky zahrnují především antropocentrické výrazy, jako např. osoby z blízkého okolí, anatomické názvy, předměty z blízkého a vzdáleného okolí, zvířata, časové údaje a abstraktní výrazy spjaté s člověkem.

Částečné protějšky jsou mezi anglickým a českým jazykem nejčastěji vyskytující se fenoménem. Rozdíly mohou být klasifikovány jako formální, významově

denotační, významově konotační a pragmatické. Formální rozdíly zahrnují rozdíly víceslovné či jednoslovné, explicitnost a implicitnost, jmenné řetězce a předložkové vazby. Mezi významově denotační rozdíly se řadí specifikace, generalizace a kontiguita. Významově konotační rozdíly se, jak už jejich název vypovídá, vyznačují konotacemi v daném jazyku. Pragmatické rozdíly jsou dány odlišnými zkušenostmi mluvčích výchozího a cílového jazyka.

Jako nulové ekvivalenty Knittlová aj. (2010. s. 113) uvádí případy, kdy v cílové kultuře neexistuje řádný ekvivalent. V takovém případě může mít slovo v CT podobu exotismu, kalku či výrazu založeného na fonetické transkripci. Nulovým ekvivalentem jsou vlastní jména.



## 4. Slovtvorba

Vzhledem k tomu, že při překladu fantasy děl, zde konkrétně počítačové hry, je zapotřebí orientovat se v pravidlech slovtvorných procesů, bude toto téma přiblíženo. Při výběru překladatelských postupů může vzniknout novotvar, který musí být pomocí morfologie upraven tak, aby na českého hráče nové jméno působilo přirozeně. To se samozřejmě netýká exotizace, kdy je cílem zachování cizího koloritu a odcizení.

Hlavním překladatelem této počítačové hry je Filip Ženíšek. Ženíšek v rozhovoru pro časopis Score (2015, s. 63-65) uvádí, že byla využita česká morfologie, a to zejména při překladu názvů vesnic. Nejčastěji podle něj byly vybrány sufixy -ín a -ice, které jsou v České republice hojně využívány. Díky tomu, že jde o slovanské prostředí, působí to tak přirozeněji. Z anglických koncovek -ton, které jsou zkomoleninou dnešního anglického slova „town“ vznikla např. vesnice Civín.

### 4.1 Vznik vlastních jmen

Slovtvorba je nauka o tvoření slov. Erhart (2001, s. 81; přel. Svobodová, 2014) ji popisuje jako „souhrn morfosyntaktických procesů, které umožňují tvorbu nových jednotek na základě lexikálních morfémů.“ Dále vyděluje způsoby vzniku nových lexémů na derivaci, kompozici a přejímání slov z jiných jazyků. Erhart (2001, s. 81) také člení formanty na produktivní, tedy ty, které slouží k tvorbě nové lexikální jednotky, a neproduktivní, mezi než patří gramatické morfémy. Jak uvádí např. Höflerová (2010, s. 36), morfém je systémovou jednotkou a gramatický morfém je část slova nesoucí tvaroslovný význam. Realizace morfému se nazývá morf, který může být i nulový, pokud nedochází k žádné změně slova z morfologického hlediska.

Vzhledem k množství typů morfů je vhodné je zařadit do skupin. Höflerová (2010, s. 37) nabízí následující typologizaci:

1. kořen
2. afix
  - i) prefix – předpony
  - ii) sufix – přípony slovtvorné a tvarotvorné

- iii) postfix – připojuje se za ohýbanou část slova
- iv) infix – vkládá se do slova
- v) interfix – slouží jako formant spojující složená slova
- vi) cirkumfix – slovo je utvářeno pomocí dvou morfů

Jak již bylo zmíněno výše, existují tři typy procesů, při kterých se vytváří nové lexémy. Jak píše Svobodová (2014, s. 15-41), prvním z nich je derivace neboli odvozování. Taková slova se utvářejí prefixy, sufixy či cirkumfixy. Druhým je skládání, při kterém vznikají kompozita ze dvou a více slovních základů. Třetím je přejímání z cizích jazyků, kdy např. cizí slovo zůstává kořenem v novém lexému.

#### 4.1.1 Odvozování

Jak již bylo uvedeno v kapitole 2.7, mimo vlastních jmen se v korpusových datech nachází také názvy nadpřirozených bytostí. Takové názvy většinou vznikají pomocí derivace, která je níže dle Hausera (1996, s. 33-34) rozdělena na:

- a) kategorie mutační
  - i) názvy činitelské
  - ii) názvy konatelské
  - iii) názvy prostředků
  - iv) názvy výsledků děje
  - v) názvy nositelů vlastností
  - vi) názvy obyvatelské
  - vii) názvy míst
- b) kategorie transpoziční
  - i) názvy dějů
  - ii) názvy vlastností
- c) kategorie modifikační
  - i) názvy přechýlené

- ii) názvy zdrobnělé
- iii) názvy zveličelé
- iv) názvy mláďat
- v) názvy hromadné

V rámci této diplomové práce je relevantní dělení na názvy nositelů vlastností, podle kterého vznikají názvy nadpřirozených bytostí. Jak Hauser (1996, s. 33) popisuje, tyto názvy se utváří pomocí denominativa s příponou -ec, -ík/-íka, -ice, -ka, -ina. Příklady takových názvů mohou být *vodník*, *smrtka* apod.

#### 4.1.2 Antroponyma

U antroponym záleží na sociálním zařazení pojmenovávané osoby. Od této charakteristiky se pak dále odvíjí její jméno – lze předpokládat, že členové spodní vrstvy budou častěji pojmenováni pomocí augmentativ či deminutiv, ale naopak šlechtické rody ponese jména exotická. Tento předpoklad může být využit při zkoumání vlastních jmen šlechtických rodů pobývajících v českých zemích. K nastínění této problematiky byla vybrána studie Bromové (2008, s. 27), která zkoumala šlechtická jména vyskytující se ve staročeských listinách z přelomu 14. a 15. století. Na zkoumaných datech lze pozorovat jisté tendence k jednotnému označování. Mezi tři nejčastější, jak je popisuje Bromová (2008, s. 28-30), lze zařadit:

- křestní jméno a rodové sídlo (*Jindřich z Lipé*)
- křestní jméno, přídomek a rodové sídlo (*Jindřich Škopek z Dubé*, *Vaněk Drnovský z Brloha*)
- křestní jméno, přídomek/rodové sídlo a adjektivum *řečený* (*Hereš z Modřic*, *řečený Smetana* a *Zdeněk z Šternberka*, *řečený z Lukova*)

#### 4.1.3 Toponyma

Velmi častou metodou při překladu toponym je metoda kalkování, což lze očekávat u samotné analýzy, viz kapitola 6. Pokud se překladatel rozhodne pro slovtvornou metodu překladu, je nutné využít slovtvorných procesů. Toponyma se v první řadě musí vyčlenit do skupin podle jejich typu. Jako nejobsáhlejší řazení bylo vybráno Šmilauerovo (1966, s. 88-90):

- 1) věcné
  - a) substantiva (*Luh, Hora*)
  - b) deminutiva (*Hradec, Stohánek, Jizárko, Chlumeček*)
  - c) příponové odvozeniny (*Kravín, Zaječiny, Kozinec, Volárna, Pařidla*)
  - d) z předložkových pádů (*Meziluží, Podhora*)
  - e) složeniny (*Modřiluhy, Vyšehora*)
  - f) odvozená adjektiva (*Horksko, Dubá, Hliněná, Trnava*)
  - g) substantiva z adjektiv (*Lužnice, Modřec, Blanice, Sušiny*)
  - h) slovesa a slovesná adjektiva (*Hled'sebe, Kárany*)
  
- 2) osobní přivlastňovací
  - a) prosté jméno osobní (*Čihák, Skřivánek*)
  - b) přípona praslovanského -jь – (ъ) je tzv. měkký jer, tedy redukovaná samohláska, jejíž původní výslovnost byla [i](*Černuc, Bezděz*)  
- další přípony -ě (*Rymáně*), -ovle (*Třebovle*) a -í (*Bezpráví*)
  - c) -ov, -ovo, -ovy, -ový, -ová, -ív (*Hrabačov, Milovy, Machová, Hrdlív*)
  - d) -ín, -ina, -iny, -iná (*Žilina, Karviná*)
  - e) -yně (*Chropyně*)
  - f) -ka (*Vavřívka*)
  - g) -iště, -sko, -ství
  - h) mimočeská -icha, -ata (*Terešata*)
  - i) složená na -ves, -hrad
  
- 3) osobní obyvatelská
  - a) plurál (*Halouny, Bubny*)
  - b) -ice (*Brzotice*)
  - c) -ovice (*Setěchovice*)

- d) -any (*Úhošťany, Němčany*)
- 4) obyvatelská jiná
- a) -any (*Vysočany*)
  - b) -ice, -ovice (*Podhradice, Zábrdovice*)
  - c) složená (*Kozojedy*)
- 5) rozlišování
- a) deminutiva (*Bonětičky*)
  - b) označení zaniklé osady (*Dubecko*)
  - c) přívlastky adjektivní (*Malý Bor, Podhorní Mlýn, Bělečská Lhota, Mnichovo Hradiště, Bořivojova Lhota, Zvořený Kostelec*)  
substantivní (*Hradec Králové*)  
v předložkovém pádu (*Ústí nad Orlicí*)
  - d) skupina přístavková (*Lázně Bělohrad*)
  - e) předpony (*Nesvěnice*)

Jak dále Šmilauer (1966, s. 91) uvádí, pojmenovávací soustava je dynamická, mění se s dobou, a to buď přijetím nových pojmenovávacích soustav díky častému užívání či zcela novému vzniku. Dodává, že soustavy se v každé kultuře liší, takže je nelze srovnávat.

#### 4.1.3.1 Etymologie toponym

Se slovotvorbou úzce souvisí etymologie, která hovoří o původu a vývoji slov v historii. Je potřeba si definovat, jakým způsobem v českém úzu vznikají pomístní jména, aby bylo možné pochopit, jakým způsobem vznikala překladová řešení.

Lutterer (2004, s. 26) místní jména dělí na základě příčiny jejich vzniku. Z tohoto členění vyplývají následující nejčastěji užívané sufixy: -ice, -ovice, -any, -ov, -ín, -ina. Suffixy, které mají původ v německém jazyce, jsou: -stein, -wald, -burg. Kromě sufixů jsou při slovotvorbě toponym časté i prefixy. Jak uvádí Boháčová (2009, s. 45), prefixy mohou mít podobu např.: za-, pod-, mezi-, po-, pří-, pře-, na- atd.

Samozřejmě může při tvorbě toponym dojít k využití postupu prefixálně-sufixálního, tedy formace apelativa jak se sufixem, tak prefixem. Tento proces definuje Dokulil (1962, s. 55), který se však zaměřil zejména na adjektiva, nikoliv na substantiva.

## 5. Korpusová lingvistika

Cílem diplomové práce je provést analýzu sesbíraných vlastních jmen z počítačové hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Pro účely analýzy byl vytvořen korpus, který data pro analýzu sjednocuje a začleňuje do onomastických kategorií. Korpus této diplomové práce představuje jazyková data, která jsou zpracována počítačem. Tato kapitola seznamuje s korpusovou lingvistikou relevantní k účelům diplomové práce.

Korpusová lingvistika se zabývá studiem jazyka pomocí vytvořených korpusů a metodologie, která z korpusů vyplývá. Čermák (2006, s. 10) korpus definuje jako „ucelený soubor textů, který je sestavený s přihlédnutím ke svému cíli reprezentativním způsobem, je obhospodařovaný počítačově a zpracováván souborem korpusových metod.“ Čermák (tamtéž, s. 9) uvádí, že od roku 1994 se v České republice sestavují korpusy na základě reálných textů, které však nemusí vždy nutně obsahovat takové jazykové jevy, které jsou pro analýzu potřebné. Čermák (tamtéž) dodává, že české korpusy patří k těm největším a nejpropracovanějším v Evropě. Korpusy jsou v současnosti jednou ze součástí lingvistického zkoumání v každé rovině jazyka. Korpusy představují analýzu, která je komplexní a průkazná, vzhledem k jejímu založení na faktech. Korpusy obsahují data ve sjednocené formě, díky které s nimi jde neustále pracovat a lze je analyzovat, jak uvádí Kočařová (2015, s. 12). Čermák (2009, s. 9-10) toto potvrzuje – korpusová data se pohybují v řádech stamiliónů, či biliónů, ve kterých nedochází k nekonzistentnosti. Čermák (tamtéž) doplňuje, že korpusová lingvistika se zasloužila o přesun od paradigmatického zkoumání k syntagmatickému, které se zaměřuje na souvislosti faktů v jejich neizolované podobě.

### 5.1 Typologie druhů korpusů

Korpusy mohou být psané, které převládají, či mluvené, které, jak píše Čermák (2009, s. 10), by se měly zkoumat ve větší míře vzhledem k primárně orálnímu módu jazyka.

Chlumská (2014, s. 222) dělí korpusy podle Tognini-Bonelliové (2001) a přidává třetí postup převzatý od birminghamské školy korpusové lingvistiky:

- corpus-based (na korpusu založený)
- corpus-driven (korpusem řízený)

- corpus-formed (korpusem poučený)

Podle Chlumské (tamtéž, s. 222) *corpus-based* postup ověřuje stanovenou hypotézu na velkém množství dat. *Corpus-driven* postupem je stanovení hypotézy a její následné upravení podle zjištění ze získaných korpusových dat. Posledním postupem, kterým je *corpus-formed* postup, se využívá v případech, kdy je zapotřebí vyhledat pouze příklady související s prováděnou analýzou. V českém kontextu, jak uvádí Chlumská (tamtéž, s. 223), je zažitý termín korpusový výzkum, který se shoduje s *corpus-based* postupem. Tato diplomová práce volí první postup, tedy *corpus-based*, jelikož se pomocí korpusu ověřuje stanovená hypotéza.

Následující typologii korpusů navrhuje Český národní korpus (ČNK), a to z hlediska:

1. počtu jazyků
  - a. jednojazyčný
  - b. vícejazyčný
2. tématu
  - a. obecný
  - b. specializovaný
3. modu
  - a. psaný
  - b. mluvený
4. časového záběru
  - a. synchronní
  - b. diachronní
5. „archeologického“
  - a. synchronní
  - b. diachronní
6. vymezeného účelu různé



Chlumská (2014, s. 224) poznamenává, že v oboru translologie je nejdůležitějším kritériem, kolik jazyků je v korpusu zahrnuto. Na základě výše uvedené klasifikace lze korpus této diplomové práce zařadit do vícejazyčného (popř. bilingválního), psaného a specializovaného, vzhledem k tomu, že obsahuje seznam vlastních jmen v anglickém a českém jazyce.

## 5.2 Korpus v translologii

Termín korpusová translologie, jehož použití navrhuje Chlumská (2014, s. 224) se vztahuje k oboru korpusové lingvistiky. Zakladatelkou korpusové lingvistiky je Mona Bakerová. Bakerová (1993, s. 234) uvádí, že překlady se v 90. letech považovaly za podřadné a nevhodné pro začlenění do korpusů. Doplnuje o fakt, že překlady mají zcela jinou povahu než lingvistické texty a nelze je hodnotit jako podřadné či nadřazené lingvistickým textům.

Podle Bakerové (tamtéž, s. 236) je důležité studovat nejen výchozí text, ale také cílový jazyk a typ textu cílového jazyka, aby bylo možné zjistit, jakým způsobem se podobné významy převádějí do cílového jazyka. S tím také souvisí převod funkcí z jednoho jazyka do druhého.

Mimo dělení korpusů podle ČNK v kapitole 5.1 se vícejazyčné korpusy podle McEnergyho aj. (2006, s. 47) vydělují ještě na paralelní, srovnatelné a reciproční korpusy. Pro translologii jsou nejvýznamnějším typem korpusy paralelní. Bakerová (1995, s. 231) tvrdí, že se paralelní korpusy zasloužily o přesun od preskriptivního přístupu k deskriptivnímu. Paralelní korpusy jsou dle Chlumské (2014, s. 226) nezanedbatelným zdrojem dat jak pro strojový překlad, tak i pro překladatele, jelikož prezentují překladatelská řešení a normy či úzy pro různé kontexty. Chlumská (Tamtéž, s. 227) považuje paralelní texty za vhodné pro studium ekvivalence na úrovni překladu, ale musí být vždy jasné, jaký jazyk byl výchozí a jaký cílový.

Bakerová (2004, s. 184) klade důraz na to, aby při studiu využívajícím korpusy byly využity ještě další výzkumné metody, jelikož pouze z korpusových dat nelze vyvodit objektivní závěr.

## 6. Analýza korpusových dat

V této části práce podrobně analyzuji metody využití při překladu hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Korpusová data jsou řazena dle onomastických pravidel dělení. Vzhledem k povaze materiálu, tedy souboru vlastních jmen, jsem usoudila, že bude toto dělení nejvhodnější. Jednotlivé skupiny se snažím z hlediska využitých překladových postupů. Jsem si vědoma, že řazení vlastních jmen pod určité překladové postupy není definitivní – v některých případech lze uvažovat o více postupech, avšak pro účely této diplomové práce byl vybrán vždy postup, který se nejvíce projevil při překladu. Korpus kromě zařazení do překladatelských postupů nabízí zhodnocení problematičnosti překladového řešení a konzistentnosti. V případě potenciálně problematických a problematických překladů jsou v analýze nabídnuta alternativní řešení. Ohledně zařazení do problematických je také třeba uvést, že nejde o absolutní kategorizaci, nicméně stejně jako řazení dle překladových postupů jsem provedla tu nejlepší kategorizaci, jaká byla možná. V této diplomové práci jsou za potenciálně problematická a problematická řešení považována taková data, u kterých lze uvažovat o alternativním řešení, či o možném nepochopení intertextových vazeb překladatelem. Na konzistenci diplomová práce nahlíží z hlediska konzistence v rámci hry a konzistence překladových řešení ve hře a knižní předloze. Jako vzorek dat k posouzení konzistence s knižní předlohou byla vybrána pentalogie ságy o *Zaklínači*, tedy knihy *Krev elfů*, *Čas opovržení*, *Křest ohněm*, *Věž vlaštovky* a *Paní jezera*. Nekonzistence v rámci hry se projevuje výskytem více verzí VT, CT nebo obou textů zároveň. Nekonzistence je považována za problematické řešení, proto je v korpusu nekonzistentní vlastní jméno vždy s označením nekonzistence, aby bylo jiné problematické řešení odlišeno od problémů s konzistencí.

V rámci analýzy porovnáám jednotlivé onomastické skupiny dle četnosti překladatelských postupů a zjistím trendy, které se projeví. U jednotlivých kategorií se pokusím vysvětlit, co bylo důvodem pro překladatele zvolit určité strategie. Analýza každé onomastické skupiny je vždy doplněna grafem s četnostmi výskytů jednotlivých překladatelských postupů. V závěrečném shrnutí zhodnotím překladatelské postupy napříč všemi onomastickými skupinami a pokusím se vyvodit celkovou strategii překladatele pro překlad vlastních jmen v této konkrétní hře.

Pro tuto analýzu jsem z celkového počtu 27 236 textových řetězců excerpovala 2254 vlastních jmen. Materiál ze hry *Zaklínač 3: Divoký hon* jsem si zvolila, jelikož jsem předpokládala, že bude hodně problematický či naopak překvapivě zdařilý. Pilotním jazykem počítačové hry, ve kterém také byla hra distribuována, je angličtina. Pro mé účely je tedy angličtina považována za originální text, přestože knižní sága je přeložena z polštiny. Při extrahování dat jsem současně narazila na nemalé množství názvů (celkem 104 názvů) nadpřirozených a pohádkových bytostí. Rozhodla jsem se je pro zajímavost zahrnout do korpusu a analyzovat je pro srovnání, zda překladatel zvolil podobné postupy při překladu vlastních jmen a při překladu názvů, či zda se jeho strategie zcela odlišovala. Tento bonusový materiál by mohl být taktéž využitelný v případě, že by byl korpus v rámci dalšího zkoumání využit na vytvoření bestiáře pro počítačovou hru *Zaklínač 3: Divoký hon*.

Vzhledem k tomu, že počítačová hra obsahuje obrovská množství textu, lze usuzovat, že nastanou problémy na rovině gramatické, tak i lexikální, jak již bylo zmíněno v kapitole 1.1. Mojí hypotézou je výsledek, který bude dokládat následující: pokud je vlastní jméno nositelem významu, překladatel ho přiblíží hráči pomocí naturalizace.

Antroponyma jsou ve zkoumaném vzorku korpusových dat zastoupena nejčastěji. Z toho důvodu nejsou prezentována všechna data, nicméně byl zastoupen jejich reprezentativní vzorek. Zkoumané výsledky ostatních skupin jsou prezentovány v celé své míře.

## 6.1 Analýza bionym

Ve hře se vyskytuje 1806 bionym. Lze očekávat že, pokud ponese vlastní jména nějaký význam, budou domestikována. V případě, kdy bude ve VT vlastní jméno záměrně evokovat exotický kolorit, pravděpodobně bude využita metoda exotizace. Dále bude také zajímavé sledovat rozdíly mezi překladovými postupy vybranými u pravých a nepravých antroponym a pravých a nepravých zoonym.

### 6.1.1 Antroponyma

Počet antroponym ve hře je 1667. V následujících podkapitolách jsou prezentovány jednotlivé překladatelské postupy, problematická řešení a ve shrnutí také shrnutí výsledků s grafem.

#### 6.1.1.1 Exotizace

Antroponyma ponechaná ve svém výchozím tvaru mají původ většinou v cizím jazyce jiném než anglickém. První skupinou jsou jména osob určitým způsobem spjatých s aristokratickou sférou či přímo panovníky, objevující se v rozšíření hry *Zaklánač: O víně a krvi*. Tato jména mají původ ve francouzštině či italštině, jelikož i fiktivní království *Toussaint* je ve hře kulturami Francie a Itálie silně ovlivněno. Příklady jsou: *Notturna*, *Palmerin de Launfal*, *Milton de Peyrac-Peyran*, *Amadis de Trastamara*, *Margot de Corentin*, rytíř *Guillaume de Launfal* a panovníci *Divethaf*, *Anna Henrietta*. Dalšími význačnými osobami jsou hrabata a hraběnky (*de Luverten*, *Monnier*, *Tybalt*, *Borhis di Salvarees*, *de Botton*, *la Guevre*, *Mignole*), kapitáni (*Amuanda*, *Liglad*), jarlové (*Udalryk*), děkani (*Haarer*) a profesoři (*Atimstein*, *Dorregaray*, *Gloger*, *Leon Oppenhauser*, *Vairmont*).

Lze se setkat s jazykem latinským (*Ismael*), hebrejským (*Jethro*), staroseverským (*Torgeir*) či faerským (*Bodvar*). Mezi jmény obyčejných lidí ponechanými jako exotismy jsou *Joël* a *Jeanette*. Některá jména jsou ve tvaru, který je v českém kontextu identický, jako např. *Marie*, *Mates*, *Viktor*, *Tamara* a *Cedrik*.

#### 6.1.1.2 Adaptace

Adaptace byla zvolena především u vlastních jmen, která mají v češtině svůj ekvivalent či mají svůj původ ve slovanské kultuře. Těmi jsou např.:

*Alexander* – *Alexandr*

*Ambros* – *Ambrož*

*Amelia Bloss* – *Amélie Bloss*

*Annet* – *Aneta*

*Camil* – *Kamil*

*Carl* – *Karel*

*Caroline Satire* – *Karolína Satira*

*Carol* – *Karol*

*Clara* – *Klára*

*Conrad Veidt* – *Konrád Veidt*

*Cosmo Cyrille* – *Kosmas Cyrill*

*Daphne* – *Dafné*

*Ewald Borsodi* – *Evald Borsodi*

*Walter May Romilly* – *Valter M. Romilly*

*Agnes Thistle – Anežka Pcháčová* je vlastní jméno bylinkářky. Její křestní jméno bylo adaptováno a příjmení doslovně přeloženo, aby i v cílovém jazyce evokovala svým jménem své povolání. Je to také jedno z pouhých čtyř ženských příjmení, které se při překladu přechýlily. Dalšími jsou *Kreutzman – Kreutzmanová*, *Clarrisa of Toussaint – Clarissa Toussaintská* a *Dolores Reardon – Doubravka Zpatská*. Ve hře se vyskytují ještě další příjmení, která se už ve VT objevila v přechýleném tvaru: *Agness Bedd'narska – Ágnes Bedd'nářská*, *Dominique Gonsierovsky – Dominika Gonsierovská*, *Caroline Nyeve'eglovskia – Karolína Něve Glovská* a *Susanna Cherr'nakovska – Zuzanna Čer Nakovská*, *Paulla "Tekla" Lukievska – Paulla "Tekla" Lukjevská*.

Ve hře se nachází hřbitov *Mère-Lachaiselongue*, který jmény na hrobech odkazuje mimo jiné na skutečné osoby, které se podílely na vývoji hry. Podle toho také vypadá jejich překlad do cílového jazyka. Těmito jmény jsou např. *Andrew Sto'ppa – Andrej Sto'ppa*. Osoba, na kterou se ve VT odkazuje, se ve skutečnosti jmenuje *Andrzej*, tudíž je možné, že překladatel spíše přihlédl k polské verzi jména a podle ní ji adaptoval. V České republice mají jméno *Andrej* tři lidé, tudíž lze říci, že jde o adaptaci. Samozřejmě je možné namítnout, že je to spíše transkripce polské varianty jména. Dalším příkladem je *Bartolomeo Novak – Bartoloměj Novák*, jehož skutečné jméno je *Bartosz*, což je spíše *Bartoš* – zde je však na místě upřednostnění fiktivního jména, aby byla ponechána funkce VT, která jasně označuje pravou osobu, ale nepřímým způsobem. Jména *Caroleena Staheera – Karolína Štahejra*, *Charles Pyz'yack – Karel Pyz'jak* kombinují adaptaci s transkripcí. Metoda adaptace a přiblížení českému hráči byla využita při překladu jmen *Dominique Gonché – Dominika Gonché* a *Gregor Sadinsky – Řehoř Sadinský*.

### 6.1.1.3 Transkripce

Transkripce se v překladu jmen projevuje zejména:

- a) v přidávání čárek (*Adela – Adéla*, *Antonina – Antonína*)
- b) zkrácením jména, např. o písmeno „e“ nebo „y“ (*Boliere – Boliér*, *Fette de'Amin – Fett de'Amin*, *Hubert Balaste – Hubert Balast*, *Vassily – Vassil*)
- c) záměnou písmene „c“ za písmeno „k“ (*Iocaste – Iokasté*, *Clarissa – Klarissa*, *Lessica – Lesika*)
- d) záměnou písmene „y“ za písmeno „j“ (*Golyat – Goljat*)

- e) záměnou ostrých sykavek za tupé (*Mortimer Schvindl – Mortimer Švindl, Maria Rosco – Maria Rožko, Bartolomeo C'eslycky – Bartoloměj Česlický, Gaspar „Daffi“ Shymchak – Gaspar „Daffi“ Šimčák*)
- f) záměnou dentály za labiodentálu (*Orphelius – Orfélius, Phillipa Eilhart – Filipa Eilhart*)
- g) záměnou koncovky -que za písmeno „k“, někde i včetně záměny „i“ za „y“ (*Arnaud Hapenique – Arnaud Hapenyk, Arcadius Borovique – Arcadius Borovik*)
- h) záměnou koncového písmene za přirozeněji znějící (*Mindy – Minda*)
- i) záměnou písmene „h“ za písmeno „ch“ – *Martin Mihalsky – Martin Michalský, Pablo O'Hotzky – Pavel O'chocký*
- j) záměnou písmene „v“ za písmeno „w“ – *Milva – Milwa*.

#### 6.1.1.4 Kalk

V kapitole 4.1.2 byly uvedeny různé druhy jmen, která se v českých zemích dříve používala. V překladu se právě taková jména vyskytují, např. *William of Stratford – Vilém Otřeshruška ze Stratfordu*.

#### 6.1.1.5 Modulace

Pomocí modulace překladatel vyjádřil původní zamýšlený smysl pomocí jiných prostředků, které zastávají stejnou či velmi podobnou funkci. Příklady modulace jsou: *Eagle-Eye Vann – Vann Ostržící oko, Marc Bloom – Marek Kvítek a Peeps – Očko*.

#### 6.1.1.6 Tvůrčí řešení

Tento odstavec se zaměří na tvůrčí překlad, který byl pro účely této diplomové práce definován v kapitole 3.2. Jako první příklad se nabízí jména dětí *Carmy, Gardy and Bellsy – Kulín, Dulín a Bulín*. V CT jde o postavy z knihy *Pohádkový detektiv* od Zdeňka Karla Slabého. Jde o vhodnou adaptaci, která na hráče působí přirozeněji, než kdyby zůstala jména dětí v původním anglickém znění. *Pierre the Crooked Nose – Pilif Kesi'Nez* je v CT příkladem anonymu, tedy jména psaného obráceně. Skutečným jménem je *Filip Ženíšek*, který je hlavním překladatelem hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Zde však může dojít k problému, jelikož původní jméno *Pierre the Crooked Nose* odkazuje, jak bylo zmíněno v kapitole 6.1.1.2, na

skutečnou osobu, která se podílela na tvorbě hry. Tímto postupem se český překladatel zviditelnil, ale zároveň zcela odstranil referenci na dalšího zasloužilého tvůrce.

Jako další příklady tvořivých řešení byla v korpusu zvolena následující jména:

*Fluffy* – *Čechran*

*Harald Featherbuns* – *Harald Peřule*

*Mancomb* – *Gajbraš* – přímější reference v CT na hru *Monkey Island* a postavu

*Guy Brushe*

*Mr. Mirror* – *Zrcadelník*

*Sindram Rushel* – *Sindram Hoňka*

*Shakeslock* – *Třezámek*

*Still Waters* – *Stojvodák*

*Weavess, Whispess and Brewess* – *Pletana, Šeptana a Vařena* – jména ježibab fungují jako augmentativní tvary českých ženských jmen (*Evina, Sonina, Šárina*)

#### 6.1.1.7 Potenciálně problematická řešení

Tento odstavec se věnuje problematickým a potenciálně problematickým překladatelským řešením. Celkem 11 položek korpusu nemá svůj ekvivalent ve VT. Není zcela jasné, proč tomu tak je, jelikož jména v korpusu jsou velmi rozmanitá a tato se od nich nijak zvlášť neodlišují. Jména se nevyskytovala vždy ve VT – řádky se v textových řetězcích vůbec neshodovaly (např. ve VT byly uvedeny informace o možném způsobu boje ve hře a CT obsahoval vlastní jméno). Mezi těmito jmény bez svého ekvivalentu jsou např. *Artur Bachman, Margaret Stzepcovska, Stucco Zangenis a Zdenda Bál*. Poněkud rušivě působí částečné adaptování jména a zároveň ponechání exotismu na příkladu *Jean-Christophe Bourbeau* – *Jean-Kryštof Bourbeau*. Případem nekonzistence s knižní předlohou je jméno *Roderick de Wette* – *Roderick de Wette* – v knize je toto příjmení transkribováno jako *de Wett*. Dalším příkladem nekonzistence s knihou je *Dethmold* – *Dethmold*, který je v knižní předloze jako *Detmold*. *Zuleyka* – *Zulejka* je také nekonzistentní vzhledem k tomu, že je v knize jako *Zuleyka*. Také jméno *Margarita Laux-Antille*, které je ve hře ponecháno jako exotismus, je v knize *Marguerita Laux-Antille*. Příjmení *du Lac* u exotizovaného jména *Ramon du Lac* se v knize objevuje jako z *Jezera*, tudíž by tedy překladové řešení mělo mít podobu *Ramon z Jezera*. Dalším nekonzistentním překladem je *Artaud Terranova* – *Artaud*

*Novozemský*. Toto jméno se v knize ponechalo jako exotismus. Posledním příkladem je *Niedamir – Nedamir*, který v knize také zůstal jako exotismus.

#### Problematická modulace a substitute

Příkladem nesprávné modulace, která v CT neplní stejnou estetickou funkci jako VT, je *Stumpy Amzvary – Pařízek Amzvary*. Slovo *pařízek* se v případě *zavalité* (anglicky *stumpy*) postavy nepoužívá, ale pokud se zamění za *pořízek*, bude toto řešení v CT plnit stejnou funkci. Substitute je využívána velmi málo a není vždy jasné, proč ji překladatel zvolil jako vhodnou metodu. Substitucí totiž vzniklo několik problematických řešení. Např. jméno *Arnaud – Arnould* je jméno odvozené z franštiny, kdežto *Arnaud* je francouzský ekvivalent německého jména *Arnold*. Jméno *Wencelaus Havelcock – Vaclavín Havlovec* je nepochybně referencí na prezidenta *Václava Havla*, ale je možné, že měla být v CT čárka ve jméně, jelikož je nutné se nad touto výslovností na chvíli pozastavit, což působí rušivě. U jména *Villbur aep Millis Epsivar (Franz Gillert „Nicolarse“)* – *Villbur aep Millis Epsivar (Franz Gillert „Mikulda“)* by možná nebylo od věci použít jiného výrazu v CT. „*Mikulda*“ totiž moc neevokuje vulgarismus. Alternativním překladem by mohl být např. „*Mišulín*“.

#### Překlepy

Dalším častým problémem byly pravděpodobné překlepy v podobě chybějících písmen či překlepů, u kterých lze usuzovat, že byly neúmyslné. Některá z těchto problémových řešení jsou v korpusu s poznámkou nekonzistence v rámci knihy. Objevují se v těchto jménech:

*Adrien of Sea Cats – Adrien z Mořských koček / Adrian* – dvě verze CT

*Agnetha Skold – Aghneta Skold* – zřejmě zaměněná písmena v CT

*Alonso Wily – Alonso Wiley* – nesprávná verze VT

*Andres Vjekjer – Adnres Vjekjer* – zřejmě přehozená písmena v CT

*Archibald O'Neill / Archibald O'Neil – Archibald O'Neill / Archibald O'Neil* – dvě verze VT i CT

*Arthur de Vleester – Arthur de Vleester / Artur de Vleester* – dvě verze CT

*Artis – Artis / Arits* – dvě verze CT

*Artorius Viggo / Vigo – Artorius Viggo / Vigo* – dvě verze VT i CT

*Aynara – Aynara / Ajnara* – dvě verze CT



*Bienvenu* – *Beinven* – zřejmě překlep v CT

*Bytomir* – *Bytomir* / *Bytomír* – dvě verze CT

*Cregennan of Lod* – *Cregennan z Lód* / *Lod* – dvě verze CT

*Cunigund de Cabbrae* – *Cunigund de Babbrae* – nejasná změna písmene „C“ na „B“

*Adona of Carreras* – *Adona z Carreasu* – také nekonzistentní s knihou, kde je *Adona z Carreras*

*Demavend* – *Demawend* / *Demavend* – dvě verze CT

*Eldrid the Brave* – *Eldrid Odvážná* / *Eldrida* – dvě verze CT

*Ernest Gricco* – *Ernesto Gricco* – zřejmě nadbytečné písmeno „o“ v CT

*François* – *Françoise* - zřejmě přebývající písmeno „e“ v CT

*Fridebjorg the Bloody* – *Krvavá Fridebjorga* / *Friedebjorga* – dvě verze CT

*Giann'Lorenzo* – *Giann Lorenzo* – chybějící apostrof

*Gisèle Duret* / *Gisèl* – *Gisèle Duret* / *Gisèl* – dvě verze VT i CT

*Graybill Pellegrin* – *Rattat Pellegrin* / *Šelém Pellegrin* – dvě verze CT

*Gregoire de Gorgon* – *Gregor de Gorgon* / *Grégoire* – dvě verze CT

*Henri Gras* – *Jindřich Gras* – po této osobě je pojmenováno i náměstí, to má však alternativní překlad, takže jde o nekonzistenci v rámci hry, viz podkapitola 6.2.6.7

*Heribert the Quarrelsome* – *Heribert Hádavý* / *Svárlivý* – dvě verze CT

*Jad Karadin* – *Jad Karadin* / *Bertrand Tauler* – dvě verze v CT – nejasná záměna za *Bertranda Taulera*, který nenesou původní význam jména *Jad Karadin* odkazujícího na herce *Carradina* z filmu *Kill Bill*

*Jean-Baptiste de Sauterelle* – *Jean-Baptiste de Sauturelle* – zřejmá záměna písmene „u“ za písmeno „e“

*Jean-Louis Ludovic* – *Jean-Louis Ludvík* / *Jean-Louise Ludvík* – dvě verze CT

*Jossellin* – *Josselline* – zřejmě přebývající písmeno „e“ v CT

*Krister Hagen* / *Hegen* – *Krister Hagen* / *Hegen* – dvě verze VT i CT

*Kunegunde* – *Kunegunda* / *Kunegunde* – dvě verze VT

*Louis de Coentín* – *Louis de Coentín* / *Ludvík de Coentín* – dvě verze CT

*Magdallena Zy`yh* – *Magdalena z Ychu* / *Magdalena Zy`yh* – dvě verze CT

*Marti Sodergeren* – *Marti Sodergren* – zřejmě chybějící písmeno „r“, jelikož v knižní předloze je toto jméno jako *Marti Sodergren*

*Maximus Nonius Macrinus* – *Maximus Makrinus* / *Maxim Nonius Macrinus* – dvě verze CT

*Mayo Mayevksy* – *Majo Majejský* – zřejmě překlep ve VT  
*Michel'Angellach* – *Michel Angellach* – chybějící apostrof  
*Muriel* – *Muriel* / *Nanynka* – nesprávný ekvivalent adaptovaného výrazu, který je hypokoristikem pro jméno *Anna*, jméno se vyskytuje i v knize jako *Muriel*  
*Nathaniel Pastodi* – *Nathanel Pastodi* – chybějící písmeno „i“ v CT  
*Pafnuzio* – *Pafnuc* / *Pafnuzio* – dvě verze CT  
*Patrick Hazelnut* / *Hazelnutt* – *Patrik Ořešák* / *Lískovec* – dvě verze CT i VT, ve VT zřejmě překlep  
*Phillip Strenger* – *Filip Strenger* / *Filip Stenger* – dvě verze CT  
*Renuald aep Matsen* / *Renauld* – *Renuald aep Matsen* / *Renauld* – dvě verze VT i CT  
*Rico* / *Ricco* – *Riko* / *Ricco* – dvě verze VT i CT  
*Rolande de Flakfizer* – *Rolande T. Flakfasieur* / *Rolande de Flakfausier* – dvě verze CT  
*Rosa var Attre* – *Rose var Attre* / *Rosa* – dvě verze CT  
*Stanilavus Yust* – *Stanislavus Justýn* – zřejmě překlep ve VT  
*Steingrim* – *Steingrim* / *Steigrim* – dvě verze CT  
*Sylvester Amello* / *Armello* – *Sylvester Amello* – dvě verze VT  
*Ulle the Unlucky* – *Smolař Ulle* / *Ulle Nešťastný* – dvě verze CT

### Nepochopení významu

Třetím nejčastějším problémem je zřejmě nepochopení významu překládaného jména, především z cizího jazyka jiného než anglického, nebo špatná adaptace, tedy nesprávně zvolený ekvivalent jména. Příkladem je *Damien Moumoute* – *Damián Momot*, což je jméno přeložené pomocí adaptace (*Damián*) a transkripce francouzského slova (*Momot*). „*Moumoute*“ ve francouzštině znamená „*paruka*“, takže transkribováním do češtiny se ztrácí možný zamýšlený smysl příjmení. Případným alternativním překladatelským řešením je kombinace adaptace a exotizace, např. *Damián Toupee*. Doslovně přeložené jméno *Damián Tupé* by mohlo mít negativní konotace.

*Cerys an Craite* má v CT přezdívku *Křepelka*, avšak ve VT je to *Sparrowhawk*, tedy „*krahujec*“. *Křepelka* sice působí zvukomalebně, ale nemá vlastnosti druhého ptáka. U jména *Salvar the Lamé* – *Salvar Chromý* není zcela jasné, zda jde o chromého muže, nebo spíše ubohého. Tyto dva odlišné významy se vážou

k jednomu slovu v angličtině, a tak mohlo dojít k nepřesnému překladu. Jméno *Handsome Jacques* – *Hezoun Honza* je zřejmě přeloženo podle zvukomalby, jelikož *Jacques* je ekvivalentem českého *Jakuba* – navíc se ve hře toto jméno objevuje vícekrát a vždy je v překladu použit zmíněný český ekvivalent. Dále je v překladu antroponym problém u jména *Roger the Reveler* – *Robert Prostopášník*. *Robert* není vhodným ekvivalentem pro jméno *Roger*, které se mimo jiné v české kultuře vyskytuje ve stejné podobě. Dalším příkladem je *Bernard Ducat (Thaler)* – *Bernard Ducat (Talar)*, kde slovo *thaler* znamená *tolar*. *Talar* evokuje spíše hábit než historickou měnu. *Alec Silberstein* – *Aleš Stříbřistý* by měl být spíše *Alex*, jelikož jméno *Alec* je odvozené od jména *Alexandr*. Možným zamýšleným archaismem, který ve VT nebyl dodržen je *Wincelaus* – *Václavec*, jméno, které by při úmyslu zachovat archaistický nádech mohlo vypadat jako pračeské jméno *Veceslav*. Není zcela jasné, jestli jméno *Franconi* – *Frantík* je skutečně hypokoristikem jména *François*, nebo jde o jméno odvozené od území *Franky* v Německu (anglicky *Franconia*). V případě připodobnění k území by bylo hypokoristikum nesprávnou volbou.

Na následujících příkladech došlo k záměně pohlaví z ženského ve VT na mužské v CT – *Joulke van Henning, townswoman from Lan Exeter* – *Joulke van Henning, měšťan z Lan Exeter* –, a z mužského pohlaví ve VT na ženské v CT – *Theodor* – *Theodora*.

Jako další nevhodně zvolené ekvivalenty lze považovat jména *Luo* – *Lád'a*, *Johan Neskens* – *Jonáš Neskens*, *Micko* – *Mirko*, *Mercia* – *Madla*, kde slovo *Mercie* pravděpodobně označuje anglosaské království, *Seraphine* – *Sofie*, *Ronnie* – *Romana*, kde *Ronnie* je anglickým hypokoristikem pro *Veroniku*, *Soffy* – *Žofka*, *Wolfram* – *Vilibác*, *Hatched* – *Háta*, *Herbie* – *Chutýn*, *Hughes de Saberre* – *Hubert de Saberre* a *Bohddie* – *Bóža*.

#### Nepochopení aluze

Objevují se zde také problémy s aluzemi, které jsou zanesené ve VT a které se v cílovém kontextu dají považovat za známé. Tyto aluze lze rozřadit podle toho, na jakou osobu odkazují.

Film a seriál: Jména *Quinto* – *Kvinto* představuje postavu *Kwinta* v polském filmu *Vabank*. *Humbert Reardon* – *Hubert Zpatský* a *Dolores Reardon* – *Doubravka*

*Zpatská* odkazují na film *Lolita*, ve kterém vystupuje postava *Humberta* a *Dolores*. V CT by měla tato jména zůstat, jinak reference vymizí. *Georgius „Piledriver“ Georg – Jirka „Beranidlo“ Jirkovec* představuje referenci na *Úžasného George* z filmu *Podfu(c)k*, z čehož plyne, že se přesmyčka jména s vlastností, která ve VT funguje, v CT ztrácí. Ve hře se také objevuje reference na postavu *Kruťáka* (anglicky *Bricktop*) z filmu *Podfu(c)k*, a to pod jménem *Master Claytop – pan Blátec*. Jde o povedený kalk, ale ztrácí v cílové kultuře svoji funkci. Možným fungujícím alternativním překladem by mohl být jen lehce pozměněný výraz *pan Blaťák* či *pan Bruťák*). Následným příkladem je *Jester – Šáša*, který je aluzí na postavu *Jesseho* ze seriálu *Perníkový táta*. Změnou na *Šášu* dochází ke ztrátě jakékoli zamýšlené podobnosti těchto jmen. Stejně tak nespĺňuje funkci *Walthemor Mitty – Chtibor Pracka*, který ve VT původně odkazoval na film *Walter Mitty a jeho tajný život*.

Kniha a komiks: *Gaunter O'Dimm – Gaunter O'Dimm* je reference na postavu *Waltera O'Dima* z knihy *Temná věž* od spisovatele *Stephena Kinga*. V českém překladu knihy má postava v příjmení o jedno písmeno „m“ méně, a tak dochází v překladu *Zaklánače* k nekonzistenci. *Iris Bilewitz – Iris Žlučasná* je sice příkladem tvůrčího kalku, ale příjmení *Bilewitz* je přesným odkazem na knihu *Potopa* od *Henrika Sinkiewiczze*, ve které se v českém překladu objevuje jako *Biellewiczówna*. Nekonzistenci ve hře dále představuje *Redbeard – Rudovous / Rumcajs*, který je odkazem na pohádkovou bytost vytvořenou *Václavem Čtvrtkem*. Jelikož se však ve hře vyskytuje jak pod svým správným jménem, tak i pod neadekvátním, doslovně přeloženým jménem, je nutné tento dvojitý překlad klasifikovat jako problém. Očividně přehlednutou referencí je jméno *Bruce – Bruto*, které mělo být ponecháno jako exotismus, protože poukazuje na postavu *Bruce Waynea*, neboli *Batmana*. Posledním příkladem je *Ecila – Ecila*, což je opačně *Alice*, sloužící jako reference na Alenu v *Říši divů*, takže by bylo v CT adekvátnější použít *Aknela*, aby mohla být použita metoda adaptace.

Věda: Z nejasného důvodu je u jména *Charles von Linné – Gavin Hobbes* volný překlad. Z VT je zřejmé, že jde o referenci na slavného přírodovědce *Carl von Linné*, tudíž jméno objevující se v CT nenese žádný hlubší význam jako je to u VT. Ve hře se objevuje i slavný řecký filozof, ale je v CT špatně adaptován – namísto adekvátní adaptace *Démokritos* je ve hře pod jménem transkribovaným, a to *Democritus – Demokritus*.

*Ostatní: Leeroy – Vajcák* je reference na postavu hráče z proslaveného videa na YouTube ze hry *World of Warcraft*. Pokud by bylo bráno v potaz, že *vajcák* znamená *ňouma*, pak by tento překlad mohl být ponechán ve tvaru, ve kterém byl publikován. Jako další známá postava se zde objevuje v CT nerozpoznatelný a nefunkční *Rohn Drump – Ron Bubenář*, který je aluzí na nynějšího amerického prezidenta *Donalda Trumpa*.

### Hypokoristika

Občas se vyskytují také problémy s hypokoristickými vlastními jmény, a to v případě, když se objevují pouze v jedné variantě textu – buď v CT nebo pouze ve VT. Nezdobnělá jména ve tvaru nezdobnělém jsou hypokoristiky v jedné variantě textu, tudíž mají odlišné funkce v obou textech. Příklady jsou:

*Alois – Lojza*

*Gingerbread Man – Perníčkový muž*

*Jack – Honzin*

*Jack – Jeník*

*Janne – Jenda*

*Johnners – Janoslav*

*Maryheather – Maruna*

*Michelle – Miša*

*Pierre "Maybe" and Alexandra "Perhaps" – Pierre "Snad" a Xandra "Asijo"*

*Stuttering Matt – Koptavý Matěj*

*Tom Thumb – Tom Paleček*

*Yanina – Janča*

### Volný překlad

Volné překlady jsou velmi problematickou metodou ve skupině antroponym. Některá řešení jsou zcela nejasná. Seznam vlastních jmen s poznámkami je následující:

*David Triage – David Trio* – slovo *triage* (česky *třídění*) není žádným způsobem příbuzné s neurčitou číslovkou *trio*

*Alistair Carnarvon – Alistair Mohylník* – *Carnarvon* je velšské přístavní město

*Bartoslav of Luvfield – Bartoslav z Lužpolí*

*Boris Pugnace-Moral-Fétiche – Boris Pugnác-Moruš-Fetiš – morální fetišismus*

je existující slovní spojení, slovo *moruš* je spíše nahodile vybráno na základě zvukové podobnosti

*Francois de Valler* – *František Vijón* – „*de valle*“ znamená „z údolí“

*George* – *Jerzen* – jde o polskou variantu jména Jiří

*Gervaise de Dummasse* – *Gervaise de Goupille*

*Christian Currit* – *Travín Karyt*

*Jamryl* – *Jackme*

*Janne the Gimp* – *Otroň Janiš* – „*gimp*“ je ekvivalentem pro „*ducha*“, zatímco slovo „*otroň*“ (ve staroslověštině „*otrok*“) z Podlažického nekrologu (Vintrová, 2012, s. 44) bylo pseudonymem pro dítě jako ochrana před démony, jak píše Svoboda (1964, s. 44)

*Joe* – *Trdláč*

*Matthieu Lessoc* – *Michal Le Mièche*

*Neimak Nap* – *Tomáš Nezenín*

*Whippersnapper* – *Dračice* – alternativním řešením je *frajerka*

#### Předložka „of“

Posledním problémem je překlad předložky „of“. Překladatel se k této problematice staví následujícími způsoby:

- doslovné přeložení předložky (*Vaclav of Ostrava* – *Václav z Ostravy*)
- utvoření příjmení pomocí transpozice (*Griffin of Temeria* – *Griffin Temerský*)
- vynechání předložky – *Matilda of Vermentino* – *Matilda Vermentino*, *Hedwig of Malleore* – *Hedvika Malleore*

#### 6.1.1.8 Nepravá antroponyma

Mimo běžná antroponyma se zde vyskytuje i 77 nepravých antroponym. Tato nepravá antroponyma pojmenovávají bytosti podobné lidem, které mají však určité nadpřirozené schopnosti. V tomto případě jde o bůžky, dryády, elfy, gnómy, kvartertony, půlčíky, půlelfy, trpaslíky, upíry a vlkodlaky.

##### 6.1.1.8.1 Potenciálně problematická řešení

Také nepravá antroponyma v rámci hry nekonzistentní. Jsou to následující jména:

*Carlo "Cleaver" Varese* – *Carlo "Tesák" Varese / Vares* – dvě verze CT

*Isengrim Faoltiarna* – *Isengrim Faolitarina / Isengrim Faoltiarna* – dvě verze CT

*Holofernes Meiersdorf / Holofernus – Holofernes Meiersdorf / Holofernus* – dvě verze VT i CT

*Ra'mses Gor-Thon – Ra'mses Gor-Thon / Zdislav Pór'lajch* – dvě verze CT, reference na slavného kuchaře *Gordona Ramsayho*, v CT adaptováno na českého kuchaře *Zdeňka Pohlreicha*

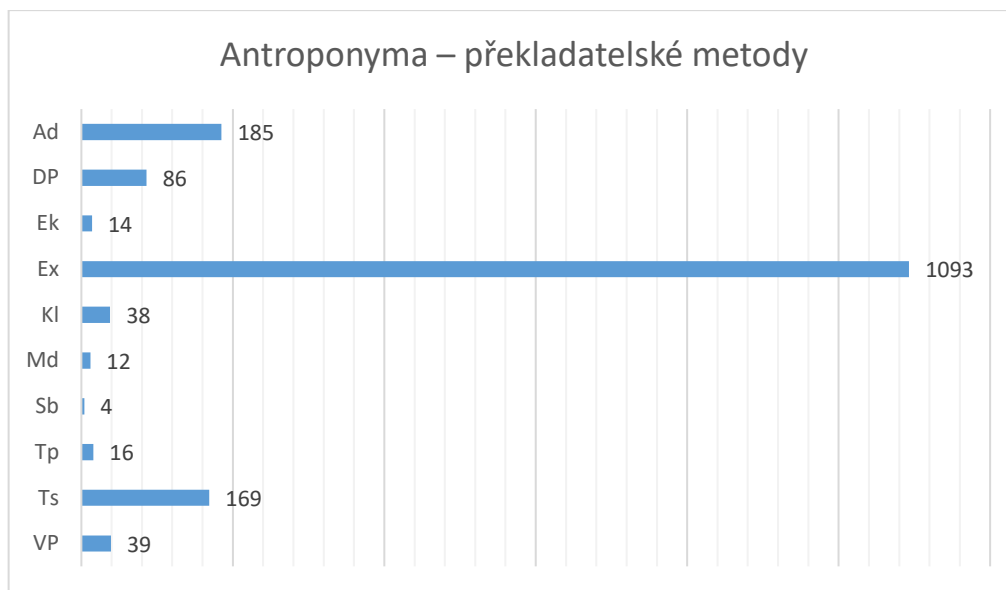
*Detlaff van der Eretein – Detlaff van der Eretein* je chybný v obou verzích textu. Správná forma jména je *Dettlaff*. Nabízí se tedy myšlenka, že v CT nemuselo dojít k překlepu jako ve VT, avšak není zcela jisté, zda informace o korektním znění jména byla v době lokalizace dohledatelná. Dalším problematickým překladem je *Roderick – Radomír*, který má v češtině svůj ekvivalent *Roderik* a se jménem *Radomír* není nijak příbuzný. Dalším příkladem je *Henri Rautlec – Hank Rotlek*, což je přesmyčka pro francouzského malíře *Henri de Toulouse-Lautreca*. Je tedy adekvátnější zvolit metodu exotizace, aby ve VT jméno neztratilo díky transkripci a význam. Jméno *Otto Bamber – Ota Balama* bylo přeloženo volně a není dohledatelné proč právě do této varianty. Jméno *Yaevinn – Yaevinn* se neshoduje s knižní předlohou – tam se jméno objevuje jako *Yaevinna*.

#### 6.1.1.9 Etnonyma

Mezi antroponymy jsou také etnonyma, tedy jména klanů, jejichž seznam je následující: *Brokvar, Dimun, Drummond, Heymaey, Torrdarroch a Tuirseach*. Všechna etnonyma byla ponechána jako exotismy.

#### 6.1.1.10 Shrnutí

V této skupině vlastních jmen překladatel volil všech deset překladatelských metod, které jsou v kapitole 3.1 detailně popsány. Ve zmíněné kapitole je taktéž definováno, jaká kritéria sloužila pro členění vlastních jmen podle metod.



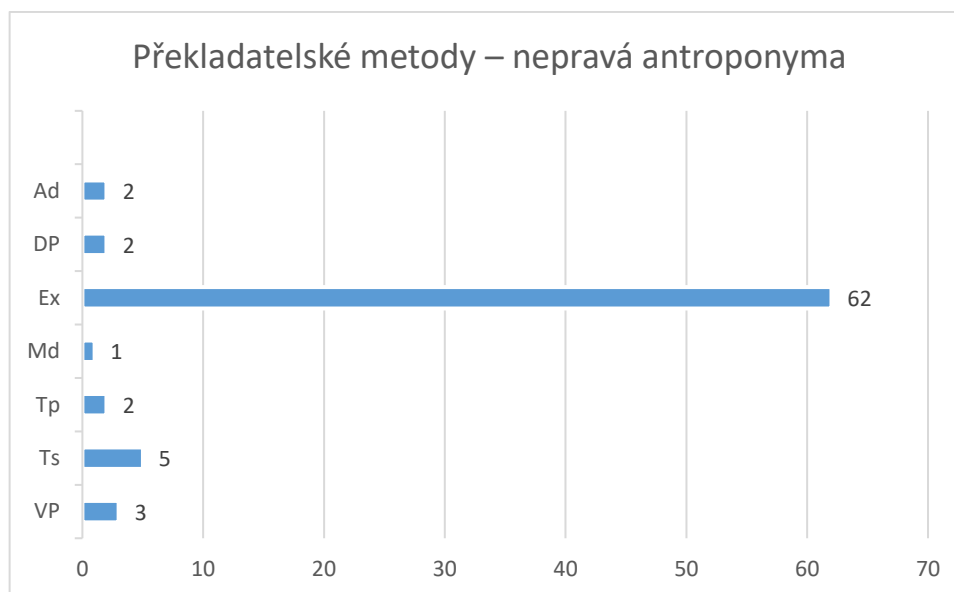
**Graf 2: Překladatelské metody – antroponyma**

Jak lze vidět na grafu, ukázalo se, že naprostá většina pravých antroponym byla ponechána ve stejném tvaru jaký, měla ve VT. Je to dáno zejména cizími jmény, která našla inspiraci v jazyku francouzském, italském, ale také např. hebrejském. V korpusu antroponym se vyskytovalo celkem 37 problematických řešení, 59 potenciálně problematických řešení, 32 nekonzistentních vlastních jmen v rámci hry a 9 nekonzistentních vlastních jmen v souvislosti s knižní předlohou. Ačkoli je soubor antroponym rozsáhlý, je počet problematických míst přesto vysoký. Nejvíce problémů činily neadaptované aluze a překlady. Překlady bohužel nepatří mezi neobvyklé chyby a pokud jde o tak velký projekt, jakým je lokalizace počítačové hry, bylo by přinejmenším podivné, pokud by se v textech neobjevila žádná chyba. Překlady lze nalézt v mnohých publikacích, avšak co se týče problémů s aluzemi, zde už je situace závažnější. Druhou a třetí nejčastější překladatelskou metodou je adaptace a transkripce. Tyto dva přístupy patří k domestikačnímu přístupu. Není překvapivé, že hra odehrávající se ve slovanském prostředí, by měla obsahovat jistý počet tomuto prostředí odpovídajících jmen.

Naopak substitute, transpozice, modulace a ekvivalence jsou čtyři nejméně použité překladatelské postupy. Jak již bylo uvedeno, většina jmen má původ v jazyce (nejčastěji) francouzském, či italském, čímž si získává exotický kolorit. Tato jména jsou záměrně s tímto koloritem ponechána, jinak řečeno, jsou přeložena jako exotismy. Pokud jsou jména v angličtině, nebo jsou nositelem určité vlastnosti, pak jsou adaptována, transkribována či doslovně přeložena. Ostatní jména jsou



kalkována, z čehož nejčastěji plynou tvůrčí překladová řešení, nebo přeložena volně, která jsou naopak spíše sdružena s problematickými řešeními.



**Graf 3: Překladatelské metody – nepravá antroponyma**

U nepravých antroponym je volba postupu naprosto jednoznačná. Vzhledem k tomu, že jde o bytosti jako jsou elfové, trpaslíci atd., lze říci, že je jejich rasa důvodem pro zvolenou exotizační strategii. Ostatní postupy jsou v řádu jednotek, takže nelze mezi nimi hledat velké odlišnosti. Ve srovnání s pravými antroponymy je tedy situace stejná – obě skupiny nejčastěji volily exotizaci.

### 6.1.2 Zoonyma

V zoonymech se objevují vlastní jména psů, koček, koní, vlků, sov a domácích zvířat, např. koz, ovcí. Jejich celkový počet je 19.

#### 6.1.2.1 Potenciálně problematická řešení

Problémy se v zoonymech vyskytují v případě, kdy překladatel zvolil metodu volného překladu, kdy původní jméno ve VT není nijak podobné jménu v CT či s ním není nijak dohledatelně příbuzné. Příkladem je jméno sovy *Poppy* – *Štěna* a psa *Musky* – *Zork*. Pokud by překladatel chtěl zvolit typické české jméno pro psa, spíše by to bylo jméno *Alik*, *Max* apod.

#### 6.1.2.2 Nepravá zoonyma

Počet nepravých zoonym je 42. Nepravá zoonyma jsou vlastní jména a přezdívky příšer. Názvy všech příšer ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon* jsou analyzována

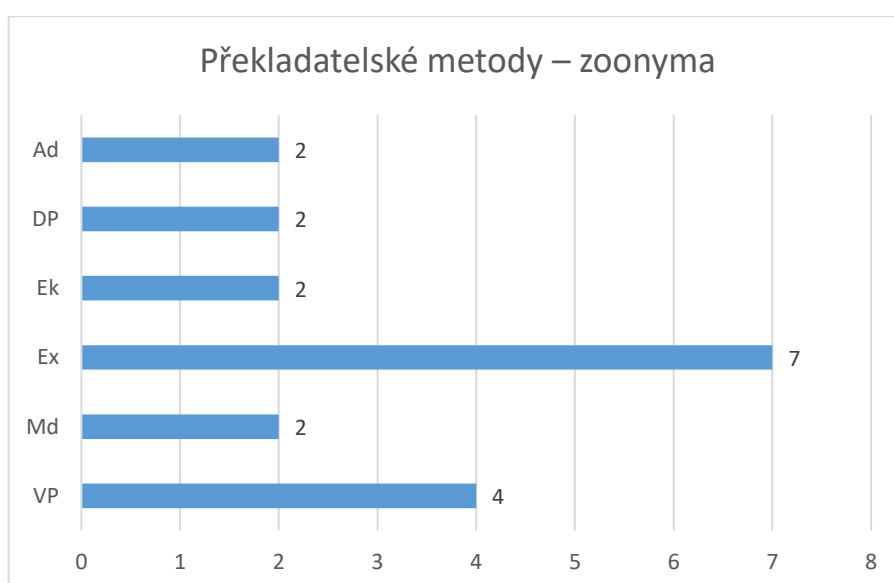
v bonusové kapitole 6.3. Mezi překladatelsky tvořivá nepravá zoonyma lze zařadit jména *Grottoire – Slujvor a Mournart – Ostruchlice* – jméno příšery, které je kalkem příšery *hrobice* a slova „ostrý“.

#### 6.1.2.2.1 Potenciálně problematická řešení

Také zde se objevují reference na postavy literárních děl, např. *Black Beauty – Černá kráska*, která odkazuje na knihu *Černý krasavec* od spisovatelky *Anny Sewell*. Tento příklad je tedy hodnocen jako problémový, protože není přesnou adaptací zamýšlené reference z VT. Vzhledem k tomu, že ve hře je jméno koně a ne klisny, bylo by na místě též užít výrazu *krasavec*. U dalšího příkladu není zcela jasné, proč překladatel vynechal ve jméně *Toad „Prince“ – Ropucha* charakterizační slovo „*prince*“, protože se tak ztrácí plný význam jména. Možným alternativním řešením by mohlo být *Ropuší „princ*“. *Troll Dodger – Mákoš* má v CT význam vodního ducha dle Kaliny (1874, s. 154). V tomto případě však v originále šlo o jméno osobnosti z YouTube, která příšeru nadabovala. Je tedy sporné, jak by se mělo toto jméno překládat. *Mákoš* má však spíše negativní konotace, a tak se toto jméno ke zmatenému trollovi hodí. Posledním potenciálně problémovým jménem je *Howler – Vřešťan*, který je sice doslovným překladem, ale může v hráčích evokovat spíše rostlinu než příšeru.

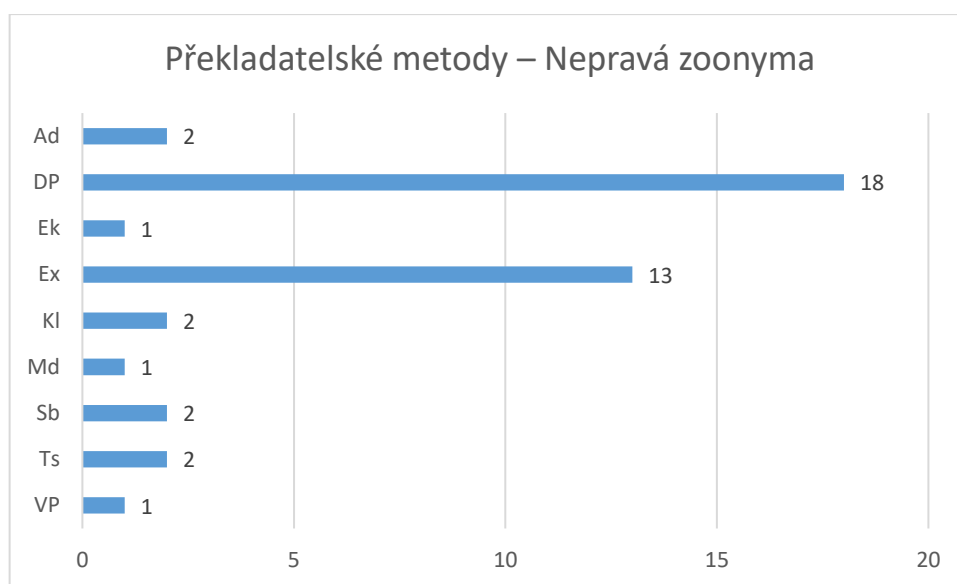
#### 6.1.2.3 Shrnutí

Ve skupině zoonym překladatel při překladu volil nejčastěji exotizaci.



Graf 4: Překladatelské metody – zoonyma

Z grafu lze vidět, že exotizace byla stejně jako u antroponym nejčastěji volenou metodou překladu. Skupina pravých zoonym čítá pouze dvě potenciálně problematická řešení.



**Graf 5: Překladatelské metody – nepravá zoonyma**

Výsledky analýzy nepravých zoonym jsou celkem překvapivé. Překladatel zde nejvíce doslovně překládal. Na druhém místě je již nepřekvapivá exotizace. Ostatní překladatelské postupy byly využity rovnoměrně na velice malém počtu vlastních jmen. Důvodem pro tento výsledek jsou časté výskyty jmen, která jsou charakterizující.

### 6.1.3 **Fytonyma**

Ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon* se vyskytuje pouze jedno fytonym, konkrétně nepravé fytonym. Jde o substituci singuláru za plurál v jinak doslovném překladu. Zmíněným příkladem je *Hanged Man's Tree – Strom oběšenců*.

## 6.2 **Analýza abionym**

Ve hře se vyskytuje 448 abionym. Bude zajímavé sledovat rozdíly mezi překladovými postupy u vodních ploch, měst, hor atd. Do abionym spadají toponyma, a chrématonyma. Toponyma se dále vydělují na kosmonyma a geonyma. Jak již bylo uvedeno v kapitole 2, kosmonyma se v této počítačové hře nevyskytují, a tak nejsou zařazena do analýzy. Do geonym dále patří podskupiny choronyma, oikonyma a anoikonyma. Posledním dělením je členění anoikonym na

hydronyma, oronyma, agronyma a urbanonyma. Vzhledem k tak rozsáhlému dělení budou následující kapitoly vztažené pouze k takovým podskupinám vlastních jmen, které jsou nejkonkrétnější.

### 6.2.1 Choronyma

Choronyma vyskytující se ve hře zahrnují jména království, provincií, knížectví, ostrovů, krajů a pouští. Jejich seznam čítá 57 položek.

#### 6.2.1.1 Exotizace

Jména ponechaná jako exotismy jsou království *Aedirn*, *Brugge*, *Cidaris*, *Cintra*, *Kaedwen*, *Kerack*, *Kovir*, *Poviss*, *Skellige* a *Sodden*. Dále jsou to provincie *Ebbing*, *Geso*, *Maecht*, *Metinna*, *Nazair* a *Vicovaro* a ostrovy *Ard Hugtand*, *Ard Skellig*, *Billerud*, *Eldberg*, *Hindarsfjall*, *Ingdalen*, *Kvalheim*, *Nava*, *Snidhall*, *Tengelstrand*, *Thanedd* a *Urialla*. Všechna tato jména se objevila v knižních předlohách, kromě ostrovů *Billerud*, *Eldberg*, *Ingdalen*, *Kvalheim*, *Snidhall*, *Tengelstrand* a *Urialla*. Také poušť *Ddiddiwedht* zůstala nepozměněna.

#### 6.2.1.2 Doslovný překlad

Doslovný překlad je již u jmen, která jsou anglická, např. *Upper Sodden* – *Horní Sodden*, *The Land of a Thousand Fables* – *Kraj tisíce bájí*, *Isle of Mists* – *Ostrov mlh* a *Holy Isle* – *Svatý ostrov*.

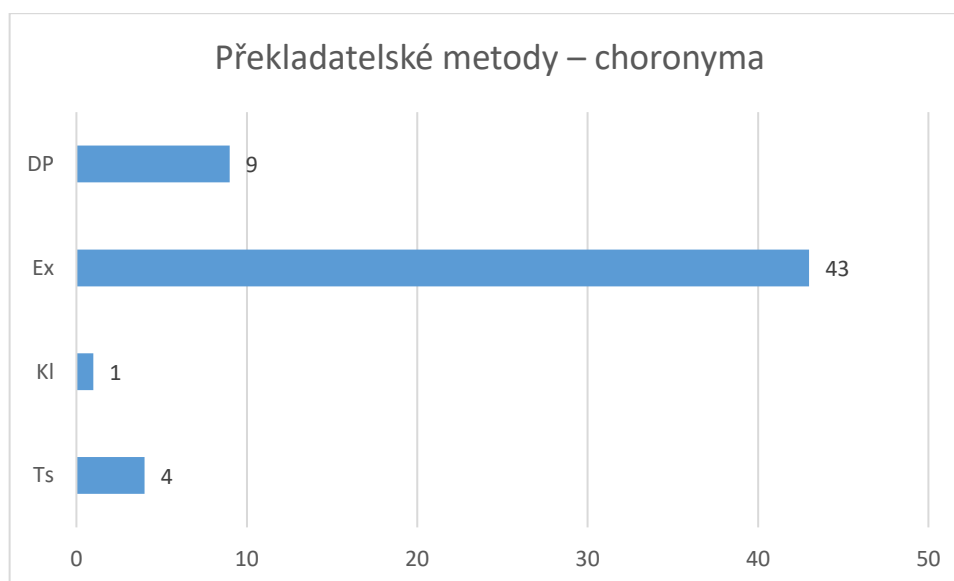
#### 6.2.1.3 Transkripce

Transkripce je zřejmá u překladu jmen království *Lyria* – *Lyrie*, *Redania* – *Redanie*, *Temeria* – *Temerie* a *Zerrikania* – *Zerrikánie*. Zde lze vidět záměnu posledních písmen z písmene „a“ na „e“, což působí na českého hráče přirozeněji. Také přidáním čárky nad písmeno „a“ se jméno více naturalizuje.

#### 6.2.1.4 Potenciálně problematická řešení

*Fyke Isle* – *Vršní ostrov* své jméno získal z anglického „fyke“, což znamená „vrš“. Ve střední angličtině však „fyke“ znamenalo „fik“, mohlo by tedy jít o „*Fikový ostrov*“. Na ostrově se neobjevují ani vrše, ani fíky, a tak není zcela jasné, jaký překlad by byl adekvátnější. Dále je v choronymech nekonzistentní jméno *Metinna* – *Metinna* / *Mettina*, které má v CT dvě verze. Je pravděpodobné, že jde o překlep.

### 6.2.1.5 Shrnutí



**Graf 6: Překladatelské metody – choronyma**

Choronyma jsou ve většině případů, jak lze vidět v grafu, exotizována, a tak zde není tolik překladatelských problémů. Exotizovaná choronyma mají svůj původ zakotvený v cizím jazyce jiném než anglickém, takže to je důvodem pro výběr právě tohoto překladového postupu. Doslovný překlad je užitý tam, kde je to možné, tedy kde je jméno v angličtině a nese určitý význam. Transkripce je vybrána v případě, že je jméno exotické, ale bez úpravy by nepůsobilo přirozeně na českého hráče. Choronyma mají pouze dvě potenciálně problematická překladová řešení.

## 6.2.2 Oikonyma

Oikonyma představují středně velkou skupinu s celkem 167 položkami. Mezi oikonyma jsou zařazeny jména hradů, paláců, rozvalin, měst a vesnic, domů, mlýnů, statků, usedlostí, sídel, majáků, uliček a farem.

### 6.2.2.1 Exotizace

Exotismy se vyskytují zejména u vlastních jmen, která jsou v cizích jazycích, jiných než v angličtině. Mezi těmito jazyky se objevuje francouzština (*Beauclair*), holandština (*Brugge*), španělština (*Caravista*), švédština (*Blandare*) a zřejmě také anglosaština (*Caelf*), němčina (*Holmstein*) a norština (*Fyresdal*, *Nordbukt*). Exotismy označují pevnosti (*Kaer Dhu*, *Kaer Gelen*, *Kaer Morhen*, *pevnost Ussar*, *pevnost Amavet*), zámky (*Chateau Mont Valjean*), města (*Aed Gynvael*, *Ard*

*Carraigh, Ban Ard*), vesnice (*Arette, Arinbjorn*), farmy (*Basane*) a majáky (*Elverum*).

#### 6.2.2.2 Transkripce

Transkripce se podobně jako u antroponym projevuje změnami na lexikální úrovni jmen a v diakritice – *Carsten – Karsten, ruins at Termes – rozvaliny Termeše, Yantra – Jantra* a *Tir na Lia – Tir ná Lia*.

#### 6.2.2.3 Adaptace

Adaptací je jméno *Zuetzer – hrad Zützer*, který odkazuje na skutečný oblast v Pomořanském vojvodství zvané *Zützer*. Dnes na tomto území leží polská vesnice *Szczuczarcz*.

#### 6.2.2.4 Tvůrčí překladatelská řešení

Z hlediska kreativity stojí za zmínku tato překladatelská řešení: *Barrengarth – Pustín, Bowdon – Lukotín, Byways – Újezdec, Claywich – Hliněná Lhota, Drudge – Otrokov, Hauteville – Vyšnov, Heatherton – Vřesová, Holloway – Dutěnice, Honorton – Ctivín, Hovel – Chyšná, Huntington Manor – Lovožice, Charske – Uhlín, Lindenvale – Zálipí, Meadworks – Medákov, Oreton – Rudná, Reardon Farm – farma Zadákov, Riverdell – Záříčí, Stoonwwar – Kameválec, White Orchard – Bělosad, Willoughby – Vrbice, Mulbrydale – Morušín a Winespring Grange – Jarvinná. Tato jména vznikala na základě slovotvorných procesů uvedených v kapitole 4.1.3.*

#### 6.2.2.5 Potenciálně problematická řešení

Prvním problémem je metoda volného překladu, která někdy vede k nejasnému překladovému řešení. Příkladem jsou jména *Arthach Palace – Gallion*, kde „*arthach*“ znamená v irštině „*céva*“ či „*lod*“, tudíž není jasné, proč bylo jméno takovým způsobem přeloženo. Navíc toto překladatelské řešení není konzistentní s *Arthach Ruins – rozvaliny Arthachu. Benek – Adamov* není správným ekvivalentem, jelikož *Benek* v polštině odvozené jméno *Bernard. Blackbough – Větvice* jsou tvořivým kalkem, ale v CT se vytrácí adjektivum *černý*, které by se do názvu dalo vložit, např. jako *Černovětvin* nebo *Černavice. Condyle – Kliková* také není přímým překladem, jelikož *kondylus* je lékařským termínem pro rozšířený kloubní konec kosti. Možným alternativním překladem by mohla být vesnice *Kondylová. Gildorf – Zlatá čtvrť* by měla být spíše *Zlatá vesnice* při předpokladu,

že je tento název převzatý z němčiny, kde *dorf* znamená vesnice. *Lurtch* – *Svoroň* je referene na sluhu *Lurche* z *Addamsovy rodiny*, tudíž by jako adekvátnější řešení sloužila metoda ponechání exotismu. *Midcopse* – *Podháji* má mírně pozměněný význam a ačkoli to nijak nebrání porozumění, je nutné na tento potenciální problém upozornit. Tato vesnice se totiž nachází skutečně mezi hájem, jak její název vypovídá, a nestojí pod ním, jak bylo do CT převedeno. Pro vesnici *Mowshurst* – *Sekadlice* by mohlo být adekvátnější jméno *Sekadleček*, a to kvůli slovu „*hurst*“ znamenajícímu „*kopeček*“.

*Hoshberg* – *Hořovice* jsou příkladem jména s nejasným původem. Lze si klást otázku, zda název *Hoshberg* odkazuje na svědka v případě *Jacka Rozparovače*, jehož příjmení bylo právě *Hoshberg*. Spekuluje se, zda jeho jméno však nebylo *Ashbrigh*, což už by určité kolokace s *Hořovicemi* mít mohlo – pak by tato překladatelská metoda musela být klasifikována jako modulace. Stejně tak *Frischlow* – *Mohylník* je složeninou nejasného původu. Jméno *Gustfields* – *Hornopole* evokuje spíše „*horní pole*“, ale „*gust*“ je v češtině „*poryv*“, a tak by vhodnější překlad mohl být spíše *Větrné pole*. *Crow's Perch* – *Vranohrad* není tak úplně hradem jako spíše pevností obehnanou palisádami, která je postavena na vyvýšeném místě. V případě přiklonění se ke vzhledu a umístění by modulací mohla vzniknout alternativní jména *Vraní pahrbek* či *Vranoval*.

Také v oikonymech se lze setkat s nekonzistentností vzhledem ke stejným výskytům jmen v knize a hře. Je tu však problém, že se ve hře objevuje jak správný, tedy konzistentní, výraz, ale také další, nekonzistentní. Tímto příkladem je vesnice *Fox Hollow* – *Liščí Nora*, jejíž nekonzistence se projevuje v odlišném překladu stejného jména – *Liščí kotlina*. Navíc toto alternativní jméno neevokuje jméno vesnice, a to také kvůli použití malého písmene ve slově „*kotlina*“. Kromě nekonzistentnosti v rámci hry je toto jméno v knize jako *Liščí doly*. Mezi dalšími nekonzistentními jmény jsou:

*Cutterin Manor* – *Šalupářský statek* / *statek Cutterin* – dvě verze CT

*Dovre* / *Dorve Ruins* – *rozvaliny Dovre* / *Dorve* – dvě verze VT i CT

*Farcorners* – *Odkrojek* / *Zákoutí* – dvě verze CT

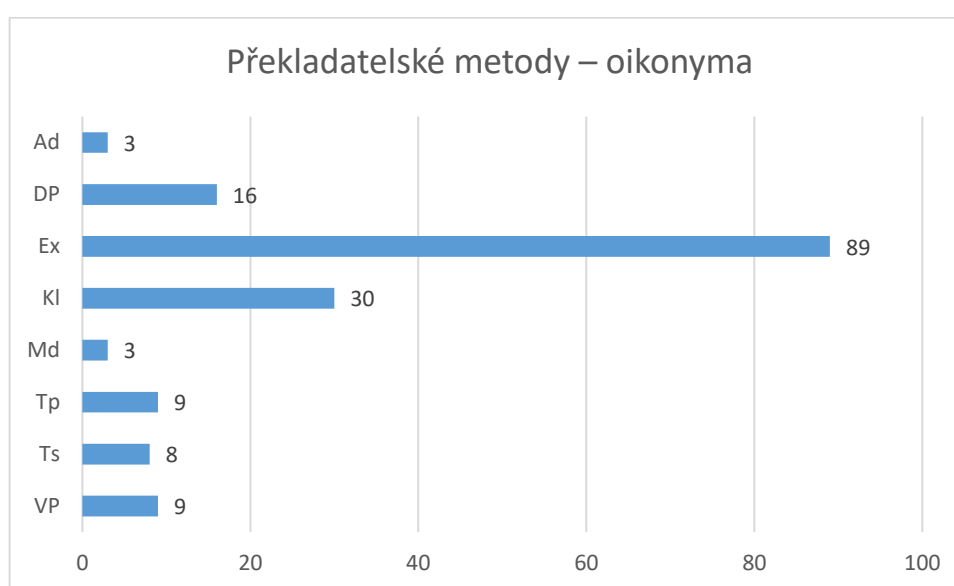
*Fayrlund* – *Fayrlund* / *Ferlund* – dvě verze CT

*Gelibol* / *Ghelibol* – *Gelibol* / *Ghelibol* – dvě verze VT i CT

*Loc Muinne* – *Loc Muine* / *Loc Muinne* – dvě verze CT, v knižní předloze jako

#### 6.2.2.6 Shrnutí

U oikonym převládá metoda exotizace s 89 jmény. Druhou nejvíce používanou metodou je kalkování – zde už se projevuje to, že jména měst a vesnic jsou ve hře většinou v jazyku anglickém a obsahují v sobě nějakou vlastnost nebo charakteristiku. Jelikož takto vzniklá jména jsou novotvary, jde o kalkování. Doslovný překlad má třetí největší četnost. Důvod je stejný jako u metody kalkování. Ostatní metody mají malé zastoupení.



**Graf 7: Překladatelské metody – oikonyma**

U oikonym je celkem 11 potenciálně problematických řešení a 3 problematická řešení. Je u nich také 8 nekonzistentních překladů v rámci hry.

#### 6.2.3 Hydronyma

Mezi hydronyma vyskytující se ve hře spadají vlastní jména jezer, řek, potoků, zálivů, mokřadů, zátok a rybníků. Celkový počet hydronym je 21.

##### 6.2.3.1 Exotizace

Překladatel volil metodu exotizace v případě výskytu VT v cizím jazyce jiném než anglickém. Lze se tedy setkat s portugalsčinou (*Pontar* znamenající „bod“), francouzštinou (*Sansretour* – v překladu „bez návratu“) a velštinou (*Gwennlech* – název znamenající „ano“ a zároveň dokládající opětovnou nekonzistenci s knihou,



kde je tato řeka pod jménem *Gwenllech*, o níž se někdy hovoří jako o *Bílé řece* či *Řece bílých kamenů*). Dalším hydronymem ponechaným ve stejném tvaru je *záliv Praxeda*, Jméno *Praxeda* se objevuje v křesťanství, a to jako *sv. Praxeda*, ale také v české pranostice ke dni 21. července „Svatá Praxeda pláčem usedá“ či „Na svatého Praxeda mlha zrána k zemi usedá“. *Jezera Chobot a Célavy*, které pochází z francouzské fráze „*c'est la vie*“ znamenající „*to je život*“, taktéž zůstala exotismy.

#### 6.2.3.2 Transkripce

Další, avšak méně často volenou metodou při překladu, byla transkripce. Příkladem jsou *řeky Yaruga – Jaruga* a *Yarra – Jarra*. *Řeka Jarra* je také nekonzistentní s knižní předlohou, kde tato řeka zůstala ve svém původním znění *Yarra*.

#### 6.2.3.3 Transpozice

Hydronyma, u kterých překladatel využil transpozice jsou uvedena v následujících příkladech. Jde o záměnu v rámci tříd, tedy záměnu slovních druhů, kterou lze vidět na příkladu *Adaria Bay – Adarijská zátoka* a *Eye of the Mountain – Horské oko*.

#### 6.2.3.4 Doslovný překlad

Doslovný překlad z francouzštiny lze najít na příkladu *Mare Aubrebis – Ovčí rybník*, který vznikl z francouzského slovního spojení „*mare aux brébis*“. Tvořivým překladem je bezpochyby řeka *Pittapatte River – Zurčina* je založena zřejmě na podstatném jménu „*pitter-patter*“, které znamená „*bubnovat, pleskat*“, a je tedy významem podobné slovu „*zurčet*“. *Holy Lake – Svaté jezero*, *Miller's Lake – Mlynářské jezero* a *Filament Stream – potok Nitka* jsou dalšími příklady doslovného překladu.

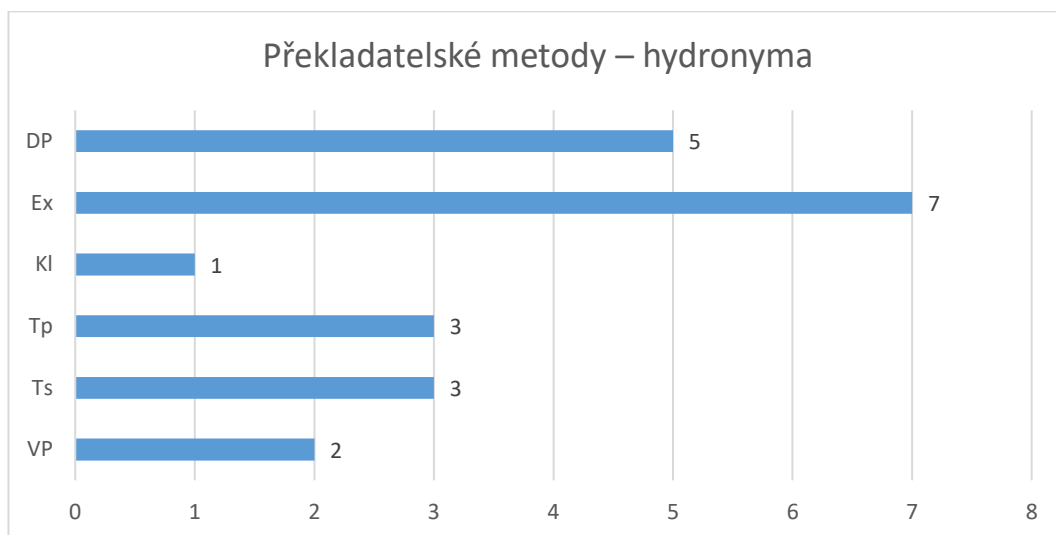
#### 6.2.3.5 Potenciálně problematická řešení

Nyní je nutné zaměřit se na problémy. *Lover's Cove – Zátoka milenců* by mohla být *Zátokou milence* či *milenky*, jelikož ve VT je zjevné, že jde o singulár slova „*lover*“. *Lake Wyndamer – jezero Mořičko* svým názvem připomíná anglické jezero *Windermere*. Slovo *windermere* pochází z anglosaského slovního spojení „*čisté jezero*“, a tak by v určitém kontextu mohlo být jezero překládáno pomocí této podobnosti. Jezero je však nepochybně adaptováno z polského názvu tohoto jezera, který je „*Jezioro Morzycko*“. V knihách se toto jezero neobjevuje, proto jde o novotvar.

Následující odstavec představuje problémová překladatelská řešení objevující se ve hře, avšak neshodující se s překladovými řešeními v knize. Jde o řeku *Buinu*, o které se hovoří v knize *Zaklínač – Krev elfů*. V české verzi hry je přeložena jako řeka *Buin*, lze však namítnout, že jde o nepozornost a pouhý překlep. Řeka *Blessure River – Žehnavá* je ve VT přejata z francouzského slova „*rána*“. Překladatel hry se však asi držel podobnosti s anglickým slovem „*bless*“, a proto je v českém názvu řeky novotvar vytvořený odvozením ze slova „*žehnat*“. Navíc se řeka *Blessure* objevuje i v knize *Zaklínač – Paní jezera*, kde je však ponechána ve svém původním tvaru, což také poukazuje na nekonzistenci.

#### 6.2.3.6 Shrnutí

Graf překladatelských metod využitých u hydronym se stejně jako u téměř všech předchozích analýz neliší v nejvíce používané metodě, a to využití exotizace. Vzhledem k malému počtu výskytů hydronym jsou ostatní metody v rámci pouhých jednotek, které jsou tedy rozprostřeny velmi podobně. Dá se říci, že exotizace a doslovný překlad jsou využity v téměř stejné míře. U hydronym jsou 4 jména nekonzistentní s knižní předlohou a 2 potenciálně problematická překladová řešení. Tento počet problémů je na malou skupinu hydronym velký.



Graf 8: Překladatelské metody – hydronyma

#### 6.2.4 Oronyma

Celkový počet oronym v korpusu je 55. Zahrnují hory, lomy, výčnělky, jámy, průsmyky, doliny, kotliny, sluje, mysy, jeskyně, kamenolomy, břehy, útesy,

pahorky, skryše, stráně, pobřeží, propasti, vyhlídky, skaliska, skály, rozvaliny, úpatí, úbočí a údolí.

#### 6.2.4.1 Exotizace

Metoda exotizace byla využita na následujících oronymech: *hora Amell* (taktéž *pohoří Amell* a *Amellské hory* – všechny tyto varianty se shodují se stejnými třemi variantami v knize *Zaklínač – Věž vlaštovky*), *jeskyně Tulasens*, *kamenolom Ardaiso*, *kotlina Vedette*, *pobřeží Pali Gap*, *úbočí Dun Tynne* a *údolí Pnath*.

#### 6.2.4.2 Doslovný překlad

Doslovný překlad je v této skupině jmen nejvíce využívanou metodou. Příklady jsou: *Devil's Pit – Ďáblova jáma*, *Codger's Quarry – Dědulův lom*, *Valley of Flowers – Dolina květů*, *Dragon Mountains – Dračí hory*, *Crane Cape – Jeřábí mys*, *Cave of Dreams – Jeskyně snů*, *Cave of Tribulations – Jeskyně strastí*, *Chestnut Shore – Kaštanový břeh*, *Bald Mountain – Lysá hora*, *Bear Caverns – Medvědí jeskyně*, *Blue Mountains – Modré hory*, *Fiery Mountains – Ohnivé hory*, *Smuggler's Cache – Pašerácká skryš*, *Coast of Wrecks – Pobřeží vraků*, *The Chasm of Eternity – Propast věčnosti*, *Broken Heart Pass – Průsmyk zlomeného srdce*, *Gull Point – Raccí vyhlídka*, *Lynx Crag – Rysí skaliska*, *Drowned Dead Rock – Skála utopenců*, *Whispering Hillock – Šeptající pahorek*, *Grassy Knoll – Travnatý pahorek*, *Widow's Grotto – Vdovská jeskyně* a *Western Shore – Západní pobřeží*. *Draken Hollow – Dračí kotlina* se inspirovala švédským slovem „*draken*“ označující draka. Překladatel na příkladu *Dragonslayer's Grotto – Drakobijcova sluj* využívá archaismu *sluj* namísto *jeskyně*. Není však zcela jasné, čím se tento příklad odlišuje od ostatních jeskyní, které už se slujemi neoznačují a jsou přitom ve VT jako „*grotto*“ apod. – až na *Chuchote Cave – Šepotná sluj*, která má své jméno také založené na jiném jazyku než anglickém, tentokrát francouzském. *The Pits of Brume – Mlžné jámy* jsou taktéž z francouzštiny, ze slova „*brume*“, které označuje „*mlhu*“. *Pavone Slope – Paví stráň* nese svůj název z italského „*pavone*“ pro „*pávy*“. *Caverns of Melusine – Jeskyně Meluzíny* je příkladem využití jména postavy pocházející z evropské mytologie a evropského folkloru.

#### 6.2.4.3 Transpozice

Transpozici jakožto záměnu slovních druhů lze vidět na příkladech: *Crevan Carn – Crevanský výčnělek*, *Delenfer Pass – Delenferský průsmyk*, *Cliffs of Kjerag – Kjeragské útesy*, *Mountains of Mahakam – Mahakamské pohoří*, *Marnadal Valley*

– *Marnadalské údolí* a *Sansretour Valley* – *Sansretourská kotlina*. *Marlin Coast* – *Pobřeží marlínů* je transpozicí s úpravou singuláru do plurálu.

#### 6.2.4.4 Modulace

Jako příklad modulace je jméno *Trail of Treats* – *Sladká stezka*, kdy překladatel změnil hledisko a namísto zaměření se na samotnou sladkost, zacílil na její chuť.

#### 6.2.4.5 Transkripce

Příkladem transkripce je *Mount Gorgon* – *hora Gorgona*, která se objevuje také v knize *Zaklínač – Věž vlaštovky*.

#### 6.2.4.6 Kalk

Příkladem je novotvar *Bloodrot Pit* – *Krvohnilská jáma*.

#### 6.2.4.7 Potenciálně problematická řešení

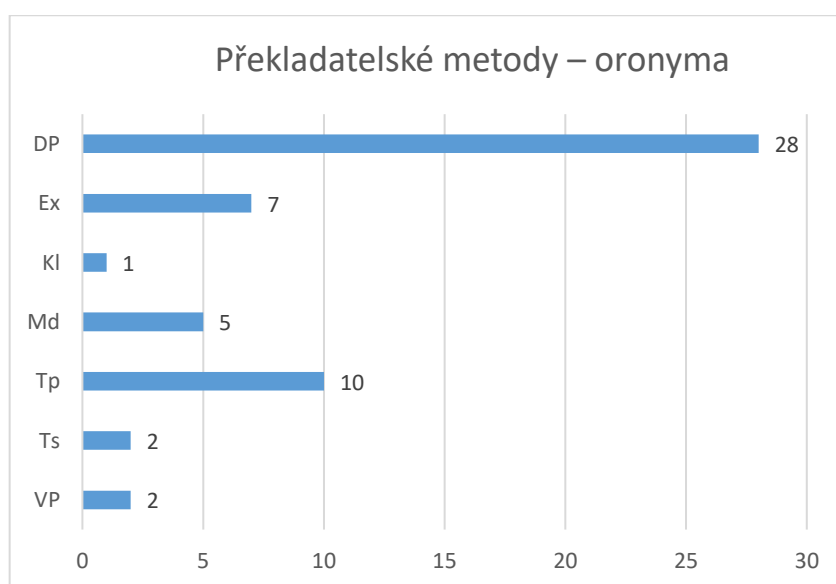
Problematickým překladem může být *Crookback Hills* – *Křivušský pahorek*, který sice je příkladem modulace a plní stejnou funkci jak ve VT i CT, avšak možná *Hrbáčský pahorek* by zastával ještě přesnější význam přenesený do CT. Dalším je potenciálně problematické jméno *Yustianna's Grotto* – *Justiánina ledovcová jeskyně*, u které bylo transkribováno počáteční písmeno „y“ za přirozenější „j“, a následně explikováno v CT přidáním charakterizačního slova „*ledovcová*“, což je nevhodné, jelikož tato jeskyně se nedá vzhledem považovat za ledovcovou. Jde tedy o nesprávný překlad. Sporné je označení potenciálně problematického překladu u *Owl Eye Grottos* – *Soví jeskyně*, kdy namísto sovích očí jméno jeskyně nese název po celém zvířeti. Pokud by byla jeskyně vzhledem podobná sovím očím, pak by bylo nutné volit metodu doslovného překladu, např. *jeskyně Sovích očí* či *jeskyně Soví zrak*. Posledním problematickým místem co se týče kalkování je překlad jména *The Buckholt Hills* – *Kozlovvrchy*, u kterého je možno více výkladů. „*Buck*“ je v angličtině výraz pro jelena, ale i kozla, avšak slovo „*buckholt*“ označuje bukové dřevo. Druhý překlad se zdá být jasnější a lepší volbou, jelikož *Buckholt* je město ležící v hrabství *Gwent* ve Walesu. Není asi zcela náhoda, že karetní hra *gwent* – *gwint*, existuje i v zaklínačském světě. Proto je zřejmě ideálnější místo *Kozlovvrchů* použít překlad jako např. *Bukové vrchy* nebo *Bukovvrchy*.

Odklon od původního významu, a ne zcela doslovný překlad lze najít na následujících příkladech: *Hail's Hill* – *Deštný vrch*, kde „*hail*“ znamenají „*kroupy*“, a bylo by tedy možná vhodnější použít např. novotvar *Krupovvrchy*.

*Mount Carbon – Uhelná hora* v oronymech spadá do skupiny nekonzistentních překladů. V knize *Zaklínač – Křest ohněm* se toto pohoří objevuje pod jménem *hora Carbon*. Když se opomine toto nedodržení zažitého překladatelského řešení, není *Uhelná hora* ani tak adekvátním překladem, jelikož „carbon“ neznamená „uhlí“, nýbrž „uhlík“. Jelikož jde o horu, kde se vyrábí meče, nelze použít slovo „uhelný“ hovořící o fosilním palivu, ale „uhlíkový“ označující prvek. Dále není zcela jasné, proč překladatel přeložil *Albertus Grotto – Aléthova ledovcová jeskyně* volně. Jména nejsou v těchto jazycích svými ekvivalenty, a tak toto řešení není příliš srozumitelné. *Tukaj Foothills – Tukajské úpatí* je nekonzistentní s knihou, kde je pod názvem *Tukajská vrchovina*. S knihou není shodné ani jméno *Blue Mountains – Modré hory*. V knize mají tyto hory jméno *Siné hory*. Zde nelze upřít jakousi jedinečnost patrnou z překladového řešení v knize.

#### 6.2.4.8 Shrnutí

Graf oronym se již při prvním pohledu liší od grafů ostatních onomastických skupin. Nejpoužívanější metodou při překladu oronym je doslovný překlad namísto užití exotizace, jak je tomu u téměř všech ostatních skupin. Důvodem pro tento výsledek je fakt, že oronyma jsou ve VT z velké části s anglickými názvy, tudíž se nabízí jejich přeložení do češtiny. Také, jako u jiných onomastických skupin, se doslovný překlad váže především ke jménům, která nesou nějakou vlastnost či něco charakterizují. U oronym se projevuje nekonzistence s knižní předlohou, v rámci hry k ní u této skupiny vlastních jmen nedochází.



**Graf 9: Překladatelské metody – oronyma**

### 6.2.5 Agronyma

Agronyma objevující se ve hře zahrnují vlastní jména vinic, hájů, luk a lesů. Celkový počet agronym je 38.

#### 6.2.5.1 Exotizace

Metoda exotizace byla využita u názvů vinic *Belgaard*, *Castel Graupian*, *Castel Ravello*, *Castel Toricella*, *Casteldaccia*, *Coronata*, *Corvo Bianco*, *Hortense*, *Nuragus*, *Pomerol*, *Sancerre*, *Vermentino* a *Tufo*. Většina těchto názvů vinic má svůj původ v Itálii či Francii – *Casteldaccia*, *Nuragus*, *Ravello*, *Toricella* a *Tufo* jsou skutečná města a zároveň vinařské oblasti v Itálii, *Coronata* je oblast v Itálii, *Vermentino* je italské víno a *Sancerre* a *Pomerol* jsou francouzské obce a zároveň názvy vín, které z těchto míst pochází. *Hortense* je francouzské ženské jméno znamenající v latině „zahradnice“ a *Corvo Bianco* znamená v italštině „bílá vrána“. Lesy *Brokilon*, *Caed Dhu*, *Erlenwald* a *Hindar* a háj *Gedyneith* také zůstaly v CT nepozměněny.

#### 6.2.5.2 Transpozice

Transpozice je i v této skupině druhou nejpoužívanější metodou. Příklady tohoto překladatelského postupu jsou *Kaedweni Woods* – *Kaedwenské lesy*, *Dragon Spike Forest* – *Les dračích ostnů*, *Vulpine Woods* – *Liščí les*, *Morskogen Forests* – *Morskogenský hvozď*, *Olena's Grove* – *Olenin háj*, *Olive Grove* – *Olivový háj*, *Hallowed Grove* – *Posvátný hájek* a *Sarrasin Grange* – *Sarrasinská vinice*.

#### 6.2.5.3 Transkripce

Transkripci lze ukázat na příkladu *Caroberta Woods* – *Karobertské lesy*.

#### 6.2.5.4 Adaptace

Příkladem adaptace je *Patrice Glade* – *Patrikův háj*, kde „*Patrice*“ je francouzská varianta českého jména *Patrik*.

#### 6.2.5.5 Kalk

Také v této skupině se objevuje kalk u příkladu *Black Forest* – *Černý les*.

#### 6.2.5.6 Tvůrčí překladatelská řešení

Tvořivým překladatelským řešením je vytvoření novotvaru pomocí kalkování: les *Murkwood* – *Šerbor* vytvořený spojením slov „šero“ a „bor“. *Marcuscent Forest* – *Zarputilý les* se dá vyložit následovně – „*marcescent*“ se používá jako přídavné

jméno hovořící o uvadajících listech, které se stále drží stonku. Lze tedy říci, že se listy *zarputile* drží stonku a nechtějí upadnout, proto je možné, že překladatel volil slovo „zarputilý“.

#### 6.2.5.7 Potenciálně problematická řešení

Problémy u překladu agronym nastávají v případě, že se vlastní jméno již objevilo v knize, a tak se měl překladatel držet zavedeného překladatelského řešení. Jde o případ lesa, objevující se v knize *Zaklínač – Věž vlaštovky* pod názvem *Caed Myrkwid* – v tomto případě jde o exotismus. Nejenže se ve hře objevuje *Caed Myrkvid* s jednoduchým „v“, ale také je tam tento les i jako *Cead Myrkvid*. Je velmi pravděpodobné, že jde o překlep, jelikož se slovo „*Caed*“ objevuje ve hře vícekrát v tomto tvaru.

*Knotweed Meadow – Pleveluzelná louka* je potenciálně problematickým překladem, jelikož doslovný překlad rostliny „*knotweed*“ je „*křídlatka*“. Pokud by bylo cílem vytvořit atraktivní překladové řešení, šlo by použít názvu rodu, do kterého křídlatka spadá, tedy *truskavec*. Pak by mohl překlad vypadat např. jako *Truskavcová louka*.

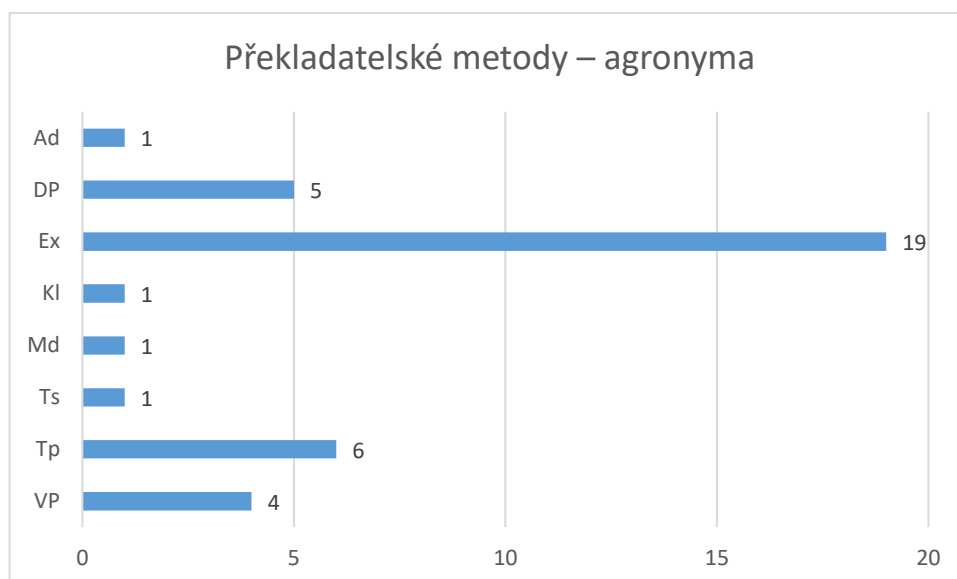
Možným problematickým překladem je *Dantan Glade – Dantanův háj*. Vzhledem k tomu, že se tento háj vyskytuje ve svobodném knížectví *Toussaint*, ve francouzštině znamenající „*skutečný svět*“, a také vzhledem k vinicím odvozených z francouzských a italských skutečných měst, lze předpokládat, že slovo „*Dantan*“ je upravené francouzské „*d'antan*“, znamenající „*dávný*“. V takovém případě by tedy došlo k nepochopení významu a řešení by bylo nesprávné. Možný alternativní překlad by mohl být např. *Starobylý háj*.

Další problém nastává u *Blessure Forest – Žehnanský les*, jehož varianta ve VT byla již zmíněna u hydronym – zde jde o stejně špatně přeložené slovo „*blessure*“, které znamená „*rány*“. V případě *Deadwight Wood – Smrtozračný les* označuje slovo „*wight*“ nemrtvého, avšak v CT jde o překlad na základě slova „*dead*“, tedy „*smrti*“. Navíc se ve hře slovo „*wight*“ objevuje někdy jako „*vicht*“. Pak by bylo možné tento les přeložit např. jako *les Mrtvého vichta*. Došlo by tak k pravděpodobně úmyslnému oxymóronu označujícím mrtvého nemrtvého. Posledním příkladem je *Tilly Field – Lipové pole*, které nenesé svůj název podle toho, že by na tomto poli rostly lípy. „*Tilly*“ je jméno znamenající „*bojovný*“ či

„silný v bitvě“ a nepojí se s názvem žádné rostliny. Proto není zcela jasné, jak tento název během překladu vznikl.

#### 6.2.5.8 Shrnutí

Graf agronym se opět vrací ke statickému výsledku, který se objevuje u většiny analyzovaných skupin, tedy největšímu využití metody exotizace. Agronyma mají exotické názvy, nebo jsou charakterizačního typu, pro který se volí překladatelský postup doslovného překladu. Volný překlad i u agronym způsobuje problematická řešení. Více tvůrčí jsou překladatelské postupy modulace a kalku. Transpozice je postupem, který upravuje exotická jména do gramatické podoby používané v českém jazyce.



Graf 10: Překladatelské metody – agronyma

#### 6.2.6 Urbanonyma

Ve hře jsou mezi urbanonymy jména mostů, bran, náměstí, krčm, hřbitovů, přístavů, mol, cest, věží a síní. Počet urbanonym je 61 jmen.

##### 6.2.6.1 Exotizace

Jména, která překladatel ponechal jako exotismy, jsou: *přístav Bremervoord*, který se objevil i v knize jako *Bremerwoord* – jde tedy o nekonzistentní překlad, *přístav Freinte*, *hřbitov Mère-Lachaiselongue*, *Passiflora*, *věž Lornruk*, *strážná věž Vikk* a *věž Tor Gvalch'ca*.



#### 6.2.6.2 Doslovný překlad

Doslovný překlad je použit v následujících příkladech: *The Pheasantry* – *Bažantnice*, *Rainbow Bridge*, *the Bifrost* – *duhový most Bifrost*, *Temple of the Eternal Fire* – *kaple Věčného ohně*, *Inn at the Crossroads* – *krčma Na Rozcestí*, *Mouse Tower* – *Myší věž*, *Knights Dormant Square* – *náměstí Spících rytířů*, *Hidden Chapel* – *Tajné kaple*, *Glory Gate* – *Slovutné brány* – zde je použitý archaismus slova „slavný“ – a *Whale Graveyard* – *Velrybí hřbitov*. *Dulevant Gate* – *Brána vycházejícího slunce* nese své pojmenování z francouzského „*du levant*“, které znamená „z východu“ či „z vycházejícího slunce“.

#### 6.2.6.3 Transpozice

Transpozici, při které se zaměnily slovní druhy, lze pozorovat na následujících příkladech: *Aronnax's Pier* – *Aronnaxovo molo*, *Epona Square* – *Eponino náměstí*, *Falka's Tower* – *Falčina věž*, *Kimbolt Way* – *Kimboltova cesta*, *Lacehalls* – *Krajkové síně*, *Nowhere Inn* – *krčma Nikde*, *Pauper's Square* – *Nuzné náměstí*, *Metinna Gate* – *Metinnská brána*, *Swamp Bint Harbor* – *Močálnický přístav*, *Plegmund's Bridge* – *Plegmundův most*, *Tretogor Gate* – *Tretogorská brána* a *Troll Bridge* – *Trollí most*.

#### 6.2.6.4 Adaptace

Adaptace se objevuje u jména *Lebioda's Gate* – *Lebedova brána*. Vzhledem k tomu, že se toto jméno proroka Lebedy objevilo již v knize *Zaklínač – Poslední přání*, jde bezesporu o správné dodržení zavedeného překladu. Jeho české znění se předpokládá jako zažité, tudíž jde o adaptaci. Dalším příkladem je *St. Gregory's Bridge* – *most svatého Řehoře*, kde *Gregory* je anglickým ekvivalentem českého jména *Řehoř*. *The Clever Clogs Tavern* – *Krčma U Lišky Bystroušky* je adaptací slangového výrazu „*clever clogs*“, který hovoří o někom vychytralém. Ve hře je navíc na ceduli krčmy vyobrazena liška, a tak se tato naturalizace v *Lišku Bystroušku* přímo nabízí. Posledním příkladem je nevěstinec *Crippled Kate's* – *Zkriplená Káča*, kde se opět vyskytuje český ekvivalent jména *Kate* – *Káča*.

#### 6.2.6.5 Transkripce

Transkripce se objevuje u jména *Ludovic Square* – *Ludovíkovo náměstí*, kde je ze jména *Ludovic* pocházejícího z francouzštiny vytvořeno jméno *Ludovík*. Počeštěné jméno by mělo mít správný tvar *Ludvík*, a tak nelze říci, že jde o adaptaci.

#### 6.2.6.6 Transpozice

Názvy krčm jsou do češtiny převedeny v souladu s územ, ve kterém je velice časté využívat předložkové názvy, jak je z následujících příkladů patrné: *Chameleon – U Chameleona*, *The Crimson Flame – U Karmínového plamene*, *The Cockatrice Inn – U Kuroliška*, *U Ledňáčka – Kingfisher Inn*, *Seven Cats Inn – U Sedmi koček*, *The Silver Salamander Inn – U Stříbrného salamandra*, *The Barrel and Bung Inn – U Sudu a zátky*, *Golden Sturgeon – U Zlatého jesetera* a *The Golden Garter – U Zlatého podvazku*.

#### 6.2.6.7 Potenciálně problematická řešení

Následující odstavce se zabývají problematickými místy v překladu. *Cackler Bridge – Most smíšků* v češtině evokuje pozitivní smích, kdežto ve VT je tomu naopak. Slovo „*cackle*“ znamená skřehotavě se smát, a tedy je spíše negativně zabarveno. Krčma *Rosemary and Thyme – Rozmarýnka a Tymián* je doslovným překladem. V CT se jméno změnilo v hypokorismus „*rozmarýnka*“. CT navíc spíše evokuje „*Rozmarýnku*“ jako jméno nějaké dívky. Ve skutečnosti jde však o referenci na píseň *Scarborough Fair*, která byla zpěvákem *Karlem Gottem* přezpívána pod názvem *Jarmark ve Scarborough*. V českém znění této písně se objevuje spojení *muškát a kmín*. *Woesong Bridge – Truchlivý most* nese svůj název po dívce, která na mostě zpívala smutné písničky a čekala na návrat svého přítele. Ačkoliv je v CT trošku pozměněný význam a neobjevuje se v něm slovo „*píseň*“, funkce je ponechána. Možný alternativní překlad by mohl být *most Strastiplných písní*.

U příkladu *Henris Gras Square – náměstí Jindřicha Tučného* je jasná adaptace francouzského jména *Henri* na *Jindřicha*. Slovo „*gras*“ je francouzsky „*tlustý*“, a tedy adjektivum „*tučný*“ je jeho synonymem. Jméno této osoby se objevuje i v antroponymech, kde je však adaptováno pouze částečně, a to jako *Jindřich Gras*. Kvůli dvěma různým verzím překladu dochází k nekonzistenci v rámci hry.

Překlad krčmy *Skull of the Elk – U Jelení lebky* je poněkud problematický, jelikož „*elk*“ je název pro *losa* v evropském kontextu a pro *jelena* v americkém kontextu. Protože je hra zasazena do Evropy, je rozumnější použít slovo „*los*“. Slovo „*kardinál*“ v krčmě *The Scarlet Cardinal Inn – U Šarlatového kardinála* může být chápáno jako hodnost, ale vzhledem k malbě na ceduli krčmy jde o označení ptáka. V takovém případě je dalším možným překladem *U kardinála červeného*, což je

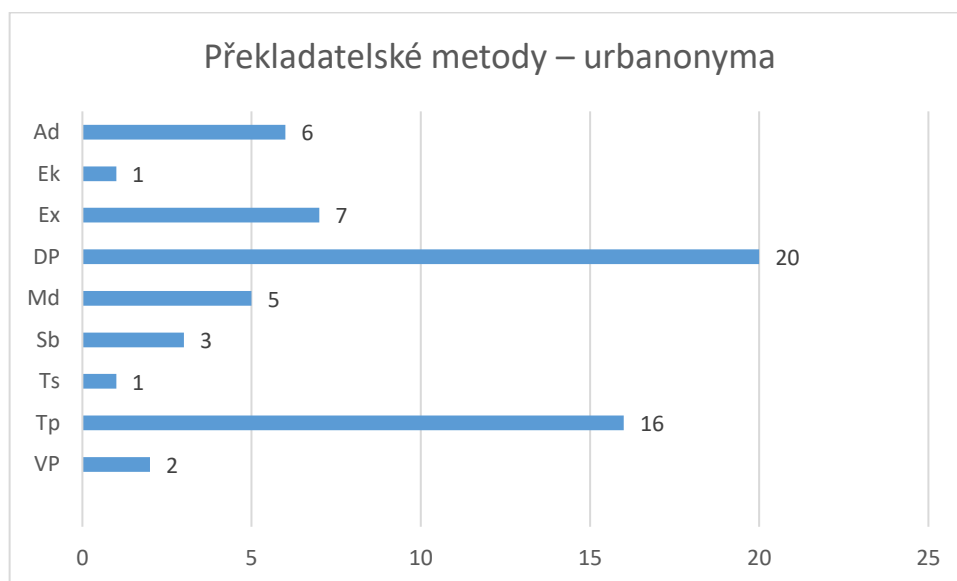
správný název tohoto druhu ptáka. V této alternativní verzi překladu by bylo vypuštěno adjektivum „šarlatový“, protože název ptáka tuto informaci obsahuje a dodatečné označení barvy by bylo redundantní. Krčma *The Golden Goose Inn* – *U Zlaté pípy* poukazuje na neekvivalentní překlad, ve kterém došlo ke ztrátě slova „goose“, tedy „husy“ a nastala změna v „pípu“. Není zcela jasné, proč překladatel volil právě tento postup. Dalším příkladem nejasného překladu je *The Ruddy Brush Auberge* – *Hospůdka rytíře Liškutína z Kuroslep*. „Auberge“ znamená ve francouzštině „krčma“, ale „ruddy brush“ je doslova „narudlý štětec“. V českých realitách se žádný *Liškutín*, co by byl skutečným rytířem, neobjevil, ale ve 40. letech 20. století žil *Miroslav Liškutín*, který byl vysoce uznávaným pilotem v Britském královském letectvu (RAF). Těmto pilotům se přezdívalo *rytíři nebes*, odtud možné použití *rytíř Liškutín*. Není však jednoznačné, proč překladatel zvolil obec *Kuroslepy*, když zmíněný *Miroslav Liškutín* pocházel z *Jiříkovic*. Krčma *Cunny of the Goose* – *Husí pípa* je ve VT pojmenována po původním majiteli, který se rád chvástal. V angličtině je slovo „cunny“ vulgarismem označujícím ženské pohlavní orgány. V CT jde tedy o eufemismus a implicitaci, když je použito slovo „pípa“, které může onen vulgarismus velmi dobře nahradit a evokovat.

Co se týče hřbitova *Orlémurs* – *Chmury*, VT představuje upravené slovní spojení z francouzštiny „*hors les murs*“, které znamená „za zdmi (města)“. Překladatel volil český ekvivalent na základě zvukové podobnosti. *Portside Gate* – *Pobřežní brána* je smysluplná, ale vymizela z ní informace, že se brána nachází vedle přístavu. Možná by bylo vhodné ji nazvat jako *Přístavní bránu*. Pokud by u jména *Lolivier Square* – *Olivové náměstí* bylo bráno v potaz, že se v něm vypustil apostrof, mohlo by být jméno náměstí skutečně olivové, jelikož slovo „*l'olivier*“ znamená „*olivovník*“. *Fireburst Harbor* – *Ohnivínský přístav* je novotvarem vytvořeným z českého ekvivalentu slova „*fireburst*“, které znamená doslova „*ohnivá exploze*“. V případě *Cooper's Gate* – *Bečvářská brána* opět došlo k nekonzistentnímu překladu, jelikož v knize *Zaklínač – Paní jezera* se tato brána objevuje jako *Bednářská brána*.

#### 6.2.6.8 Shrnutí

Výsledky grafu jsou u urbanonym vcelku překvapivé. Dvěma nejčastějšími postupy, které se od sebe počtem aplikování pouze nepatrně liší, jsou doslovný překlad a transpozice. Důvodem pro tak velký počet jmen, které byly přeloženy

metodou transpozice je ten, že jména krčem, náměstí apod. nutně musely být upraveny dle českého úzu, aby na hráče působily přirozeným dojmem. Exotizace se opět projevuje v případech, kdy má vlastní jméno původ v cizím jazyce jiném než anglickém. V této onomastické skupině se vyskytuje 12 potenciálně problémových řešení a 1 problémové řešení. Tyto problémy se nejčastěji vztahují k pravděpodobnému nepochopení původnímu významu jména. Modulace, adaptace a exotizace jsou zastoupeny téměř stejným počtem jmen. Mimo dva nejčastější postupy je tato skupina velmi různorodá, využívá téměř všech překladatelských metod.



**Graf 11: Překladatelské metody – urbanonyma**

### 6.2.7 Chrématonyma

V chrématonymech se vyskytují především školy a akademie, ale také nemocnice, vězení, léčebny, školky, bazary a názvy mečů. Vyskytujících se chrématonym je celkem 49.

#### 6.2.7.1 Exotizace

Mezi exotismy jsou především jména mečů: *Aerondight, Angivare, Anth, Arainne, Bleidd, Brokvar, Casus Foederis, Deargdeith, Deireadh, Deithwen, Devine, Faustino, Gwestog, Gwyhyr, Harvall, Hen Gaidth, Hraki, Inis, Loathen, Melltith, Naevde Seidhe, Sarrim, Teigr, Tlareg, Tor'haerne, Torlunn, Vamir, Viroled*, ale také věznice *Bastoy*.

#### 6.2.7.2 Doslovný překlad

Doslovný překlad je druhou nejčastěji užitou metodou u chrématonym. Příklady jsou *White Frost – Bílá zima*, *Tamer – Krotič*, *Marabella's School for Tots – Marabellina školka pro caparty*, *Rose of Shaerrawed – Růže ze Shaerrawedd*, *Shani's Clinic – Shaniina léčebna*, *School of the Griffin – škola Gryfa*, *School of the Cat – škola Kočky*, *School of the Bear – škola Medvěda*, *School of the Wolf – škola Vlka* a *Viper School – škola Zmije*.

#### 6.2.7.3 Transkripce

Další metodou je transkripce, která byla volena na příkladech *Kuliu – Kulia* a *Saberras – Saberr*.

#### 6.2.7.4 Transpozice

Transpozice se objevuje při záměně slovních druhů u *Oxenfurt Prison – Oxenfurtského vězení* a *Vilmerius Hospital – Vilmeriovy nemocnice*. V případě *Oxenfurt Academy – Akademie v Oxenfurtu* by se dalo očekávat, že bude stejně jako *oxenfurtské vězení* přeložena jako *Oxenfurtská akademie*, ale vzhledem k českému úzu a použití města, ve kterém se univerzita a jiné vysoké školy vyskytují, v postpozici, je toto řešení adekvátní.

#### 6.2.7.5 Tvůrčí překladatelské řešení

Překladatelsky tvůrčí řešení je *Ashrune – Poperun*, které kombinuje doslovný překlad s transkripcí, a *Barber-surgeon – Kostilam*, který je sice volným překladem, ale jako název meče plní funkci, která byla zamýšlena ve VT. Dalo by se možná uvažovat o alternativní překladu *Řezník*, což se v podobě negativní konotace někdy používá v souvislosti se špatnými chirurgy, ale toto jméno již v zaklínačské sáze existuje – je to přezdívka zaklínače Geralta.

#### 6.2.7.6 Potenciálně problematická řešení

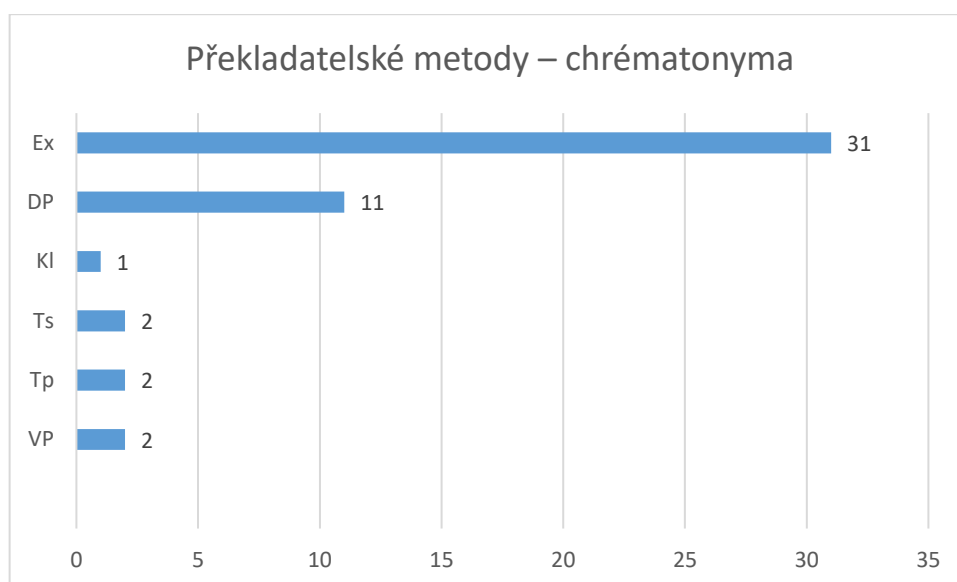
Problémová místa jsou u chrématonym pouze tři. Prvním z nich je v rámci hry nekonzistentní název akademie *Aretuza – Aretuza / Aretusa*, který má v CT dvě varianty. V knize *Zaklínač – Čas opovržení* se navíc objevuje pod jménem *Arethusa*. Druhým příkladem je hůl prokletí *Nithing* ponechaná jako exotismus, která však má v českém kontextu spíše název *Nidstang*. Třetím příkladem je *Caparison of Lament – Kropíř nářků*, kde slovo „*caparison*“ je název pro deku pro

koně pokrytou ornamenty. Není zcela jasné, jestli došlo k tak široké modulaci, při které by se z *pokryvky* stalo něco, co *pokrývá, kropí*.

#### 6.2.7.7 Shrnutí

Graf chrématonym ukazuje nejvyšší počet vlastních jmen u metody exotizace, na druhém místě doslovných překladů.

Výsledek na grafu lze jednoznačně vysvětlit vzhledem k výskytu jmen mečů, které mají svůj původ v cizím jazyce jiném než anglickém. Školy a akademie byly naopak přeloženy doslovně. Ostatní zvolené překladatelské postupy jsou zastoupeny ve velice malé míře. Některé metody ani v této skupině nebyly využity, např. adaptace.



Graf 12: Překladatelské metody – chrématonyma

### 6.3 Názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí

Ve hře se vyskytuje celkem 104 názvů nadpřirozených bytostí. Mezi tyto bytosti jsou zařazeny různé příšery spadající do kategorií: beasts – zvířata, cursed ones – prokletí, draconids – drakovití, elementa – elementálové, hybrids – hybridy, insectoids – hmyzovití, necrophages – nekrofágové, ogroids – zlobrovití, relicts – relikt, specters – přízraky a vampires – upíři.

Příšery vyskytující se ve hře Zaklínač 3: Divoký hon mají původ v západní mytologické kultuře a evropském lidovém folklóru. Vzhled a vlastnosti příšer souvisí s různými podobami strachu. V Zaklínači se objevují např. bruxy, ženy, které jsou vyobrazeny s velkými ústy plnými tesáků, což dle Stangové (2018, s. 26-

27) zdůrazňuje vrozenou patriarchální obavu z kastrace a nadvlády žen. Stangová (tamtéž) doplňuje, že strach z mocných žen taktéž představují příšery zvané hrobice, což jsou staré ženy s dlouhým jedovatým jazykem. Stangová (tamtéž) svou hypotézu završuje přízraky, např. půlnočnicemi či soumračnicemi, reprezentujícími mužský strach ze šílenství a pomstychtivosti žen.

### 6.3.1 Exotizace

Do exotismů spadají následující názvy: *warg*, *ulfhedinn*, *zeugl*, *golem*, *doppler*, *nekker*, *barghest*, *hym*, *alp*, *bruxa*, *fleder*, *garkain*, *katakan*, *sylvan*, *nekurat* a *protofleder*.

### 6.3.2 Transkripce

Transkripce jakožto druhá nejčastěji používaná metoda v této skupině názvů je zřejmá u příkladů *ifrit* – *ifrít*, *archespore* – *archespora*, *berserker* – *berserk*, *ekhidna* – *echidna*, *erynia* – *erynie*, *incubus* – *inkubus*, *lamie* – *lamia*, *menad* – *menáda*, *shishiga* – *šišiga*, *kikimore* – *kikimora*, *alghoul* – *alghúl*, *ghoul* – *ghúl*, *wight* – *vicht*, *alpha nekker* – *alfa nekker*, *leshen (leshy)* – *lešij* a *ekimmara* – *ekimara*.

### 6.3.3 Doslovný překlad

Překladaťel volil metodu doslovného překladu u příšer, které nejsou nikterak známé v cílové kultuře, či zcela fiktivní (bez vztahu k nějaké mytologii). Příkladem jsou názvy *shrieker* – *křikloun*, *hound of the Wild Hunt* – *pes Divokého honu*, *gargoyle* – *chrlič*, *pale widow* – *bledá vdova*, *venomous arachas* – *jedovatý krabopavouk*, *drowner* – *utopenec*, *drowner dead* – *topivec*, *scurver* – *kurděj*, *armored arachas* – *obrněný krabopavouk*, *arachas (crab spider)* *krabopavouk*, *giant centipede (scolopendromorph)* – *skolopendromorf*, *fiend* – *běs*, *penitent* – *kajícník*, *plague maiden (Pesta)* – *morová panna (Pesta)*, *ethereal* – *éterický přízrak*, *higher vampire* – *vyšší upír* a *wraith* – *přízrak*.

### 6.3.4 Transpozice

Transpozice, tedy gramatická změna ovlivněná cílovým jazykem, je u příkladů *endrega drone* – *endriačí trubec*, *endrega warrior* – *endriačí válečník*, *endrega worker* – *endriačí dělník*, *kikimore worker* – *kikomoří dělnice* a *nekker warrior* – *nekkeří válečník*.

### 6.3.5 **Adaptace**

Adaptace byla zvolena v případě, že název z VT se vyskytuje a má svou historii i v kultuře CT. Jde o názvy *werewolf* – vlkodlak, *basilisk* – bazilišek, *silver basilisk* – stříbrný bazilišek, *earth elemental* – zemní elementál, *fire elemental* – ohnivý elementál, *ice elemental* – ledový elementál, *cloud giant* – oblačný obr, *cyclops* – kyklop, *ice giant* – ledový obr, *ice troll* – ledový troll, *rock troll* – skalní troll, *godling* – bůžek, *griffin* – gryf, *siren* – siréna, *succubus* – sukuba, *chort* – čert a *harpy* – harpyje.

### 6.3.1 **Modulace**

Pomocí modulace byl vytvořen *devourer* – žroun a *pixie* – pidižvík.

### 6.3.2 **Tvůrčí překladová řešení**

Kalkování se i v této skupině jmen jevílo často jako tvůrčí překlad. Příklady takovýchto řešení jsou *forktail* – vidlohon, *sandcrab* – pískrab je tvořivým kalkem, stejně jako *foglet* – mlhavec, *grave hag* – hrobice, která vznikla pomocí blendingu slov *hrob* a *babice*, *rotfiend* – ohnilec, *water hag* – vodnice, *spriggan* – větvoň, *archgriffin* – arcigryf, *duskwraith* – soumračnice, *nightwraith* – půlnočnice, *bilge hag* (*swamp bint*) – močálnice, *mucknixer* – sajraner a *noonwraith* – polednice.

Volný překlad se objevil také v tvůrčích překladových řešeních. Příkladem je *wolpertinger* – jelesovic, což je bájná nadpřirozená bytost, která má podobu malého zvířete se znaky jiných zvířat, např. parohů a křídel. Zde překladatel spojil zvířata *jelen*, *sova* a *zajíc*. Dalším příkladem je *botchling* – potracenka. Slovo „*botch*“ znamená odbýt, což naprosto jasně značí důvody stvoření této nadpřirozené bytosti – jde o dítě narozené mrtvé, které není pojmenováno nebo řádně pohřbeno. Volným překladem však překladatel dal velice jasně najevo, o jakou bytost se jedná, když zachoval asociativní a estetickou funkci. *Cockatrice* – kurolišek je příšera vypadající jako kohout zkřížený s baziliškem. Lze namítnout, že český název evokuje příšeru spjatou se dřevnatou kůrou a liškou.

### 6.3.3 **Potenciálně problematická řešení**

Problematickými a potenciálně problematickými řešeními se bude zabývat tento odstavec. Prvním důvodem pro vznik problému je nekonzistentnost s knižní předlohou. Příkladem je transkribovaná *wyvern* – wyverna, která se v knize



*Zaklínač* – *Čas opovržení* objevuje jako *viverna*. *Pixie* – *pidižvík*, přeložený pomocí modulace, by nebyl vůbec problémovým řešením, kdyby se v knize *Zaklínač – Meč osudu* toto stvoření neobjevilo pod názvem *puk*. Dále je zde nekonzistentnost v rámci hry, a to u příkladu *beann'shie* – *bánší* / *beann'shie*, u kterého se v CT vyskytují dvě verze. Dalším příkladem nekonzistence je *phooca* – *fúka* / *phooca*, což je příšera založená na keltské lidové tvořivosti, ve které se jí říká *pùca*. Jde o vílu, která dokáže měnit svůj vzhled. U tohoto příkladu opět existují dvě verze v CT. Transkribovaná verze se zdá být vhodnější formou, jelikož *phooca* neevokuje správné čtení tohoto názvu. Posledním příkladem nekonzistence je *Djinn* / *D'jinni* – *Djinni* / *džin*, který má dva tvary jak ve VT, tak v CT.

Jako potenciálně problematické řešení se jeví *umbra* – *zjevení*, které je ve VT v latinském jazyce a znamená doslova „*stín*“. Jde tedy o sporné řešení, u kterého lze namítat, že *zjevení* nemá podobu *stínu*. *Stín* spíše evokuje něco nejasného a nepatrného, což odporuje významu *zjevení*. Dalším příkladem nejasného překladu je *bumbakvetch* – *bukvač*, který se jeví jako upravená transkripce. Není zřejmé, jak oba názvy vznikly, avšak jméno *Bukvač* je uvedeno jako československé příjmení ve studii Antonína Kotíka (1897, s. 45). *Slyzard* – *haštěr* je sice dle svého názvu přeložen pomocí kalku správně – *had* a *ještěr* –, ale tato příšera má navíc jeden název, a to *dracolizard*. Také má vzhled létajícího ještěra, tudíž je zřejmě adekvátnější ho nazvat např. *draštěrem*. Také *arachnomorph* – *pavoukovec* není adekvátním řešením, jelikož *pavoukovci* jsou třídou skupiny *arachnomorpha*, do které patří vyhynulí trilobiti a jim příbuzní živočichové. *Pavoukovci* jsou stále žijící živočichové, a tak se tyto významy neslučují. U názvu *tangalore* – *bloudivec* také není jasný jeho původ. Název *shaelmaar* – *šarlej* je volným překladem a v CT se odvozuje od střednohornoněmeckého slova *Scharleie* označující rostlinu *šalvěj*. S tímto vysvětlením významu *šarleje* se pak lehce vytrácí původní zamýšlený význam. V polštině je sice název této bytosti *szarlej*, ale adaptací tohoto ducha ze slovanské mytologie je český *permoník*.

#### 6.3.4 Shrnutí

Již z grafu lze vidět, že se tato skupina názvů liší od skupin vlastních jmen. Mezi nejvíce používané metody patří doslovný překlad a transkripce. Tato skupina jmen nemá překladovou metodu exotizace nejčtenější. Exotizace je třetí nejpoužívanější metodou. Volný překlad, který byl většinou v analýzách pod problémovými

překlady, se u názvů nadpřirozených bytostí jevil spíše pozitivně. Celkové rozprostření četností u metod je v této skupině názvů zcela odlišné než u vlastních jmen. Na grafu lze vidět, že pět překladatelských metod bylo použito na větší množství názvů, což u skupin vlastních jmen nebylo běžné. Naopak se zde příliš nepoužívá transpozice, která je u vlastních jmen často zvolenou metodou. Názvy příšer byly často kalkovány v případě, že nesly nějakou vlastnost či charakteristiku. Tak tomu bylo i u doslovného překladu.



Graf 13: Překladatelské metody – názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí

## 6.4 Celkové shrnutí

Celková interpretace získaných dat vyžadovala sloučit jednotlivé onomastické skupiny a pomocí grafu vyhodnotit tendence překladatele vzhledem k překladu všech vlastních jmen ve hře. Nutno podotknout, že do celkového shrnutí nebyly zařazeny názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí. Jak již bylo uvedeno v kapitole **Chyba! Nenalezen zdroj odkazů.**, tyto názvy tvoří pouze bonusovou část celkové analýzy. Souhrnná analýza této podkapitoly navíc bere v potaz vlastní jména, kterými zmíněné názvy nejsou.

Na prvním grafu lze vidět překladatelské postupy využití při překladu všech vlastních jmen ve hře. Popisky dat obsahují vždy danou metodu, počet jmen, která byla touto metodou přeložena a celkové procento.

Výsledky nejsou příliš překvapivé vzhledem k výsledkům analýz jednotlivých onomastických skupin. Exotizace byla při překladu využita v 62 % případů, dá se

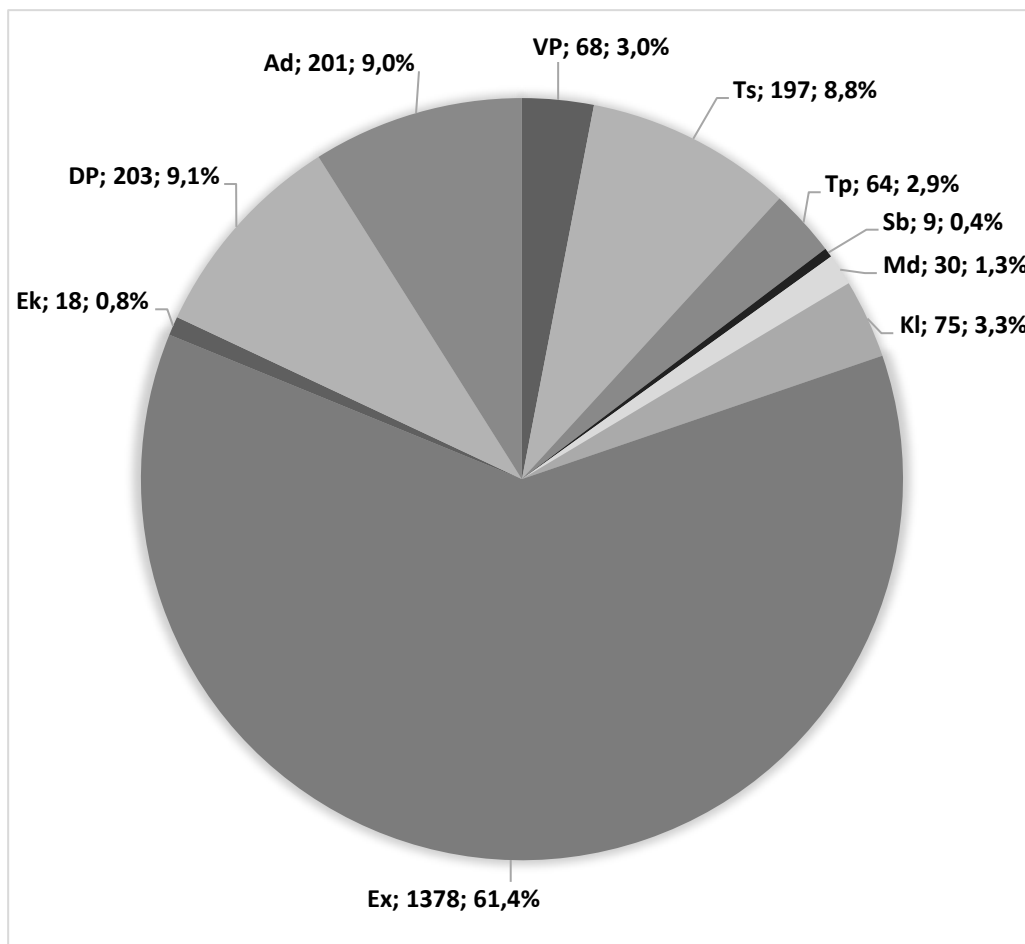
tedy odvodit, že je hra z téměř 40 % domestikována. Jak již bylo uváděno u předešlých analýz, exotizace ve hře sloužila primárně k tomu, aby vlastním jménům mohl být ponechán exotický kolorit. Tato jména totiž pocházela z cizích jazyků jiných, než je angličtina. Jelikož je rozšíření hry *Zaklínač: O víně a krvi* situováno ve vinařských oblastech podobných Itálii či Francii, je metoda exotizace naprosto adekvátním a nerozporuplným řešením.

Doslovný překlad a transkripce byly také vhodně zvoleny, jelikož byly užity při překladu zejména vlastních jmen, které jsou nositelem nějakého významu. Adaptace je zastoupena 9 %. Adaptována byla z velké části ta jména, která měla v českém kontextu svůj ekvivalent. Lze tedy říci, že 9 % vlastních jmen ve hře má českou variantu.

Metody ekvivalence a substituce nepatří k těm, které by překladatel upřednostňoval. Substituce je skutečně metodou, která udělá velký zásah do textu, proto není příliš vhodná, pokud se překladatel nechce příliš vzdálit od původního významu jména.

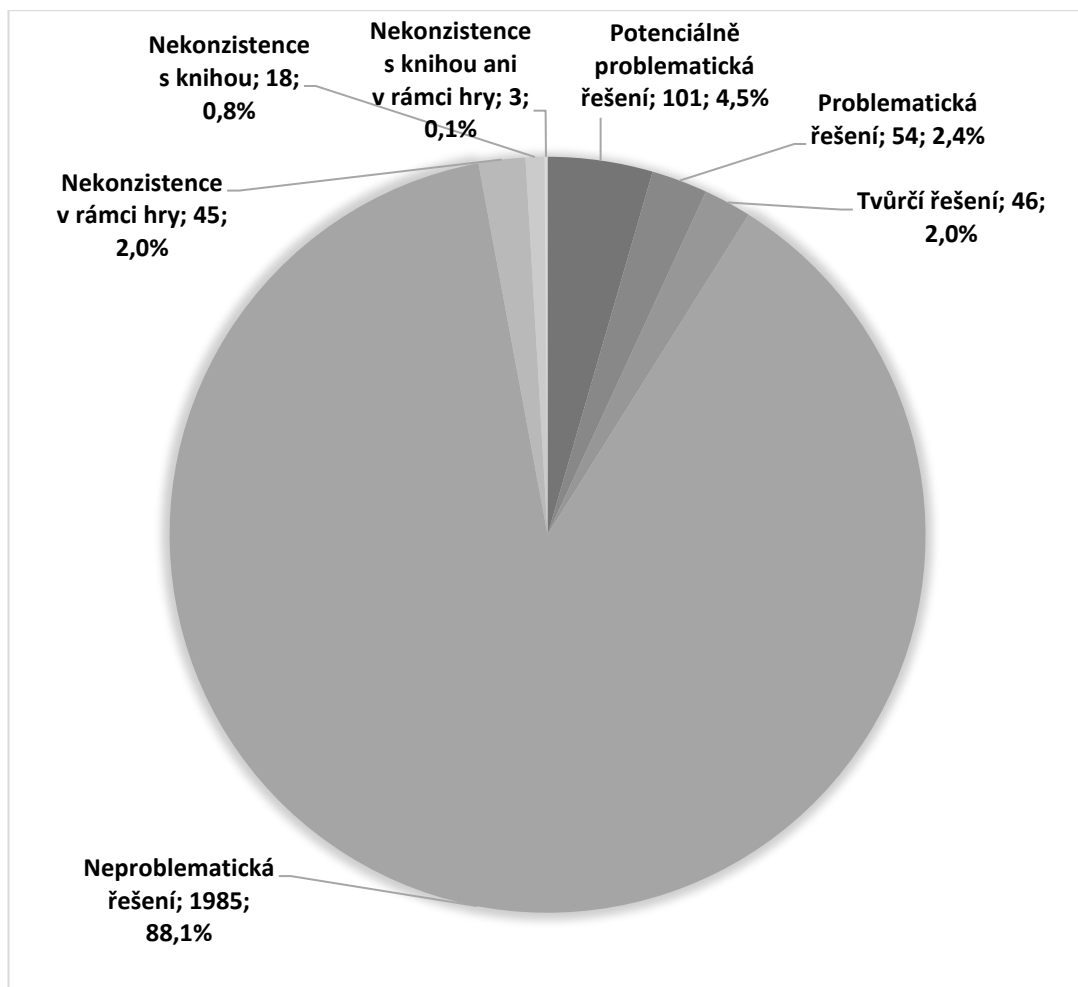
Volný překlad, kalk a transpozice byly překladatelem voleny v podobné míře. U jmen přeložených volně většinou dochází ke ztrátě funkce a nejasnosti výběru překladového řešení. S kalkem se naopak váže většina tvůrčích řešení. Transpozice ponechává cizí kolorit, ale upravuje gramatickou podobu jména tak, aby působilo přirozeně.

Je tedy zřejmé, že při překladu fantasy hry, jakou je *Zaklínač 3: Divoký hon*, bylo nejvíce dbáno na ponechání cizích prvků a u jmen, která mohla být upravena, adaptována či přeložena, tak bylo učiněno. Tato kombinace by možná v odlišném prostředí působila rušivě, ale v tak různorodém prostředí, ve kterém se hra odehrává, taková jména dodávají unikátnost.

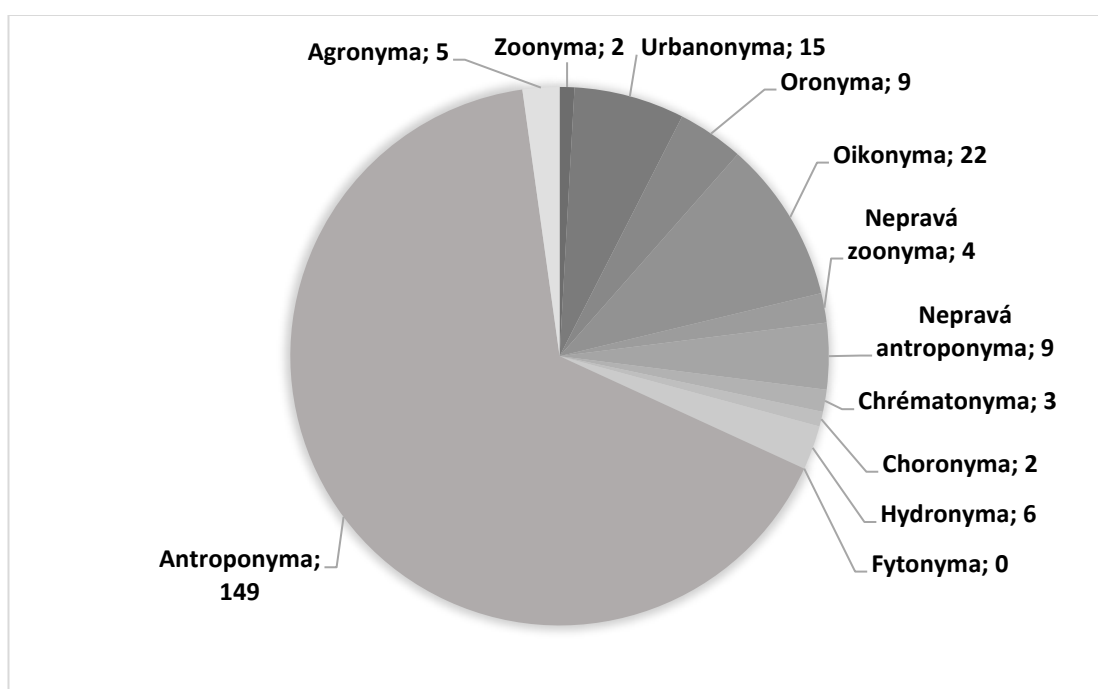


**Graf 14: Překladačské metody – vlastní jména**

Následující graf představuje poznámky k překladačskému řešení. Lze na něm vidět, jaké procento překladačského řešení bylo problematické či ne, nebo kolik se ve hře vyskytovalo nekonzistentních jmen, ať už v rámci hry, v porovnání s knižní předlohou či oběma druhy médií zároveň. 88 % vlastních jmen bylo neproblematických, což je velmi překvapivé. Pokud však bude bráno v potaz, že přičtením 2 % tvůrčích, tedy zdařilých řešení, zbývá 10 % problematických řešení, je procento neproblematických řešení stále vcelku nízké.



Graf 15: Překladová řešení – vlastní jména



Graf 16: Problematická řešení v jednotlivých onomastických skupinách

Druhý graf udává počet problematických řešení v jednotlivých onomastických skupinách. Z výsledků je patrné, že se překladatel příliš neorientoval v aluzích a referencích, které se vyskytovaly v antroponech, viz kapitola 6.1.1.7. Dále se problémy nejčastěji vyskytovaly v oikonomech a urbanomech – tyto dvě skupiny jsou si velmi podobné, tudíž možno říci, že překladatel nevěnoval tolik pozornosti názvům měst, sídel a veřejných prostranství. Naopak je možné uvést, že v ostatních skupinách si překladatel vedl dobře. Je ale překvapivé, že se v každé onomastické skupině (kromě fytonym, která obsahují jednu položku) vyskytla nejméně dvě problematická řešení.

Problematická místa často představovala překlepy, nekonzistenci s knihou, hrou nebo oběma médii zároveň, ale také nepochopení zamýšleného významu ve VT. Překladateli zřejmě chyběly všeobecné znalosti postav různých literárních děl, filmů, seriálů. Je možné, že tyto aluze záměrně vynechal, ale není zcela jasné, jaký by pro to měl důvod.

## ZÁVĚR

Záměrem diplomové práce bylo vypracovat rozsáhlý korpus vlastních jmen, která se vyskytují ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon*. Rozdělila jsem jména dle onomastických skupin a vždy je jednotlivě analyzovala. Analýzu překladatelských metod jsem vždy podložila příklady a vysvětlivkami. Potenciálně problematická a problematická překladová řešení jsem jasně vysvětlila a podložila fakty, nebo v případě, že řešení bylo nesrozumitelné, jsem pouze poukázala na jeho problematičnost v rámci hry. Každou analýzu jsem doplnila grafem, který jasně zobrazil, které překladatelské postupy byly v dané skupině upřednostněny. V konečném shrnutí jsem vytvořila grafy překladatelských metod použitých v rámci celé hry.

V první kapitole jsem vydefinovala fantasy žánr a zařadila jsem do něj zaklínačskou ságu. Také jsem přiblížila spisovatelskou minulost Andrzeje Sapkovského a uvedla informace o jeho knihách v českém kontextu. Nastínila jsem adaptace zaklínačské ságy a jejich vzájemné propojení a představila hlavní téma této diplomové práce – hru *Zaklínač 3: Divoký hon*. V souvislosti s touto hrou jsem zmínila informace o lokalizaci a častých problémech, které při ní vyvstávají. Také jsem nastínila problematiku překladu fantasy žánru a lokalizace počítačových her.

Ve druhé kapitole jsem se věnovala onomastice. Nejprve jsem vydefinovala třízení vlastních jmen a poté jsem uvedla jejich funkce v textu. Představila jsem antroponyma a jejich další dělení, s nimi související hypokoristika a mluvící jména. Dále jsem zmínila další onomastické skupiny, o kterých byly napsány nějaké studie či články.

Ve třetí kapitole jsem se zabývala překladatelskými metodami. Uvedla jsem své důvody pro výběr určitých metod a vydefinovala, jakým způsobem tyto metody budu vybírat při analýze vlastních jmen. Také jsem přiblížila způsob vyhodnocování tvůrčího řešení. Vyjádřila jsem se k důležitým aspektům překladu vlastních jmen, zahrnující intertextovost a porovnala přístupy k překladům různých autorů.

Čtvrtá kapitola se věnovala slovo tvorným procesům a různým metodám, které jsou při tvorbě vlastních jmen využívány. Konkrétně jsem zmínila antroponyma a toponyma, jejichž etymologie byla již dříve studována.

V poslední kapitole rešerše jsem představila korpusovou lingvistiku v českém kontextu. Uvedla jsem typologii korpusů a zmínila, proč je korpus v translatologii důležitý.

V kapitole analýzy jsem zjistila, že překladatel nejvíce využil metody exotizace. Ostatními metodami byly domestikační postupy, kterých překladatel využil, pokud šlo o tzv. mluvící jméno, tedy pokud bylo nositelem nějakého významu. Také se potvrdila má hypotéza, že se ve hře bude vyskytovat mnoho problematických míst. Problémy představovaly 10 % překladatelských řešení, což se nedá pokládat za nepatrné procento. Má druhá hypotéza, že budou vlastní jména konzistentní s knižní předlohou, se spíše nepotvrdila. Ve hře se vyskytovalo 21 vlastních jmen, která nebyla konzistentní s knižní předlohou. Jako bonusovou kapitolu jsem přidala názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí. Tuto skupinu názvů jsem vybrala navíc, protože by se v dalším studiu mohla využít např. k vytvoření bestiáře.

Nejvíce problematickou částí byla excerpce dat z textových řetězců hry. Vzhledem k jejich počtu 27 236 řádků byl tento proces velmi náročný. Následné dělení do onomastických skupin také patřilo ke složitějším aspektům této diplomové práce.

Tato diplomová práce mi pomohla v tom, abych se více zaměřila na náležitosti spjaté s překladem vlastních jmen. Také mne přesvědčila v tom, že studium korpusové lingvistiky má v translatologii velký význam. Budoucí výzkum by se mohl dále zaměřit na vypracování bestiáře, k čemuž by má práce byla velmi dobrým začátkem.



## RESUME

The subject of this Master's thesis was to create an extensive corpus consisting of proper names from the computer game *The Witcher 3: Wild Hunt*. Proper names were divided into onomastic groups and analysed. Potentially problematic translations were named and facts were provided where needed. Each analysis was supplemented with a graph showing which translation methods were used the most. A graph of the translation methods used throughout the game was added to the final summary.

The first chapter defined fantasy genre and The Witcher Saga. It presented the author Andrzej Sapkowski and also the information about his books in the Czech context. Then it introduced the main topic of this diploma thesis – the computer game *The Witcher 3: Wild Hunt*, and along with it problems in localization and fantasy translation.

The second chapter dealt with onomastics, its division and function.

The third chapter was concerned with translation procedures and reasons for choosing some of the procedures for the purpose of the analysis. The way of evaluating a creative solution in the corpus was also defined. Finally, the important aspects of translating proper names were focused on.

The fourth chapter dealt with word-formation processes and various methods used in the formation of proper names.

The last chapter of the research introduced corpus linguistics in the Czech context. The typology of the corpora was presented and the importance of the corpus highlighted.

The analysis part showed, that the most used translation method was exoticization. Also, many problematic translations were found in the analysis. The translation also did not consider too much the books and their already existing Czech translations as the results showed that a number of proper names was not consistent in terms of the book and the game.

A bonus group was also created, concerning the names of supernatural and fairy-tale creatures. This group was chosen to provide sufficient data for a possible use in a bestiary.

The most problematic part was the excerpt of data from the game's strings, which counted 27,236 rows. The subsequent division of proper names into onomastic groups was also one of the more complex aspects of this thesis.

This diploma thesis helped me to focus more on the essentials associated with the translation of proper names. It also convinced me that the study of corpus linguistics is of great importance in translation studies. Future research could further focus on developing a bestiary, for which my work would be a very good start.

## BIBLIOGRAFIE

- 'The Witcher' games boosted by Netflix series, *The Jakarta Post* [online]. AGENCE FRANCE-PRESSE, 3 Jan 2020 [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://www.thejakartapost.com/life/2020/01/02/the-witcher-games-boosted-by-netflix-series.html>
- BAJDA, Piotr, A No Bullshit Conversation With The Authors Behind The Witcher and Metro 2033. *VICE* [online]. 6 Apr 2017 [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: [https://www.vice.com/en\\_us/article/wn938w/a-no-bullshit-conversation-with-the-authors-behind-the-witcher-and-metro-2033](https://www.vice.com/en_us/article/wn938w/a-no-bullshit-conversation-with-the-authors-behind-the-witcher-and-metro-2033)
- BAKER, Mona, 1993. Corpus Linguistics and Translation Studies — Implications and Applications. *TEXT AND TECHNOLOGY: In Honour of John Sinclair*. JOHN BENJAMINS PUBLISHING COMPANY. ISBN 9027221383.
- BAKER, Mona, 2004. A corpus-based view of similarity and difference in translation. *International Journal of Corpus Linguistics*. John Benjamins Publishing Company, **9**(2), 167-193. ISSN 1384-6655.
- BAYEROVÁ, Naděžda, 2000. K slezskoostravskému uličnímu názvosloví. In: *Sborník rozprav k sedmdesátým narozeninám univ. prof. PhDr. Ivana Lutterera*, CSc. Praha : Ústav pro jazyk český AV ČR, 26-28.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2009. Video games and children's books in translation. *The Journal of Specialised Translation*. London: Roehampton University, (11), 234-247.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2014. *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge, ISBN 9781317617839.
- BÍLKOVÁ, Kristýna, 2012. *Překlad vlastních jmen ve vybraných dílech literatury fantasy*. Olomouc. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.
- BOHÁČOVÁ, Michaela, 2009. *Tvoření nejstarších českých místních jmen: bohemika z 11.-13. století*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-5027-3.
- BOHONĚK, Miloš, Jak se Zaklínač 3 překládal do češtiny, 2015. *Score* [online]. **22**(256) [cit. 2020-05-03]. Dostupné z:

<https://www.flipsnack.com/scorecz/rozhovor-o-prekladu-zaklinace-3-score-256.html>

BROMOVÁ, Veronika, 2008. Šlechtická jména ve staročeských listinách.

BOHÁČOVÁ, Michaela a Pavel KOSEK. *Jazyk a jeho proměny: prof. Janě Pleskalové k životnímu jubileu*. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-301-2.

ČERMÁK, František a Renata BLATNÁ, ed., 2006. *Korpusová lingvistika – stav a modelové přístupy*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny. Studie z korpusové lingvistiky. ISBN 80-7106-861-6.

DAVID, Jaroslav, Michaela BOHÁČOVÁ a Milan HARVALÍK, ed., 2010. *Mnohotvárnost a specifická onomastika: IV. česká onomastická konference : 15.-17. září 2009, Ostrava : sborník příspěvků*. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě. ISBN 978-80-7368-779-3.

DE BEAUGRANDE, Robert-Alain a Wolfgang DRESSLER, 1981. *Introduction to Text Linguistics*. Routledge. ISBN 9780582554863.

DIETZ, Frank, 2006. Issues in localizing computer games. DUNNE, Keiran J. *Perspectives on Localization*. John Benjamins Publishing Company. ISBN 9789027231895.

DOKULIL, Miloš, 1962. *Tvoření slov v češtině, 1: Teorie odvozování slov*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd. ISBN 9789027231895.

DVOŘÁČEK, Petr, 2012. Přechylování z pohledu překladatele. *Jazykovědné aktuality* 49. (3-4), 136-142.

DVOŘÁKOVÁ, Žaneta, 2015. *Úvod do literární onomastiky*. Praha. Dizertační práce. Univerzita Karlova.

DVOŘÁKOVÁ, Žaneta, 2017. *Literární onomastika: antroponyma*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. ISBN 978-80-7308-732-6.

DVOŘÁKOVÁ, Žaneta. Literární vlastní jména a jejich překlad. *Acta onomastica*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 2016, **55**(1), 81-91. ISSN 1211-4413.

FERNÁNDEZ COSTALES, Alberto, 2012. Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*. (4), 385-408. DOI: 10.6035/MonTI.2012.4.16. ISSN 19899335.

GONZÁLEZ, Rebeca Cristina López, 2017. When intertextual humour is supposed to make everyone laugh... Even after translation. DECKERT, Mikolaj, ed. *Audiovisual Translation – Research and Use*. 2nd ed. ISBN 978-3-631-72231-2.

GORCZOWSKA, Natalia, 2018. *Nazwy własne w polskich cyklach powieściowych high fantasy*. Doktorská práce. Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

GREUDA, Bartłomiej, Wywiad: Nie bądź, kurwa, taki Geralt. *Andrzej Sapkowski* [online]. 15 Dec 2007 [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20071215043502/http://www.sapkowski.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=453>

GRINOVÁ, Anna, 2014. *Analýza vlastních jmen a neexistujících reálií v prvním díle Harry Potter na pozadí tří jazyků*. Praha. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

GUTSCHMIDT, Karl, 1991. Interdisciplinárne postavenie literárnej onomastiky. In: MAJTÁN, Milan. *Zborník referátov, X. slovenská onomastická konferencia*. Bratislava: Jazykovedný ústav Ľudovíta Štúra SAV.

GUTTFELD, Dorota, 2017. Fantastic neologisms in translation: creature names in professional and amateur renderings of Sapkowski's Witcher series into English. *Między Oryginałem a Przekładem*. **23**(36), 77-96. DOI: 10.12797/MOaP.23.2017.36.05. ISSN 16899121.

HÁJKOVÁ, Eva, 2010. Jména pro české domácí mazlíčky. In: DAVID, Jaroslav, Michaela BOHÁČOVÁ a Milan HARVALÍK, ed. *Mnohotvárnost a specifičnost onomastiky: IV. česká onomastická konference: 15.-17. září 2009, Ostrava : sborník příspěvků*. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě. ISBN 978-80-7368-779-3.

HANUSKOVÁ, Markéta, 2010. *Přezdívky v počítačové hře World of Warcraft*. Brno. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.

- HARVALÍK, Milan, 2008. K integračním tendencím v současné onomastické terminologii. BOHÁČOVÁ, Michaela a Pavel KOSEK, ed.. *Jazyk a jeho proměny: prof. Janě Pleskalové k životnímu jubileu*. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-301-2.
- HAUSER, Přemysl, 1996. *Základní pojmy z nauky o slovní zásobě a tvoření slov*. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. ISBN 80-210-1286-2.
- HERVEY, Sandor a Ian HIGGINS, 2002. *Thinking Translation: A Course in Translation method: French to English*. Routledge. ISBN 9781134899326.
- HODROVÁ, Daniela, 2001. Jméno postavy v románu. HODROVÁ, Dana. ... *na okraji chaosu... Poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst.
- HÖFLEROVÁ, Eva, 2010. *Průvodce tvaroslovím současné češtiny*. Vyd. 2., opr. a dopl. Odry: Vade Mecum Bohemiae. ISBN 978-80-86041-38-4.
- HRABAL, Martin, 2014. *Pán Prstenů: Analýza překladu vlastních jmen*. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.
- CHALK, Andy, 500,000 new Witcher books are being printed in the US. *PCGAMER* [online]. 17 Jan 2020 [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/500000-new-witcher-books-are-being-printed-in-the-us/>
- CHLUMSKÁ, Lucie, 2014. Není korpus jako korpus. Korpusy v kontrastivní lingvistice a translatoologii. *ČASOPIS PRO MODERNÍ FILOLOGII*. **96(2)**. ISSN 0008-7386.
- JAKOBSON, Roman, 1960. Linguistics and Poetics. In: Thomas A. Sebeok, ed. *Style in Language*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.
- JANŃSKI, Krzysztof, 2018. Creation of the fictional world in The Witcher 3: Wild Hunt. *Homo Ludens: Czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier*. Poznań: Czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier, **1(11)**, 117-133. ISSN 2080-4555.
- KALINA, Jaroslav, 1874. Josefa Jaroslava Kaliny: Básnické spisy. In: *Výbor prací čelnějších spisovatelů československých*. 28. Praha: Národní bibliotéka.

- KARLÍK Petr, Marek NEKULA, Jana PLESKALOVÁ, 2016. *Nový encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. s. 651-654. ISBN 978-80-7422-480-5.
- KNAPPOVÁ, Miloslava, 1953. K funkčnímu pojetí systému vlastních jmen. *Slovo a slovesnost: list Pražského lingvistického kroužku*. Praha: Melantrich, **XIV**. ISSN 0037-7031.
- KNAPPOVÁ, Miloslava, 1983. K překládání osobních jmen. *Naše řeč: listy pro vzdělávání a tříbení jazyka českého*. Praha: Academia, **LXVI**, 169-173. ISSN 0027-8203.
- KNAPPOVÁ, Miloslava, 1992. Funkce vlastních jmen v literárních textech. In: BLICHA, Michal, ed. *Zborník Acta Facultatis Paedagogicae Universitatis Šafarikanae: Slavistica*. Banská Bystrica: Univerzita J.P. Šafárika. ISBN 80-7097-206-8.
- KNAPPOVÁ, Miloslava, 1995. Proměny hospodářských chrématonym (názvů podniků). In: *Termina 94 : Liberec 21.-23. června 1994. Konference o odborném stylu a terminologii. Sborník příspěvků*.
- KNITTLOVÁ, Dagmar, Bronislava GRYGOVÁ a Jitka ZEHNALOVÁ, 2010. *Překlad a překládání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. ISBN 978-80-244-2428-6.
- KOČAŘOVÁ, Barbora, 2015. *Korpus češtiny nerodilých mluvčích – začátečníků*. Brno. Diplomová práce. Masarykova univerzita.
- KOTÍK, Antonín, 1897. *Naše příjmení: studie ku poznání příjmení československých, s ukázkami jejich hojnosti, rozmanitosti a namnoze zvláštního rázu a s pokusem o vysvětlení jich původu a smyslu*. Praha: Nákladem Jana Kotíka.
- KRIJTOVÁ, Olga, 1996. *Pozvání k překladatelské praxi: kapitoly o překládání beletrie*. Praha: Karolinum. ISBN 80-718-4215-X.
- KRINCVAJ, Lukáš, 2009. *The Translation of Technical and Scientific Terms in Science Fiction*. Pardubice. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice.

KUFNEROVÁ, Zlata, 1994. *Překládání a čeština*. Jinočany. ISBN 80-857-8714-8.

KUFNEROVÁ, Zlata, 2009. *Čtení o překládání*. Jinočany. ISBN 978-80-7319-088-0.

KVÍTKOVÁ, Naděžda, 2010. Výzkum zoonym. In: DAVID, Jaroslav, Michaela BOHÁČOVÁ a Milan HARVALÍK, ed. *Mnohotvárnost a specifičnost onomastiky: IV. česká onomastická konference: 15.-17. září 2009, Ostrava : sborník příspěvků*. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě. ISBN 978-80-7368-779-3.

LEVÝ, Jiří, 2012. *Umění překladu*. 4., upr. vyd. Praha: Apostrof. ISBN 978-80-87561-15-7.

LUTTERER, Ivan a Rudolf ŠRÁMEK, 2004. *Zeměpisná jména v Čechách, na Moravě a ve Slezsku: slovník vybraných zeměpisných jmen s výkladem jejich původu a historického vývoje*. 2. vyd. Havlíčkův Brod: Tobiáš. ISBN 80-731-1025-3.

MANGIRON, Carme a Minako O'HAGAN, 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. Ireland: Dublin City University, (6), 10-21.

MANGIRON, Carme, 2014. "What makes a good translation? Quality in game localisation". *10th Languages and the Media Conference*. Berlin.

MANGIRON, Carmen, Pilar ORERO a Minako O'HAGAN, 2014. *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Peter Lang. ISBN 9783034314503.

MATUŠOVÁ, Jana, 1992. K překládání vlastních jmen v beletrii – se zaměřením k současné německé literatuře. In: BLICHA, Michal, ed. *Zborník Acta Facultatis Paedagogicae Universitatis Šafaricanae: Slavistica*. Banská Bystrica: Univerzita J.P. Šafárika. ISBN 80-7097-206-8.

MCENERY, Tony, Yukio TONO a Richard XIAO, 2006. *Corpus-based Language Studies: An Advanced Resource Book: Routledge applied linguistics*. Taylor & Francis. ISBN 9780415286237.



- MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.
- NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA, 1995. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF. ISBN 80-853-9033-7.
- NEKULA, Marek, 1995. Text. In: KARLÍK, Petr, NEKULA, Marek, RUSÍNOVÁ, Zdenka, ed.. *Příruční mluvnice češtiny*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 80-7106-134-4.
- OLIVOVÁ-NEZBEDOVÁ, Libuše a Jitka MALENÍNSKÁ, 2000. *Slovník pomístních jmen v Čechách*. Praha: Academia. ISBN 80-200-0798-9.
- PLESKALOVÁ, Jana. *Vlastní jména osobní v češtině*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-6938-1.
- PRINGLE, David a Terry PRATCHETT, 2003. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros. ISBN 80-00-01126-3.
- PROCHÁZKOVÁ, Žaneta, 2009. Problémy metodologie literární onomastiky. In: IVANOVÁ, Martina a Martin OLOŠTIÁK, ed. *Varia XVIII: Zborník abstraktov z 18. kolokvia mladých jazykovedcov*. Prešov: Prešovská univ. ISBN 978-80-8068-976-6.
- RUSÍNOVÁ, Zdenka, 1980. *Tvoření slov v současné češtině*. Brno: Univerzita J.E. Purkyně. s. 10-12.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2011. *Zaklínač: Čas opovržení*. Vyd. 6. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-70-7.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2011. *Zaklínač: Krev elfů*. Vyd. 7. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-69-1.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2011. *Zaklínač: Křest ohněm*. Vyd. 6. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-71-4.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2011. *Zaklínač: Věž vlaštovky*. Vyd. 5. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-73-8.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2012. *Zaklínač: Paní jezera*. Vyd. 4. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-74-5.

- SAPKOWSKI, Andrzej, 2015. *Zaklínač: Bouřková sezóna*. Vyd. 2. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-7477-058-6.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2015. *Zaklínač: Poslední přání*. Vyd. 3. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-7477-057-9.
- SAPKOWSKI, Andrzej, 2016. *Zaklínač: Meč osudu*. Vyd. 3. Petřvald: Leonardo. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-7477-059-3.
- STANG, Sarah, 2018. *Shrieking, Biting, and Licking: The Monstrous-Feminine in Video Games*. Press Start. 4(2), 18-34.
- STASIEWICZ, Piotr, 2016. *Między światami : intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*. Białystok : Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku. ISBN 978-83-7431-494-7.
- SVOBODA, Jan, 1964. *Staročeská osobní jména a naše příjmení*. Praha: Československá akademie věd.
- SVOBODOVÁ, Iva, 2014. *Morfologie současného portugalského jazyka. I: Slovní druhy neslovesné*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-7010-3.
- ŠMILAUER, Vladimír, 1963. *Úvod do toponomastiky (nauky o vlastních jménech zeměpisných): vysokoškolská příručka*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství. Učebnice vysokých škol.
- ŠRÁMEK, Rudolf. *Úvod do obecné onomastiky*. Brno: Masarykova univerzita, 1999. s. 165. ISBN 80-210-2027-X.
- ŠTÍCHA, František, NÁZVY NOSITELŮ ROLE CHARAKTERIZAČNÍ. In: KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ. *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. 2017 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/N%C3%81ZVY%20NOSITEL%C5%AE%20ROLE%20CHARAKTERIZA%C4%8CN%C3%8D>
- TILCER, Roman, Tváře překladu 17: STANISLAV KOMÁREK. *XB-1: Měsíčník sci-fi, fantasy a hororu* [online]. 11. listopadu 2019 [cit. 2020-05-03].
- TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-1676-6.

- TOGNINI-BONELLI, Elena, 2001. *Corpus Linguistics at Work: Studies in Corpus Linguistics 6*. John Benjamins Publishing Company. ISBN 9789027222763.
- Typy korpusů, *Wiki: Český národní korpus* [online]. [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://wiki.korpus.cz/doku.php/pojmy:korpus>
- UHROVÁ, Eva, 2003. Problém překladu tzv. mluvících jmen v literárním textu. *Universitas: revue Masarykovy univerzity v Brně*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, (2), 3-11.
- VACHOVÁ, Klaudia, 2010. Špecifiká prekladu literárnych mien. In: DAVID, Jaroslav, Michaela BOHÁČOVÁ a Milan HARVALÍK, ed. *Mnohotvárnost a špecifičnosť onomastiky: IV. česká onomastická konference: 15.-17. září 2009, Ostrava : sborník příspěvků*. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě. ISBN 978-80-7368-779-3.
- VILIKOVSKÝ, Ján. *Překlad jako tvorba*. Praha: Ivo Železný, 2002. ISBN 80-237-3670-1.
- VINAY, J.P. a J. DARBELNET, 1989. „*Translation Procedures*.“ *Readings in Translation Theory*. A. Chesterman, ed. Loimaa: Finn Lectura, 61-69.
- VINTROVÁ, Alžběta, 2012. *Antroponyma v Podlažickém nekrologiu*. Brno. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně.
- WICHA, Lukáš, 2013. *Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny*. Praha. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze.
- WINDT, Benedicta, 2005. An Overview of Literary Onomastics in the Context of Literary Theory. *Onoma*. **40**, 43-63. DOI: 10.2143/ONO.40.0.2033070. ISSN 0078-463X.
- ŽŮRKOVÁ, Iva. *Sága o zaklínači Andrzeje Sapkowského a její český překlad. (Komparativní studie)*. Olomouc, 2011. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci.

## **ZDROJE OBRÁZKŮ A TABULEK**

The Last Wish (Mass Market Paperback): Sales Rank Chart, In: NovelRank [online]. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.novelrank.com/asin/0316029181>

## ANOTACE

Tato diplomová práce se zabývá podrobnou analýzou metod využitých při překladu vlastních jmen ve hře *Zaklínač 3: Divoký hon*. K této analýze využívá paralelního korpusu sloužícího k translatické analýze vytvořeného v rámci této diplomové práce. Pro vytvoření korpusu jsou použita data z textových řetězců hry, také shromážděná pro potřeby diplomové práce. Rešeršní část charakterizuje dílo z žánrového hlediska a uvádí do problematiky lokalizace počítačových her. Dále pak definuje překladové postupy, onomastické kategorie, dle kterých jsou vlastní jména v korpusu řazena, slovtvorné procesy a korpusovou lingvistiku. Samotná analýza se věnuje popisu dat jednotlivých onomastických skupin, popisuje potenciálně problematická překladatelská řešení, a nakonec souhrnně zkoumá celkovou strategii překladatele při překladu vlastních jmen v této počítačové hře.

Klíčová slova: *Zaklínač 3: Divoký hon*, počítačová hra, korpus, vlastní jména, překladatelské postupy

## **ABSTRACT**

The main focus of this Master's thesis is the analysis of translation procedures used for the translation of proper names in the computer game *The Witcher 3: Wild Hunt*. A parallel corpus of these proper names is made for the purpose of the analysis. The corpus consists of proper names extracted from the game strings solely for the purpose of this Master's thesis. The research part defines the genre of the game and introduces the topic of game localization. Furthermore, it describes individual translation procedures, onomastics and its categorization which is used for dividing the proper names in the corpus, word formation processes and corpus linguistics. Finally, the analysis deals with the description of the proper names divided into onomastic categories, potential problems arising from the translation and the overall strategy of the translator used for the translation of this computer game.

Key words: The Witcher 3: Wild Hunt, computer game, corpus, proper names, translation procedures

## **PŘÍLOHY**

### **SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK A VYSVĚTLIVKY**

CT = cílový text

VT = výchozí text

#### **Zkratky překladatelských metod**

Ad = adaptace

DP = doslovný překlad

Ek = ekvivalence

Ex = exotizace

Kl = kalk

Md = modulace

Sb = substituce

Tp = transpozice

Ts = transkripce

VP = volný překlad

#### **Zkratky poznámek**

KH = nekonzistentní překlad v rámci hry

KK = nekonzistentní překlad s knihou

N = neproblematický překlad

P = problematický překlad

PP = potenciálně problematický překlad

T = překladatelsky tvořivé řešení

Následující příloha obsahuje korpusová data, která jsou seřazena abecedně dle onomastických názvů.

<b>Agronyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Belgaard	Belgaard	Ex	N
2	Black Forest	Černý les	DP	N
3	Blessure Forest	Žehnanský les	VP	P
4	Brokilon	Brokilon	Ex	N
5	Caed Dhu	Caed Dhu	Ex	N
6	Caed Myrkvid	Cead Myrkvid / Caed Myrkvid	Ex	KK + KH
7	Caroberta Woods	Karobertske lesy	Ts	N
8	Castel Graupian	Castel Graupian	Ex	N
9	Castel Ravello	Castel Ravello	Ex	N
10	Castel Toricella	Castel Toricella	Ex	N
11	Casteldaccia	Casteldaccia	Ex	N
12	Coronata	Coronata	Ex	N
13	Corvo Bianco	Corvo Bianco	Ex	N
14	Dantan Glade	Dantanův háj	Tp	PP
15	Deadwight Wood	Smrtozračný les	VP	T
16	Dragon Spike Forest	Les dračích ostnů	Tp	N
17	Erlenwald	Erlenwald	Ex	N
18	Gedyneith Grove	háj Gedyneith	Ex	N
19	Hallowed grove	Posvátný hájek	DP	N
20	Hindar	Hindar	Ex	N
21	Hortense	Hortense	Ex	N
22	Kaedweni woods	Kaedwenské lesy	Tp	N
23	Knotweed Meadow	Pleveluzelná louka	VP	PP
24	Marcrescent Forest	Zarputilý les	Md	T
25	Morskogen forests	Morskogenský hvozď	Tp	N
26	Murkwood	Šerbor	Kl	T
27	Nuragus	Nuragus	Ex	N
28	Olena's Grove	Olenin háj	Tp	N
29	Olive Grove	Olivový háj	DP	N
30	Patrice Glade	Patrikův háj	Ad	N
31	Pomerol	Pomerol	Ex	N
32	Putrid Grove	Plesnivý hájek	DP	N
33	Sancerre	Sancerre	Ex	N
34	Sarrasin Grange	Sarrasinská vinice	Tp	N
35	Tilly Field	Lipové pole	VP	P
36	Tufo	Tufo	Ex	N
37	Vermentino	Vermentino	Ex	N
38	Vulpine Woods	Liščí les	DP	N



Antroponyma				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	/	Agnes z Glanville		P
2	/	Alexandr de Ossend		P
3	/	Artur Bachman		P
4	/	Arturo var Ypheen		P
5	/	Margaret Stzepcovska		P
6	/	Blanche du Vouzon		P
7	/	Gabrielle du Lemotte-Beuvron		P
8	/	Stucco Zangenis		P
9	/	Vascoigne z Drakenborgu		P
10	/	Yanna Bollau		P
11	/	Zdenda Bál		P
12	A. Balstick	A. Balstick	Ex	N
13	Abbé Faria	Abbé Faria	Ex	N
14	Abelard Rizza	Abelard Rizza	Ex	N
15	Abner de Navarette	Abner de Navarette	Ex	N
16	Adalbert aep Viktor Muis	Adalbert aep Viktor Muis	Ex	N
17	Adalbert Kermith	Adalbert Kermith	Ex	N
18	Adalbert Zimmer	Adalbert Zimmer	Ex	N
19	Adam de Guy	Adam de Guy	Ex	N
20	Adam of Nazair	Adam Nazairský	Tp	N
21	Adda	Adda	Ex	N
22	Adela	Adéla	Ts	N
23	Adela Marta (Ademarta)	Adéla Marta (Ademarta)	Ad	N
24	Adona of Carreras	Adona z Carreasu	Tp	KK
25	Adrien of Sea Cats	Adrian /Adrien z Mořských koček	Ts	KH
26	Aelline Altsparr	Aelline Altsparr	Ex	N
27	Aeramas	Aeramas	Ex	N
28	Agda	Agda	Ex	N
29	Agnes Thistle	Anežka Pcháčová	Ad	N
30	Agness Bedd'narska	Ágnes Bedd'nářská	Ts	N
31	Agneta	Agneta	Ex	N
32	Agnetha Skold	Aghneta Skold	Ex	PP
33	Aiden	Aiden	Ex	N
34	Ainar	Ainar	Ex	N
35	Ainslee	Ainslee	Ex	N
36	Aki	Aki	Ex	N
37	Albert Vegebud	Albert Vegebud	Ex	N
38	Albin Hart	Albin Hart	Ex	N
39	Albina Tottelkamp	Albina Tottelkamp	Ex	N
40	Albrecht Hockenhole	Albrecht Hleznojam	Kl	N
41	Albrich	Albrich	Ex	N

42	Aldert Geert	Aldert Geert	Ex	N
43	Aldona	Aldona	Ex	N
44	Aldona Lamch	Aldona Lamč	Ts	N
45	Alec Silberstein	Aleš Stříbristý	Kl	PP
46	Aleid	Aleid	Ex	N
47	Alessandro Boretti	Alessandro Boretti	Ex	N
48	Alexander	Alexandr	Ad	N
49	Alexander Hoe	Alexandr Motyč	DP	N
50	Alexandre le Bien-Aimé	Alexandre le Bien-Aimé	Ex	N
51	Alexia	Alexie	Ad	N
52	Alexy von Everec	Alexej von Everec	Ad	N
53	Alfons de Reside	Alfons de Reside	Ex	N
54	Alfred Mauss	Alfréd Mauss	Ts	N
55	Alfred Pankratz	Alfréd Pankrác	Ts	N
56	Alige Elise	Alige Elise	Ex	N
57	Alistair Carnarvon	Alistair Mohylník	VP	P
58	Allasch	Allasch	Ex	N
59	Almira Santoz-Dumont	Almira Santoz-Dumont	Ex	N
60	Alness	Alneš	Ts	N
61	Alois	Lojza	Ek	PP
62	Alois	Alois	Ex	N
63	Alondra	Alondra	Ex	N
64	Alonso Wily	Alonso Wiley	Ex	P
65	Alric de Samp	Alrik de Samp	Ts	N
66	Alveen	Alveen	Ex	N
67	Alyssandra Deviel	Alyssandra Deviel	Ex	N
68	Alzur	Alzur	Ex	N
69	Amadis de Trastamara	Amadis de Trastamara	Ex	N
70	Amaverick	Amaverick	Ex	N
71	Ambros	Ambrož	Ad	N
72	Amelia Bloss	Amélie Bloss	Ad	N
73	Amelia Veracruz-Leon	Amelia Veracruz-Leon	Ex	N
74	Amelie	Amélie	Ts	N
75	Amélie Colat	Amélie Kolat	Ts	N
76	Amerigo Veltucci	Amerigo Veltucci	Ex	N
77	Amos var Ypsis	Amos var Ypsis	Ex	N
78	Amuanda	Amuanda	Ex	N
79	Amzvary	Amzvary	Ex	N
80	Anabella	Anabella	Ex	N
81	Anabelle	Anabel	Ad	N
82	Anarietta	Anarietta	Ex	N
83	Anastasia von Bourmann	Anastasie von Bourmann	Ad	N
84	Andreas Blume	Andreas Blume	Ex	N
85	Andres Vjekjer	Adnres Vjekjer	Ex	P
86	Andrew Sto'ppa	Andřej Sto'ppa	Ad	N
87	Angelique Duvin	Angelique Duvin	Ex	N

88	Anisse	Anisse	Ex	N
89	Anke	Anke	Ex	N
90	Anna	Anna	Ex	N
91	Anna Henrietta	Anna Henrietta	Ex	N
92	Anna Hilger	Anna Hilger	Ex	N
93	Anna Strenger	Anna Strenger	Ex	N
94	Anna Yaye-Pinkovitz	Anna Yaye-Pinkovitz	Ex	N
95	Annet	Aneta	Ad	N
96	Annora	Annora	Ex	N
97	Anséis	Anséis	Ex	N
98	Anselm	Anselm	Ex	N
99	Antares Sarrasin Skellige	Antares Sarrasin Skellige	Ex	N
100	Antoin Liss	Antonín Liš	Ts	N
101	Antoine "Starling" Straggen	Antoin "Špaček" Straggen	Ts	N
102	Antoine de Faint-Exuperly "Big Prince"	Antoine de Faint-Exuperly "Velký princ"	DP	N
103	Antoine Pfeil	Anton Pfeil	Ad	N
104	Antoine Suprême	Anton Povyšný	Ad	N
105	Antoinette de Nuragus	Antoinette de Nuragus	Ex	N
106	Antonina	Antonína	Ts	N
107	Antonio Ekkles	Antonio Ekkles	Ex	N
108	Antosh	Antoš	Ts	N
109	Arabella	Arabella	Ex	N
110	Arcadius Borovique	Arcadius Borovik	Ts	N
111	Ardal	Ardal	Ex	N
112	Ardvarg "Head hunter"	Ardvarg "Lovec hlav"	DP	N
113	Ardvark van der Boltimor	Ardvark van der Boltimor	Ex	N
114	Argoin	Argoin	Ex	N
115	Archibald O'Neill / Archibald O'Neil	Archibald O'Neill / Archibald O'Neil	Ex	KH
116	Arike	Arike	Ex	N
117	Arjan	Arjan	Ex	N
118	Arkadius Borovvik	Arkadius Borovvik	Ex	N
119	Armando de Catalano	Armando de Catalano	Ex	N
120	Arnaud	Arnould	Sb	N
121	Arnaud	Arnaud	Ex	N
122	Arnaud Hapenique	Arnaud Hapenyk	Ts	N
123	Arnold aep Bluhm	Arnold aep Bluhm	Ex	N
124	Arnor	Arnor	Ex	N
125	Arnout Vester	Arnout Vester	Ex	N
126	Arnulf	Arnulf	Ex	N
127	Arnvald	Arnvald	Ex	N
128	Arronioni	Arronioni	Ex	N
129	Artaud Terranova	Artaud Novozemský	DP	KK
130	Arthur de Vleester	Arthur de Vleester / Artur de Vleester	Ex	KH

131	Artibus Joannes Rack	Artibus Joannes Rack	Ex	N
132	Artis	Artis / Arits	Ex	KH
133	Artorius Viggo / Artorius Vigo	Artorius Viggo / Artorius Vigo	Ex	KH
134	Arve	Arve	Ex	N
135	Assire var Anahid	Assire var Anahid	Ex	N
136	Astrid the Vipress	Zmije Astrid	DP	N
137	Atimstein	Atimstein	Ex	N
138	Aubin Rodier	Aubin Rodier	Ex	N
139	Audun	Audun	Ex	N
140	Auguste Benoire	August Benoire	Ad	N
141	Augustin Tonneliay	Augustin Bednář	DP	N
142	Augustine Cooper	Augustin Bečvář	DP	N
143	Augustus Fierabras	Augustus Fierabras	Ex	N
144	Avaldur	Avaldur	Ex	N
145	Aven Vieux-Boulogne	Aven Vieux-Boulogne	Ex	N
146	Aweagnial	Aweagnial	Ex	N
147	Axel	Axel	Ex	N
148	Aymeric Tapeworm	Ajmerik Tasemník	DP	N
149	Aynara	Aynara / Ajnara	Ex	KH
150	Azar Javed	Azar Javed	Ex	N
151	Azgaryk	Azgaryk	Ex	N
152	Babette	Babetka	Ad	N
153	Bain	Bain	Ex	N
154	Balastro	Balastro	Ex	N
155	Bald Sigge	Holohlavý Sigge	DP	N
156	Balstick	Balstick	Ex	N
157	Balton Dubis	Balton Dubis	Ex	N
158	Barnim	Barnim	Ex	N
159	Barrfhionn	Barrfhionn	Ex	N
160	Bartel	Bartel	Ex	N
161	Bartollo var Ochmann	Bartollo var Ochmann	Ex	N
162	Bartolomé	Bartolomé	Ex	N
163	Bartolomé de Hautemain	Bartoloměj de Hotmajn	Ad	N
164	Bartolomeo "Badger"	Bartolomeo "Jezevec"	DP	N
165	Bartolomeo C'eslycky	Bartoloměj Česlický	Ts	N
166	Bartolomeo Novak	Bartoloměj Novák	Ad	N
167	Bartolomeu-Martin Tchéhovsky	Bartoloměj Martin Čechovský	Ts	N
168	Bartoslav of Luvfield	Bartoslav z Lužpolí	VP	PP
169	Bastian	Bastián	Ts	N
170	Bastien	Bastien	Ex	N
171	Baxter	Baxter	Ex	N
172	Bayor	Bayor	Ex	N
173	Bea	Bea	Ex	N
174	Beanpole	Čahoun	DP	N

175	Beatrys	Beatrys	Ex	N
176	Beau Duvall	Beau Duvall	Ex	N
177	Belinda de Launay	Belinda de Launay	Ex	N
178	Bella de Gunness	Bella de Gunness	Ex	N
179	Benicio Jardinier	Benicio Jardinier	Ex	N
180	Benoit	Benoit	Ex	N
181	Berengar	Berengar	Ex	N
182	Berg	Berg	Ex	N
183	Bergelmir	Bergelmir	Ex	N
184	Bergthora	Bergthora	Ex	N
185	Berith	Berith	Ex	N
186	Bernard Ducat (Thaler)	Bernard Ducat (Talar)	Ts	P
187	Bernie Meiersdorf	Bernie Meiersdorf	Ex	N
188	Bert	Bert	Ex	N
189	Bertha	Bertha	Ex	N
190	Berthold	Berthold	Ex	N
191	Berto Bertolomiu	Berto Bertolomiu	Ex	N
192	Bertram	Bertram	Ex	N
193	Beulaf	Beulaf	Ex	N
194	Bienvenu	Beinven	VP	PP
195	Bigby	Bigby	Ex	N
196	Bilberry	Borůvka	DP	N
197	Bill (Quick Willy)	Vilém (Rychlej Vilda)	Ad	N
198	Birgar the Hunchback	Hrbáč Birgar	DP	N
199	Birna Bran	Birna Bran	Ex	N
200	Bjarta	Bjarta	Ex	N
201	Bjorg	Bjorg	Ex	N
202	Bjorn	Bjorn	Ex	N
203	Black Bogdan	Černý Bohdan	DP	N
204	Blaise Augustin	Blaise Augustin	Ex	N
205	Blaix de Villmon	Blaix de Villmon	Ex	N
206	Blanka	Blanka	Ex	N
207	Bláthnaid	Bláthnaid	Ex	N
208	Bloody Baron	Krvavý baron	DP	N
209	Boatswain	Boatswain	Ex	N
210	Bodvar	Bodvar	Ex	N
211	Bogdan	Bohdan	Ad	N
212	Bohddie	Bóža	VP	PP
213	Bohmil de Rabbe	Bohmil de Rabbe	Ex	N
214	Bohumil von Everec	Bohumil von Everec	Ex	N
215	Bokhai	Bochaj	Ts	N
216	Bolby	Bolby	Ex	N
217	Boliere	Boliér	Ts	N
218	Bolius	Bolius	Ex	N
219	Bolko	Bolko	Ex	N
220	Bollo	Bollo	Ex	N

221	Bonaventura Sesto	Bonaventura Sesto	Ex	N
222	Bonifas	Bonifác	Ad	N
223	Borges de Stente	Borges de Stente	Ex	N
224	Borgna	Borgna	Ex	N
225	Borhis di Salvarees	Borhis di Salvarees	Ex	N
226	Borias	Borias	Ex	N
227	Boris Pugnace-Moral-Fétiche	Boris Pugnác-Moruš-Fetiš	VP	PP
228	Bors	Bors	Ex	N
229	Borsodi Brothers	bratři Borsodiové	Tp	N
230	Borys	Borys	Ex	N
231	Bradamante	Bradamante	Ex	N
232	Bram Blackbriar	Bram Černošípek	Kl	N
233	Bramble Fruntenstroch	Bramble Fruntenštroch	Ts	N
234	Bran	Bran	Ex	N
235	Brenna	Brenna	Ex	N
236	Brett	Brett	Ex	N
237	Brewess	Vařena	Kl	T
238	Brigitte	Brigitte	Ex	N
239	Britt	Britt	Ex	N
240	Broddr	Broddr	Ex	N
241	Brokvar	Brokvar	Ex	N
242	Bronik	Bronik	Ex	N
243	Brottus the Elder	Brottus starší	DP	N
244	Brouver Hogg	Brouver Hogg	Ex	N
245	Bruce	Bruto	VP	P
246	Bruno	Bruno	Ex	N
247	Bruno Reitenbach	Bruno Reitenbach	Ex	N
248	Brusi	Brusi	Ex	N
249	Bryngerd	Bryngerd	Ex	N
250	Brynhilda	Brynhilda	Ex	N
251	Brynold	Brynold	Ex	N
252	Bursi	Bursi	Ex	N
253	Burt Smith	Bert Kovář	Ad	N
254	Butcher	Řezník	DP	N
255	Butkins	Butkins	Ex	N
256	Buyvarde	Buyvarde	Ex	N
257	Byfron	Byfron	Ex	N
258	Bytomir	Bytomir / Bytomír	Ex	KH
259	Cael	Cael	Ex	N
260	Caerme	Caerme	Ex	N
261	Cahwry var Llechyn	Cahwry var Llechyn	Ex	N
262	Caius	Caius	Ex	N
263	Calanthe	Calanthé	Ts	N
264	Caleb Menge	Caleb Menge	Ex	N
265	Calixt Moire	Calixt Moire	Ex	N
266	Callonetta	Callonetta	Ex	N

267	Calvin	Calvin	Ex	N
268	Camil	Kamil	Ad	N
269	Cantarella (Sasha)	Cantarella (Saša)	Ad	N
270	Carabella	Karabela	Ts	N
271	Carduin	Carduin	Ex	N
272	Carl	Karel	Ad	N
273	Carmy, Gardy and Bellsy	Kulín, Dulín a Bulín	Ad	T
274	Caroberta (Carolina Roberta)	Karoberta (Karolína Roberta)	Ts	N
275	Carol	Karol	Ad	N
276	Caroleena Staheera	Karolína Štahejra	Ts	N
277	Caroline Nyev'eglovská	Karolína Něve Glovská	Ts	N
278	Caroline Satire	Karolína Satira	Ad	N
279	Carthia van Canten	Carthia van Canten	Ex	N
280	Casimir	Kazimír	Ad	N
281	Casspar Niepockoolchynsky	Kašpar Něpokůlčinský	Ts	N
282	Caton	Katon	Ts	N
283	Cecilia Bellante	Cecilie Bellante	Ad	N
284	Cedrik	Cedrik	Ex	N
285	C'enfanenh	C'enfanenh	Ex	N
286	Cerbin	Cerbin	Ex	N
287	Cerys an Craite (Sparrowhawk)	Cerys an Craite (Křepelka)	Ex	PP
288	Cingga Krez'el	Cingga Krez'el	Ex	N
289	Cirilla Fiona Elen Riannon	Cirilla Fiona Elen Riannon	Ex	N
290	Claer	Claer	Ex	N
291	Clara	Klára	Ad	N
292	Clarissa	Klarissa	Ts	N
293	Clarissa of Toussaint	Clarissa Toussaintská	Tp	PP
294	Claude	Claude	Ex	N
295	Coco	Koko	Ts	N
296	Colossus	Kolos	DP	N
297	Conrad Veidt	Konrád Veidt	Ad	N
298	Conrrad Tomashckievich	Konrrád Tomaškjevič	Ts	N
299	Coral	Korál	DP	N
300	Corinne Tilly	Corinne Tilly	Ex	N
301	Cormorant	Kormorán	DP	N
302	Cornelius	Cornelius	Ex	N
303	Corylea	Corylea	Ex	N
304	Cosmo Cyrille	Kosmas Cyrill	Ad	N
305	Cragen	Cragen	Ex	N
306	Crach an Craite	Crach an Craite	Ex	N
307	Craven	Zbabělec	DP	N
308	Cregennan of Lod	Cregennan z Lód / Lodu	DP	KH
309	Crespi	Crespi	Ex	N
310	Crimson Avenger	Karmínový mstitel	DP	N
311	Crucian	Crucian	Ex	N

312	Crumhilda	Krumhilda	Ts	N
313	Cuckold	Paroháč	DP	N
314	Cula	Kula	Ts	N
315	Cunigund de Cabbrae	Cunigund de Babbrae	Ad	PP
316	Cynddelw Emlyn	Cynddelw Emlyn	Ex	N
317	Cynthia	Cynthia	Ex	N
318	Cypress	Cypřiš	DP	N
319	Cyprian Wiley	Cyprián Wiley	Ad	N
320	Cyriacus	Cyriacus	Ex	N
321	Cyrus Engelkind Hemmelfart	Cyrus Engelkind Hemmelfart	Ex	N
322	Dagfin	Dagfin	Ex	N
323	Dagmar	Dagmar	Ex	N
324	Dagobert	Dagobert	Ex	N
325	Dahlia	Dahlia	Ex	N
326	Daisy of the Valley	Sedmikráska z Dolin	DP	N
327	Dalegor	Dalegor	Ex	N
328	Damien de la Tour	Damián de la Tour	Ad	N
329	Damien Moumoute	Damián Momot	Ad	PP
330	Daniel Dubois	Daniel Dubois	Ex	N
331	Dante	Dante	Ex	N
332	Dante di Brado	Dante di Brado	Ex	N
333	Daphne	Dafné	Ad	N
334	David Triage	David Trio	VP	PP
335	Davur	Davur	Ex	N
336	Dazhbog	Dažbog	Ts	N
337	de Botton	de Botton	Ex	N
338	de Jonkheer	de Jonkheer	Ex	N
339	De Launay	De Launay	Ex	N
340	de Luverten	de Luverten	Ex	N
341	de Stay'cherr	de Stay'cherr	Ex	N
342	Deardre	Deardre	Ex	N
343	Declan Leuvaarden	Declan Leuvaarden	Ex	N
344	Deidre Ademeyn	Deidre Ademeyn	Ex	N
345	Delwyn	Delwyn	Ex	N
346	Demavend	Demawend / Demavend	Ex	KH
347	Democritus	Demokritus	Ts	PP
348	Dennis Cranmer	Dennis Cranmer	Ex	N
349	Dervan	Dervan	Ex	N
350	Desmond	Desmond	Ex	N
351	Dethmold	Dethmold	Ex	KK
352	Deuvlett	Deuvlett	Ex	N
353	Dex	Dex	Ex	N
354	Dicker	Dyker	Ts	N
355	Diederik	Diederik	Ex	N
356	Dijkstra	Dijkstra	Ex	N
357	Dillian	Dillian	Ex	N



358	Dilvyn	Dilvyn	Ex	N
359	Dimun	Dimun	Ex	N
360	Divethaf	Divethaf	Ex	N
361	Djenge Frett	Django Frett	Ad	N
362	Dobromir	Dobromir	Ex	N
363	Dolores Reardon	Doubravka Zpatská	VP	P
364	Dominique Gonché	Dominika Gonché	Ad	N
365	Dominique Gonsierovsky	Dominika Gonsierovská	Ad	N
366	Dommegey	Dommegey	Ex	N
367	Don Tenebroso	Don Tenebroso	Ex	N
368	Dona	Dona	Ex	N
369	Donar an Hindar	Donar an Hindar	Ex	N
370	Donimir	Donimir	Ex	N
371	Donimir Vierny	Donimír Vierny	Ts	N
372	Dora	Dora	Ex	N
373	Dorant	Dorant	Ex	N
374	Dorian Vilesse	Dorian Vilesse	Ex	N
375	Dorregaray	Dorregaray	Ex	N
376	Drabik	Drabik	Ex	N
377	Dragomir	Dragomir	Ex	N
378	Dragonbird	Dragonbird	Ex	N
379	Draig Bon-Dhu	Draig Bon-Dhu	Ex	N
380	Drogodar	Drogodar	Ex	N
381	Drummond	Drummond	Ex	N
382	Druzus	Druzus	Ex	N
383	Dudu Biberveldt	Dudu Biberveldt	Ex	N
384	Dukas	Dukas	Ex	N
385	Duke de Berry	vévoda z Berry	DP	N
386	Dune Vildenvert	Dune Vildenvert	Ex	N
387	Dupont	Dupont	Ex	N
388	Durand de Savarin	Durand de Savarin	Ex	N
389	Duruta	Duruta	Ex	N
390	Dweffren	Dweffren	Ex	N
391	E. van der Knoob	E. van der Knoob	Ex	N
392	Eadberht	Edbert	Ts	N
393	Eagle-Eye Vann	Vann Ostríží oko	Md	N
394	Ecila	Ecila	Ex	P
395	Eddie	Eda	Ad	N
396	Edgar Ciseaudoigts	Edgar Ciseaudoigts	Ex	N
397	Edgar Grindberg	Edgar Grindberg	Ex	N
398	Edgar Lavalliere	Edgar Lavalliere	Ex	N
399	Edgar Ulmquist	Edgar Ulmquist	Ex	N
400	Edgard Lavalliere	Edgard Lavalliere	Ex	N
401	Edith	Edith	Ex	N
402	Edmund	Edmund	Ex	N
403	Edna var Attre	Edna var Attre	Ex	N

404	Eduard	Eduard	Ex	N
405	Eduard de Mouton	Eduard de Mouton	Ex	N
406	Edwin Greloff	Edwin Greloff	Ex	N
407	Eggebracht	Eggebracht	Ex	N
408	Egil and Hilda	Egil a Hilda	Ex	N
409	Egin	Egin	Ex	N
410	Egward	Egward	Ex	N
411	Einar	Einar	Ex	N
412	Eiric	Eirik	Ts	N
413	Eldert Schoppe	Eldert Šop	Ts	N
414	Eldrid the Brave	Eldrid Odvážná / Eldrida	DP	KH
415	Eleonore von Esteken	Eleonora von Esteken	Ad	N
416	Elgar	Elgar	Ex	N
417	Elisa	Elisa	Ex	N
418	Elke Vrijdek	Elke Vrijdek	Ex	N
419	Elsa de Longpré	Elsa de Longpré	Ex	N
420	Elsa Vilge	Elsa Vilge	Ex	N
421	Emeric	Emeric	Ex	N
422	Emhyr var Emreis	Emhyr var Emreis	Ex	N
423	Emilia	Emilia	Ex	N
424	Emille	Emille	Ex	N
425	Emmanuel Trident de Hortense	Emmanuel Trident de Hortense	Ex	N
426	Emmet Lumendorf	Emmet Lumendorf	Ex	N
427	En	En	Ex	N
428	Erasmus	Erasmus	Ex	N
429	Eric Duboix "The Dauntless"	Erik Duboix "Nebojácný"	Ad	N
430	Eric Stilton	Erik Stilton	Ad	N
431	Eric van Vrog	Eryk van Vrog	Ts	PP
432	Eric von Kidon	Erik von Kidon	Ad	N
433	Erika	Erika	Ex	N
434	Erikka	Erikka	Ex	N
435	Ermion	Myšilov	Ad	N
436	Ernest	Ernest	Ex	N
437	Ernest Gricco	Ernesto Gricco	Ts	PP
438	Ernest Scrawler	Ernest Drápal	DP	N
439	Ernest Villeneuve	Ernest Villeneuve	Ex	N
440	Ernest von Everec	Ernest von Everec	Ex	N
441	Ernst Goltz	Ernst Goltz	Ex	N
442	Ernst van Hoorn	Ernst van Hoorn	Ex	N
443	Ervan van Lo	Ervan van Lo	Ex	N
444	Ervyll	Ervyll	Ex	N
445	Eryka	Eryka	Ex	N
446	Eskel	Eskel	Ex	N
447	Essi "Blackjack" Daven	Essi "Očko" Daven	Ad	N
448	Esterad Thyssen	Esterad Thyssen	Ex	N

449	Ethel	Ethel	Ex	N
450	Eulalia von Everec	Eulálie von Everec	Ad	N
451	Eustace	Eustác	Ad	N
452	Evan	Evan	Ex	N
453	Evariste	Evariste	Ex	N
454	Evelynn Harker	Evelynn Harker	Ex	N
455	Evves	Evveovi	Tp	N
456	Ewald Borsodi	Evald Borsodi	Ad	N
457	Eydfinn One-Eye	Eydfinn Jednooký	DP	N
458	Eyvind	Eyvind	Ex	N
459	Ezehiel Hildegrard	Ezehiel Hildegrard	Ex	N
460	Ezo Momoga	Ezo Momoga	Ex	N
461	Fabian Olivier	Fabian Olivier	Ex	N
462	Fabrice	Fabrice	Ex	N
463	Fabricio	Fabricio	Ex	N
464	Fabritius	Fabritio	Ts	N
465	Falgeir	Falgeir	Ex	N
466	Falibor	Falibor	Ex	N
467	Faramond	Faramond	Ex	N
468	Faramund aep Rebbe var Coehlien	Faramund aep Rebbe var Coehlien	Ex	N
469	Farid	Farid	Ex	N
470	Felicia Cori	Felicia Cori	Ex	N
471	Felippe Cannalia	Felippe Cannalia	Ex	N
472	Felix Grubb	Felix Grubb	Ex	N
473	Fennix Devy'ant	Féennix Devy'ant	Ts	PP
474	Ferenc Breyer	Ferenc Breyer	Ex	N
475	Ferengard	Ferengard	Ex	N
476	Fergus var Emreis	Fergus var Emreis	Ex	N
477	Fette de'Amin	Fett de'Amin	Ts	N
478	Fifi	Fifi	Ex	N
479	Filibert Fourfingers	Filibert Čtyřprsták	DP	N
480	Filibert von Wittan	Filibert von Wittan	Ex	N
481	Filippe Ivellin	Filip Ivellin	Ad	N
482	Finnbjorn	Finnbjorn	Ex	N
483	Fishbreath Aegir	Smradohubý Aegir	Md	N
484	Fjola	Fjola	Ex	N
485	Floki	Floki	Ex	N
486	Florian Verrieres	Florián Verrieres	Ad	N
487	Florka	Florka	Ex	N
488	Fluffy	Čechran	Kl	T
489	Flynn	Flynn	Ex	N
490	Folan	Folan	Ex	N
491	Folmar	Folmar	Ex	N
492	Fons	Fons	Ex	N
493	Fourteenth of the Hill	Čtrnáctá z Pahorku	DP	N

494	Foxy Lisa	Lištička Liza	Ek	N
495	Francis Bedlam	Francis Bedlam	Ex	N
496	François	Françoise	Ts	PP
497	Francois de Valler	František Vijón	VP	PP
498	Franconi	Frantík	VP	PP
499	Franklin Meiersdorf	Franklin Meiersdorf	Ex	N
500	Frann	Frann	Ex	N
501	Frans	Frans	Ex	N
502	Franz Maurienn	Franz Maurienn	Ex	N
503	Fred	Fred	Ex	N
504	Frederic	Frederik	Ad	N
505	Frederick Tvars	Frederik Tvarš	Ts	N
506	Frida	Frida	Ex	N
507	Fridebjorg the Bloody	Krvavá Fridebjorga / Friedebjorga	Ex	KH
508	Fridi	Fridi	Ex	N
509	Fringilla Vigo	Fringilla Vigo	Ex	N
510	Fritjof	Fritjof	Ex	N
511	Gabriel de Pasternac	Gabriel de Pasternac	Ex	N
512	Gabriella Maurienn	Gabriella Maurienn	Ex	N
513	Gaël Sasque	Gaël Sasque	Ex	N
514	Gaetan	Gaetan	Ex	N
515	Galvin	Galvin	Ex	N
516	Gardar	Gardar	Ex	N
517	Gareth	Gareth	Ex	N
518	Garibaldi Hagan	Garibaldi Hagan	Ex	N
519	Gascoigne	Gascoigne	Ex	N
520	Gaspar "Daffi" Shymchak	Gaspar "Daffi" Šimčák	Ts	N
521	Gaspard de Bruelle	Gaspard de Bruelle	Ex	N
522	Gaspard de la Nuit	Gaspard de la Nuit	Ex	N
523	Gaston Legaff	Gaston Legaff	Ex	N
524	Gaunter O'Dimm	Gaunter O'Dimm	Ex	P
525	Gavel Matt	Gavel Matný	DP	N
526	Gavroche	Gavroš	Ts	N
527	Gealbhan	Gealbhan	Ex	N
528	Geddes	Geddes	Ex	N
529	Geir Golden Lips	Geir Zlatořetý	Kl	N
530	Genno Myvort	Genno Myvort	Ex	N
531	Genny	Genny	Ex	N
532	George	Jiří	Ad	N
533	George	Jerzen	VP	P
534	George Herbert	Jiří Herbert	Ad	N
535	Georgie Lessek	Jiřík Lešek	Ad	N
536	Georgius "Piledriver" Georg	Jirka "Beranidlo" Jirkovec	Ad	P
537	Geraldine	Geraldine	Ex	N
538	Gerard Troydenid	Gerard Troydenid	Ex	N

539	Gerd	Gerd	Ex	N
540	Gerome la Marten	Gerome la Marten	Ex	N
541	Gerontius	Gerontius	Ex	N
542	Gert Borel	Gert Borel	Ex	N
543	Gervaise de Dummasse	Gervaise de Goupille	VP	P
544	Gervasius	Gervasius	Ex	N
545	Gharasham tribe	kmen Gharasham	Ex	N
546	Ghilbert Blith	Ghilbert Blith	Ex	N
547	Giacommo Votticelli	Giacommo Votticelli	Ex	N
548	Gianbattista Percoli	Gianbattista Percoli	Ex	N
549	Giann'Lorenzo	Giann Lorenzo	Ex	PP
550	Gilbert Witschke	Gilbert Witschke	Ex	N
551	Gilian Alboco	Gilian Alboco	Ex	N
552	Gimre	Gimre	Ex	N
553	Gin Longobardi	Gin Longobardi	Ex	N
554	Gingerbread Man	Perníčkový muž	Ek	PP
555	Ginter de Lavirac	Ginter de Lavirac	Ex	N
556	Gisel	Gisel	Ex	N
557	Gisèle Duret / Gisèl	Gisèle Duret / Gisèl Duret	Ex	KH
558	Gizmo	Gizmo	Ex	N
559	Gjarr	Gjarr	Ex	N
560	Glaedfried	Glaedfried	Ex	N
561	Glenna	Glenna	Ex	N
562	Gloger	Gloger	Ex	N
563	Glorie	Glorie	Ex	N
564	Gnierat	Gnierat	Ex	N
565	Goe and Doh	Go a Dot	Ad	N
566	Golyat	Goljat	Ts	N
567	Gomes & Bros.	bří Gomezové	Tp	N
568	Gonzal de Verceo	Gonzal de Verceo	Ex	N
569	Gonzalez	Gonzalez	Ex	N
570	Gorm	Gorm	Ex	N
571	Gors Velen	Gors Velen	Ex	N
572	Gotliv	Gotliv	Ex	N
573	Gottfried Oss	Gottfried Oss	Ex	N
574	Graden	Graden	Ex	N
575	Graham	Graham	Ex	N
576	Gran	Bábi	DP	N
577	Gray One	Šedák	Kl	N
578	Graybill Pellegrin	Rattat Pellegrin / Šelém Pellegrin	VP	KH
579	Greg Yordan	Greg Yordan	Ex	N
580	Greggs	Greggs	Ex	N
581	Gregoire de Gorgon	Gregor de Gorgon / Grégoire	Ad	KH
582	Grégoire l'Avare	Grégoire l'Avare	Ex	N
583	Grégoire le Semeur	Grégoire le Semeur	Ex	N
584	Gregor Burdder	Řehoř Burdder	Ad	N

585	Gregor Sadinsky	Řehoř Sadínský	Ad	N
586	Gregory Pyxide	Řehoř Pyxid	Ad	N
587	Gregski	Gregski	Ex	N
588	Gremist	Gremist	Ex	N
589	Gremlin Hurtchin	Gremlin Bolbrada	Kl	N
590	Grenn	Grenn	Ex	N
591	Gretel	Mařenka	Ad	N
592	Gretka	Mařenka	Ad	N
593	Grettir	Grettir	Ex	N
594	Griffin of Temeria	Griffin Temerský	Tp	N
595	Grim	Grim	Ex	N
596	Grimmer Toug	Grimmer Toug	Ex	N
597	Griselda	Griselda	Ex	N
598	Griswold	Griswold	Ex	N
599	Gromm	Gromm	Ex	N
600	Gruber "Woodfinger"	Gruber Dřevoprst	Kl	N
601	Gruber "Palecheeks" von Wittan	Gruber "Bledulák" von Wittan	Kl	N
602	Gruggen	Gruggen	Ex	N
603	Grymmdjarr	Grymmdjarr	Ex	N
604	Gudjon	Gudjon	Ex	N
605	Gudrød Rustbeard	Gudrød Rudovous	Md	N
606	Guillaume de Launfal	Guillaume de Launfal	Ex	N
607	Guillaume du Bois	Guillaume du Bois	Ex	N
608	Gulliver	Gulliver	Ex	N
609	Gundar	Gundar	Ex	N
610	Gunna	Gunna	Ex	N
611	Gunnar	Gunnar	Ex	N
612	Gustav Roene	Gustav Roene	Ex	N
613	Gustavo	Gustavo	Ex	N
614	Guthlaf	Guthlaf	Ex	N
615	Guy de Bois-Fresnes	Guy de Bois-Fresnes	Ex	N
616	Gwenfrewi	Gwenfrewi	Ex	N
617	Gwidon de la Tourre	Gwidon de la Tourre	Ex	N
618	Gwyn Hoos	Gwyn Hoos	Ex	N
619	Gwynbleidd	Gwynbleidd	Ex	N
620	Gynvael Aedd	Gynvael Aedd	Ex	N
621	Haarer	Haarer	Ex	N
622	Haddy	Haddy	Ex	N
623	Haglund	Haglund	Ex	N
624	Hal	Hal	Ex	N
625	Halbjorn	Halbjorn	Ex	N
626	Halgrim	Halgrim	Ex	N
627	Halleya / Halley	Halleya / Halley / Hela	Ex	P
628	Hallgrim	Hallgrim	Ex	N
629	Hallur	Hallur	Ex	N

630	Hamal ogn Dangbahli	Hamal ogn Dagbaal	Ts	N
631	Hambald One-Eye	Hambald Jednooký	DP	N
632	Hammond	Hammond	Ex	N
633	Han van Meegeren	Han van Meegeren	Ex	N
634	Handsome Jacques	Hezoun Honza	Ad	PP
635	Hanna	Hana	Ad	N
636	Hanna von Kagen	Hanna von Kagen	Ex	N
637	Hanne Jooker	Hanne Jooker	Ex	N
638	Hanne Kluger	Hanne Kluger	Ex	N
639	Hannya Qubbyack	Haña Kubják	Ts	N
640	Hans	Hans	Ex	N
641	Hans Schmetterling	Hans Schmetterling	Ex	N
642	Hans von Esteken	Hans von Esteken	Ex	N
643	Happen	Happen	Ex	N
644	Harald Featherbuns	Harald Peřule	Kl	T
645	Harald Houndsnout	Harald Psí huba	Md	N
646	Harald Torstensson	Harald Torstensson	Ex	N
647	Harmon aep Groenekan	Harmon aep Groenekan	Ex	N
648	Hatched	Háta	VP	PP
649	Havekar	Havekar	Ex	N
650	Hector Krafft Ebing	Hektor Krafft Ebing	Ad	N
651	Hedwig	Hedwig	Ex	N
652	Hedwig of Malleore	Hedvika Malleore	Ad	PP
653	Hegel Grossbart	Hegel Grossbart	Ex	N
654	Heinrich von Grott	Heinrich von Grott	Ex	N
655	Heinrich Zucker	Heinrich Zucker	Ex	N
656	Heistre	Heistre	Ex	N
657	Helanda	Helanda	Ex	N
658	Helena Lange-Haare	Helena Lange-Haare	Ex	N
659	Helma	Helma	Ex	N
660	Helmut Altberg	Helmut Altberg	Ex	N
661	Hemdall	Hemdall	Ex	N
662	Hemmelfart	Hemmelfart	Ex	N
663	Hemmingur	Hemmingur	Ex	N
664	Hen Gedyndeith	Hen Gedyndeith	Ex	N
665	Hen Ichaer	Hen Ichaer	Ex	N
666	Henckel	Henckel	Ex	N
667	Hendrik	Hendrik	Ex	N
668	Henke "Flush"	Henke "Barva"	DP	N
669	Henkel the Bearded	Henkel Vousatý	DP	N
670	Henri Gras	Jindřich Gras	Ad	KH
671	Henri Paltec	Jindřich Paltec	Ad	N
672	Henry var Attre	Henry var Attre	Ex	N
673	Henselt	Henselt	Ex	N
674	Herald Slama	Herald Sláma	Ts	N
675	Herbie	Chutýn	VP	PP

676	Hercule de la Massue	Herkul de la Massue	Ts	N
677	Hereward the Second	Hereward Druhý	DP	N
678	Herfrid	Herfrida	Ts	N
679	Hergunn	Hergunn	Ex	N
680	Heribert	Heribert	Ex	N
681	Heribert the Quarrelsome	Heribert Hádavý / Svárlivý	DP	KH
682	Herne	Herne	Ex	N
683	Herold	Herold	Ex	N
684	Heulyn	Heulyn	Ex	N
685	Heymaey	Heymaey	Ex	N
686	Hieronymus Ussar	Hieronymus Ussar	Ex	N
687	Highland Tommy	Highland Tommy	Ex	N
688	Hilbert	Hilbert	Ex	N
689	Hilda	Hilda	Ex	N
690	Hiltgund	Helgunda	Ts	N
691	Himli	Himli	Ex	N
692	Himmy	Himmy	Ex	N
693	Hipolit	Hipolit	Ex	N
694	His Excellency von Hinn	velvyslanec von Hinn	Ex	N
695	Hjalmar	Hjalmar	Ex	N
696	Hjordis	Hjordis	Ex	N
697	Hjort	Hjort	Ex	N
698	Hogenbirk	Hogenbirk	Ex	N
699	Holger Blackhand	Holger Černá ruka	DP	N
700	Holvarg	Holvarg	Ex	N
701	Holvarg the Fool	Hlupák Holvarg	DP	N
702	Honoratina von Everec	Honorácina von Everec	Ts	N
703	Horace de Funès	Horác de Funés	Ad	N
704	Hordor	Hordor	Ex	N
705	Hori	Hori	Ex	N
706	Horm Akerspaark	Horm Akerspaark	Ex	N
707	Horned Hoskuld	Hoskuld Rohatý	DP	N
708	Hornitz	Hornitz	Ex	N
709	Horst Borsodi	Horst Borsodi	Ex	N
710	Hortensio	Hortensio	Ex	N
711	Hrodeberth	Hrodberth	Ts	PP
712	Hubert Balaste	Hubert Balast	Ts	PP
713	Hubert Duret	Hubert Duret	Ex	N
714	Hubert Rodin	Hubert Rodin	Ex	N
715	Hubio	Hubio	Ex	N
716	Hubrech Vaar	Hubrech Vaar	Ex	N
717	Hughes de Saberre	Hubert de Saberre	VP	PP
718	Hugo Meiersdorf	Hugo Meiersdorf	Ex	N
719	Hugo Monnart	Hugo Monnart	Ex	N
720	Humbert Reardon	Hubert Zpatský	Ad	P
721	Hvitr	Hvitr	Ex	N



722	Hyledd Idwal	Hyledd Idwal	Ex	N
723	Hymke	Hymke	Ex	N
724	Chalimir of Black Frydland	Šalimir z Černého Frýdlandu	Ts	N
725	Chappelle	Chappelle	Ex	N
726	Charité Gontran de Tufo	Charité Gontran de Tufo	Ex	N
727	Charles Lanzano	Karel Lanzano	Ad	N
728	Charles Lefurgey	Karel Lefurgey	Ad	N
729	Charles Pyz'yack	Karel Pyz'jak	Ts	N
730	Charles von Linné	Gavin Hobbes	VP	P
731	Charlotte Cutterin	Charlotte z rodu Šalupářů	Kl	N
732	Chet	Chet	Ex	N
733	Chilton	Chilton	Ex	N
734	Chird	Chird	Ex	N
735	Christian Currit	Travín Karyt	VP	PP
736	Christophe Dugarry	Kryštof Dugarry	Ad	N
737	Christophe Ch'oo	Kryštof Čú	Ad	N
738	Ibrahim Savi	Ibrahim Savi	Ex	N
739	Ida	Ida	Ex	N
740	Ignatius	Ignác	Ad	N
741	Ignatius Lavola	Ignácius Lavola	Ts	N
742	Ignatius Verrieres	Ignácius Verrieres	Ts	N
743	Ignis Holgersen	Ignis Holgersen	Ex	N
744	Igor de Sade	Igor de Sade	Ex	N
745	Igor von Sar'zynsky	Igor von Sařinský	Ts	N
746	Ilona Laux-Antille	Ilona Laux-Antille	Ex	N
747	Ingeborga Kalebsdatter	Ingeborga Kalebsdatter	Ex	N
748	Ingmar Bergman	Ingmar Bergman	Ex	N
749	Ingrid Vegelbud	Ingrid Vegelbud	Ex	N
750	Inrika and Steponas Narmante	Inrika a Štěponáš Narmante	Ts	N
751	Iocaste	Iokasté	Ts	N
752	Ireneus var Steingard	Ireneus var Steingard	Ex	N
753	Irina	Irina	Ex	N
754	Irina Renarde	Irina Renarde	Ex	N
755	Iris Bilewitz	Iris Žlučasná	Kl	P
756	Iris von Everec	Iris von Everec	Ex	N
757	Iron Borg	Železný Borg	DP	N
758	Iron Fang	Železný Tesák	DP	N
759	Iron Mortimer	Železný Mortimer	DP	N
760	Iron-Arse Hans	Honza Železná prdel	Ad	N
761	Isabella	Isabella	Ex	N
762	Isabelle Duchamp	Isabella Duchamp	Ad	N
763	Isadora Blumenfeld	Isadora Blumenfeld	Ex	N
764	Isilira	Isilira	Ex	N
765	Ismael	Ismael	Ex	N
766	Issdreth	Issdreth	Ex	N
767	Itinera Mirabile	Itinera Mirabile	Ex	N

768	Ivar Evil-Eye	Ivar Zlooký	Tp	N
769	Iver	Iver	Ex	N
770	Ives Winnoc	Ives Winnok	Ts	N
771	Ivo	Ivo	Ex	N
772	Iza	Iza	Ex	N
773	Izbor	Izbor	Ex	N
774	J. de Varvari	J. de Varvari	Ex	N
775	Jaap	Jaap	Ex	N
776	Jack	Honzin	Ek	PP
777	Jack	Jeník	Ek	PP
778	Jackme	Jamryl	VP	PP
779	Jacob	Jakub	Ad	N
780	Jacob	Jakob	Ts	N
781	Jacob	Jákob	Ts	N
782	Jacob de Chamois	Jakub z Chamois	Ad	N
783	Jacob the Rebel	Jakub Rebel	Ad	N
784	Jacob Voznyackovsky	Jakub Vozňáčkovský	Ts	N
785	Jacobus Ruth	Jocubus Ruth	Ad	N
786	Jacques de Aldersberg	Jakub z Aldersbergu	Ad	N
787	Jacques de Villepin	Jacques de Villepin	Ex	N
788	Jacques LeRouge	Jacques LeRouge	Ex	N
789	Jacques Olex	Jacques Olex	Ex	N
790	Jacquette	Jacquette	Ex	N
791	Jad Karadin	Bertrand Tauler / Jad Karadin	Ex	P
792	Jaddy	Jaddy	Ex	N
793	Jahne Oldak	Jahne Oldak	Ex	N
794	Jane	Jane	Ex	N
795	Janne	Jenda	Ek	PP
796	Janne	Janne	Ex	N
797	Janne Gregorius	Jann Gregorius	Ts	N
798	Janne the Gimp	Otroň Janiš	VP	PP
799	Jaquette	Jaquette	Ex	N
800	Jaskier	Marigold	Ad	N
801	Jastrid	Jastrid	Ex	N
802	Javor	Javor	Ex	N
803	Jean-Baptiste de Sauterelle	Jean-Baptiste de Sauturelle	Ex	PP
804	Jeanette	Jeanette	Ex	N
805	Jean-Christophe Bourbeau	Jean-Kryštof Bourbeau	Ad	PP
806	Jean-Joel Baillaigé	Jean-Joel Baillaigé	Ex	N
807	Jean-Louis Ludovic	Jean-Louis Ludvík / Jean-Louise Ludvík	Ad	KH
808	Jean-Luc Picard	Jean-Luc Picard	Ex	N
809	Jehuda Löw	Jehuda Löw	Ex	N
810	Jerome	Jerome	Ex	N
811	Jesse	Jouda	Ad	N
812	Jesse Grossbart	Jesse Grossbart	Ex	N

813	Jester	Šáša	DP	P
814	Jethro	Jethro	Ex	N
815	Joachim	Joachim	Ex	N
816	Joachim Schwann	Joachim Schwann	Ex	N
817	Joachim von Gratz	Joachim von Gratz	Ex	N
818	Joannis Deckerman	Joannis Deckerman	Ex	N
819	Joe	Trdláč	VP	PP
820	Joefler	Joefler	Ex	N
821	Joël	Joël	Ex	N
822	Joffrey Munster	Joffrey Munster	Ex	N
823	Jogvan	Jogvan	Ex	N
824	Johan	Johan	Ex	N
825	Johan Neskens	Jonáš Neskens	VP	PP
826	Johannes Strudd	Johan Štrád	Ts	N
827	Johenn	Johenn	Ex	N
828	John Natalis	Jan Natalis	Ad	N
829	John Verdun	Jan Verdun	Ad	N
830	Johnners	Janoslav	Ad	N
831	Johnnus de Bogar	Jonáš de Bogar	Ts	N
832	Johnny from Mare Hill	Jenda z Kobylího kopce	Ad	N
833	Johnny Musicman and His Merry Mates	Janek Hudebník a jeho Vtipálci	Ek	N
834	Jochen Brandt	Jochen Brandt	Ex	N
835	Jonah	Jonáš	Ad	N
836	Jonas	Jonáš	Ad	N
837	Jonna	Jonna	Ex	N
838	Jorge	Jorge	Ex	N
839	Jorgen Iron Hand	Jorgen Železná ruka	DP	N
840	Joris Aquinus	Joris Aquinus	Ex	N
841	Jorre	Jorre	Ex	N
842	Jorulf the Wolverine	Rosomák Jorulf	DP	N
843	Jorund	Jorund	Ex	N
844	Josef	Josef	Ex	N
845	Josen Garin	Josen Garin	Ex	N
846	Josephine	Josefína	Ad	N
847	Jossellin	Josselline	Ts	PP
848	Josta	Josta	Ex	N
849	Jouke	Jouke	Ex	N
850	Joulke van Henning, townswoman from Lan Exeter	Joulke van Henning, měšťan z Lan Exeter	Ex	P
851	Jovik	Jovik	Ex	N
852	Jozzy	Jouza	Ad	N
853	Juenner	Juenner	Ex	N
854	Jules Teffe	Jules Teffe	Ex	N
855	Julia Kenyon	Julie Kenyon	Ad	N
856	Julie Voleseine	Julie Voleseine	Ex	N

857	Julius ban Gavh'e	Julius ban Gavh'e	Ex	N
858	Junod	Junod	Ex	N
859	Jurgen	Jurgen	Ex	N
860	Jutta	Jutta	Ex	N
861	Jymm Morrisonn	Jymm Morrisonn	Ex	N
862	Karli	Karli	Ex	N
863	Karolina Grochowska	Karolina Grochowská	Ts	N
864	Katarine Vladyka	Katarína Vladyka	Ts	N
865	Kavin Jell	Kavin Jell	Ex	N
866	Kaytoni Kapustinsky	Kajtoni Kapustínský	Ts	N
867	Keir	Keir	Ex	N
868	Keira Metz	Keira Metz	Ex	N
869	Kenneth	Kenneth	Ex	N
870	Kestatis von Everec	Kestatis von Everec	Ex	N
871	Keth	Keth	Ex	N
872	Kevan	Kevan	Ex	N
873	Khagmar	Khagmar	Ex	N
874	Kimbolt	Kimbolt	Ex	N
875	King of Wolves	Vlčí král	DP	N
876	Kistrin	Kistrin	Ex	N
877	Kiyan	Kiyan	Ex	N
878	Kjarre	Kjarre	Ex	N
879	Klaudia of the Starhembergs	Claudie ze Starhembergů	Ad	N
880	Klaus Altman	Klaus Altman	Ex	N
881	Klaus Bober	Klaus Bober	Ex	N
882	Klaus Fetterling	Klaus Bráníl	DP	N
883	Klaus Kellerman	Klaus Kellerman	Ex	N
884	Klaus van Trontke	Klaus van Trontke	Ex	N
885	Klaus von Eyegrid	Klaus von Eyegrid	Ex	N
886	Klofgard	Klofgard	Ex	N
887	Kluivert	Kluivert	Ex	N
888	Knut Kreutzman	Knut Kreutzman	Ex	N
889	Knutur	Knutur	Ex	N
890	Kobe	Kobe	Ex	N
891	Kodvig Sorensson	Kodvig Sorensson	Ex	N
892	Koenrad	Koenrad	Ex	N
893	Kolgrim	Kolgrim	Ex	N
894	Kori	Kori	Ex	N
895	Kraki	Kraki	Ex	N
896	Kramer	Kramer	Ex	N
897	Kresimir	Křesimír	Ts	N
898	Kreutzman	Kreutzmanová	Tp	N
899	Krister Hagen / Hegen	Krister Hagen / Hegen	Ex	KH
900	Kristof Lippka	Křištof Lippka	Ts	N
901	Kristofferson	Kristofferson	Ex	N
902	Kritt the Petit	Kritt Drobná	DP	N

903	Kulik Kulikov	Kulik Kulikov	Ex	N
904	Kunegunde	Kunegunda / Kunegunde	Ex	KH
905	Kurisu	Kurisu	Ex	N
906	Kurt Dysart	Kurt Dysart	Ex	N
907	Kurt Hammerbach	Kurt Hammerbach	Ex	N
908	Kvegg	Kvegg	Ex	N
909	la Guevre	la Guevre	Ex	N
910	Laars the Fox	Lišák Laars	Ad	N
911	Ladislav	Ladislav	Ad	N
912	Lady Bran	paní Bran	Ex	N
913	Lady Dulcinea	Lady Dulcinea	Ex	N
914	Laetitia Karadin	Laetitia Karadin	Ex	N
915	Lambert	Lambert	Ex	N
916	Lara Estevann	Lara Estevann	Ex	N
917	Larenc Welek	Larenc Velek	Ts	N
918	Latke Vicario	Latke Vicario	Ex	N
919	Laura	Laura	Ex	N
920	Laureen Titois	Laureen Titois	Ex	N
921	Laurent	Laurent	Ex	N
922	Lavar	Lavar	Ex	N
923	Lazare Lafargue	Lazar Lafargue	Ts	N
924	Le Papillon	Motýlek	DP	N
925	Lebioda	Lebeda	Ad	N
926	Leeroy	Vajcák	VP	PP
927	Leif	Leif	Ex	N
928	Lemmiel	Lemmiel	Ex	N
929	Lena	Lena	Ex	N
930	Leod	Leod	Ex	N
931	Leon Oppenhauser	Leon Oppenhauser	Ex	N
932	Lesbeth	Lesbeth	Ex	N
933	Lesla	Lesla	Ex	N
934	Leslav	Leslav	Ex	N
935	Leslie	Leslie	Ex	N
936	Lessica	Lesika	Ts	N
937	Lessoc Brothers	bratři Lessocové	Tp	N
938	Lessy	Leša	Ts	N
939	Lester	Lester	Ex	N
940	Letho	Letho	Ex	N
941	Letice Billayce	Letice Billayce	Ex	N
942	Lettenhove	Lettenhove	Ex	N
943	Levassieur	Levassieur	Ex	N
944	L'Hirondelle	L'Hirondelle	Ex	N
945	Liam Coronata	Liam Coronata	Ex	N
946	Lidke var Mwahar	Lidke var Mwahar	Ex	N
947	Liesje	Lešen	Ts	N
948	Liglad	Liglad	Ex	N

949	Lilith	Lilith	Ex	N
950	Lillimira	Lillimira	Ex	N
951	Lilly	Lilly	Ex	N
952	Lincoln Worcester	Lincoln Worcester	Ex	N
953	Linka	Linka	Ex	N
954	Linus Pitt	Linus Pitt	Ex	N
955	Little Red Riding Hood	Červená Karkulka	Ad	N
956	Lizzy	Lizzy	Ex	N
957	Llewellyn	Llewellyn	Ex	N
958	Llinos	Llinos	Ex	N
959	Lockhart	Lockhart	Ex	N
960	Loftur	Loftur	Ex	N
961	Lonelyboy Svan	Svan Samotář	DP	N
962	Lothar	Lothar	Ex	N
963	Louis Closster	Ludvík Klostěj	Ts	N
964	Louis de Coentín	Louis de Coentín / Ludvík de Coentín	Ex	KH
965	Louis de la Croix	Ludvík de la Croix	Ad	N
966	Louis Vogler	Ludvík Vogler	Ad	N
967	Luc le Chanceux	Luc le Chanceux	Ex	N
968	Luc Vegebud	Luc Vegebud	Ex	N
969	Luca aep Fraanh	Luca aep Fraanh	Ex	N
970	Lucas Babb'yel	Lukáš Babb'yel	Ad	N
971	Lucas Slyvva	Lukáš Slíva	Ts	N
972	Lucca Horr'zelsky	Lucca Horr'zelsky	Ex	N
973	Lucian	Lucián	Ad	N
974	Lucian le Foix	Lucian le Foix	Ex	N
975	Lucienne von Eyegrid	Lucienne von Eyegrid	Ex	N
976	Lucille Santos-Cruz	Lucille Santos-Cruz	Ex	N
977	Lucinda	Lucinda	Ex	N
978	Luciola	Luciola	Ex	N
979	Ludovic Cèlestin	Ludvík Célestin	Ad	N
980	Ludovic Deschamp	Ludvík Deschamp	Ts	N
981	Lugos	Lugoš	Ad	N
982	Luis Alberni	Luis Alberni	Ex	N
983	Lukas Schepankovsky	Lukáš Štěpánkovský	Ts	N
984	Lulke	Lukin	Ad	N
985	Lumierex	Lumierex	Ex	N
986	Lund	Lund	Ex	N
987	Luo	Lád'a	VP	PP
988	Luq Veunèque	Luq Veunèque	Ex	N
989	Lurthen	Lurten	Ts	N
990	Lussi the Fox	Lussi "Lišák"	Ad	N
991	Lutto Sit	Lutto Sit	Ex	N
992	Luzi	Luzi	Ex	N
993	Lydar	Lydar	Ex	N

994	Lydrik	Lydrik	Ex	N
995	Lykkir	Lykkir	Ex	N
996	M. de Bourbeau	M. de Bourbeau	Ex	N
997	M. Sykula	M. Sykula	Ex	N
998	Maarten	Maarten	Ex	N
999	Maathenberg	Maathenberg	Ex	N
1000	Mad Deï	Šílený Deï	DP	N
1001	Mad Kiyan	Šílený Kiyan	DP	N
1002	madame Bouquet	madame Bouquet	Ex	N
1003	Madden	Madden	Ex	N
1004	Madeleine Ziche	Madeleine Ziche	Ex	N
1005	Madman Lugos	Lugoš Šílený	Ad	N
1006	Magdallena Zy'yh	Magdalena z Ychu / Magdalena Zy'yh	Ad	KH
1007	Magreta and Andrias Druve	Magreta a Andriáš Druve	Ts	N
1008	Mairwen Rhosyn	Mairwen Rhosyn	Ex	N
1009	Malaspin	Malaspin	Ex	N
1010	Malatesta	Malatesta	Ex	N
1011	Malcolm Beledal	Malcolm Běledal	Ts	N
1012	Malomira	Malomira	Ex	N
1013	Man of N'vah	Man of N'vah	Ex	N
1014	Mancomb	Gajbraš	Kl	N
1015	Manfred Grossbart	Manfred Grossbart	Ex	N
1016	Manfred Katze	Manfred Katze	Ex	N
1017	Manillani Grazia	Manillani Grazia	Ex	N
1018	Mannes Smol	Mannes Smol	Ex	N
1019	Maolsheachlann	Maolsheachlann	Ex	N
1020	Marabella	Marabella	Ex	N
1021	Marbas	Marbas	Ex	N
1022	Marc Bloom	Marek Kvítek	Md	N
1023	Marcel	Marcel	Ex	N
1024	Marcel Kroeber	Marcel Kroeber	Ex	N
1025	Marcella	Marcela	Ad	N
1026	Marcellus	Marcellus	Ex	N
1027	Marco Gedl	Marco Gedl	Ex	N
1028	Marco Knopf	Marc Knopf	Ts	N
1029	Marcus T. K. Hodgson	Markus T. K. Ježkovec	Kl	N
1030	Margarita Laux-Antille	Margarita Laux-Antille	Ex	KK
1031	Margot de Corentin	Margot de Corentin	Ex	N
1032	Margrit	Margrit	Ex	N
1033	Maria Louisa la Valette	Marie Louisa La Valette	Ex	N
1034	Maria Rosco	Maria Rožko	Ts	N
1035	Marica	Marika	Ad	N
1036	Marie	Marie	Ex	N
1037	Marik	Marik	Ex	N
1038	Marlene de Trastamara	Marlen de Trastamara	Ts	N

1039	Marquis de Daniche	Markýz de Daniš	Ts	N
1040	Marquis Laffiteau	Marquis Laffiteau	Ex	N
1041	Marquise Serenity	Markýza Nebeská	Md	N
1042	Marti Sodergren	Marti Sodergen	Ex	KK
1043	Martin	Martin	Ex	N
1044	Martin Blah'ha	Martin Bláha	Ts	N
1045	Martin Blanche	Martin Blanche	Ex	N
1046	Martin Calicot	Martin Kalikot	Ts	N
1047	Martin Erhardt	Martin Erhardt	Ex	N
1048	Martin Mihalsky	Martin Michalský	Ts	N
1049	Martin Pshybylovi'ch	Martin Pšibylovič	Ts	N
1050	Martin Yanishevski	Martin Janiševský	Ts	N
1051	Martin Yefimov	Martin Jefimov	Ts	N
1052	Martina Crisca	Martina Crisca	Ex	N
1053	Martina Lippins'ka	Martina Lippins'ka	Ex	N
1054	Martinus de la Pacque	Martinus de la Pacque	Ex	N
1055	Marvin Luther	Marvin Luther	Ex	N
1056	Mary	Mary	Ex	N
1057	Maryheather	Maruna	VP	PP
1058	Marziaola	Marziaola	Ex	N
1059	Master Claytop	pan Blátec	Kl	P
1060	Master Duck	Kačer	DP	N
1061	Mat	Mat	Ex	N
1062	Mates	Mates	Ex	N
1063	Mathieu Thomas	Matěj Tomáš	Ad	N
1064	Mathios	Mathios	Ex	N
1065	Matiey Pyetrass	Matěj Pětraš	Ts	N
1066	Matilda of Vermentino	Matilda Vermentino	Tp	PP
1067	Matison	Matison	Ex	N
1068	Matrim of Lower Mill	Matrim ze Spodního mlejna	DP	N
1069	Matsk	Matsk	Ex	N
1070	Mattas	Mattas	Ex	N
1071	Matteo Sykula	Matteo Sykula	Ex	N
1072	Mattheo	Mattheo	Ex	N
1073	Matthew	Matěj	Ad	N
1074	Matthias	Matthias	Ex	N
1075	Matthias Douda	Matyáš Douda	Ad	N
1076	Matthias l'Inutile	Matyáš l'Inutile	Ad	N
1077	Matthieu Lessoc	Mathieu Le Mièche	VP	P
1078	Mattry	Mattry	Ex	N
1079	Maugrim Poullain	Maugrim Poullain	Ex	N
1080	Maxi	Maxi	Ex	N
1081	Maxim Boliere	Maxim Boliere	Ex	N
1082	Maximus Nonius Macrinus	Maximus Makrinus / Maxim Nonius Macrinus	Ts	KH
1083	Mayo Mayevksy	Majo Majevecký	Ts	PP



1084	Medell	Medell	Ex	N
1085	Mefryn Rhodri	Mefryn Rhodri	Ex	N
1086	Meida and Arvilis Parys	Meida a Arvilis Parys	Ex	N
1087	Melitele	Melitelé	Ts	N
1088	Menge	Menge	Ex	N
1089	Menno Coehoorn	Menno Coehoorn	Ex	N
1090	Mercia	Madla	VP	P
1091	Merten	Merten	Ex	N
1092	Mettky	Mettky	Ex	N
1093	Metty	Metty	Ex	N
1094	Meve	Meve	Ex	N
1095	Micko	Mirko	VP	P
1096	Mignole	Mignole	Ex	N
1097	Michael Novakovsky	Michal Novákovský	Ts	N
1098	Michaël Subercaseaux	Michaël Subercaseaux	Ex	N
1099	Michel Lessoc	Michal Le Mièche	VP	P
1100	Michel Madeille	Michal Madejl	Ts	N
1101	Michel Tauste	Michal Tauste	Ad	N
1102	Michel' Angellach	Michel Angellach	Ex	PP
1103	Michelle	Míša	Ek	PP
1104	Michelle d'Arossa	Michelle d'Arossa	Ex	N
1105	Michelle Sabina Ruxer	Michelle Sabina Ruxer	Ex	N
1106	Mikkel	Mikkel	Ex	N
1107	Mikkjal	Mikkjal	Ex	N
1108	Miko	Miko	Ex	N
1109	Mikula	Mikula	Ex	N
1110	Milan Noran	Milan Noran	Ex	N
1111	Mildburga	Mildburga	Ex	N
1112	Millegarda	Millegarda	Ex	N
1113	Milly	Míla	Ad	N
1114	Milly	Milly	Ex	N
1115	Milton de Peyrac-Peyran	Milton de Peyrac-Peyran	Ex	N
1116	Milva	Milwa	Ts	N
1117	Mindy	Minda	Ts	N
1118	Miri	Miri	Ex	N
1119	Mirian	Mirián	Ts	N
1120	Mirko	Mirko	Ex	N
1121	Mislav	Mislav	Ex	N
1122	Modolf	Modolf	Ex	N
1123	Modron Freya	Modron Freya	Ex	N
1124	Moimira	Moimira	Ex	N
1125	Molke	Molke	Ex	N
1126	Molker	Molker	Ex	N
1127	Molly	Molly	Ex	N
1128	Momotek	Momotek	Ex	N
1129	Monique Glyn'necka	Monika Glyn'necka	Ad	N

1130	Monnier	Monnier	Ex	N
1131	Mons	Mons	Ex	N
1132	Monsieur de Bourbeau	Monsieur de Bourbeau	Ex	N
1133	Moreelse	Moreelse	Ex	N
1134	Morgen	Morgen	Ex	N
1135	Moritz Diefenthal	Moritz Diefenthal	Ex	N
1136	Morteisen	Morteisen	Ex	N
1137	Mortilanca	Mortilanka	Ts	N
1138	Mortimer Schvindl	Mortimer Švindl	Ts	N
1139	Morvran Voorhis	Morvran Voorhis	Ex	N
1140	Moskovitz	Moskovitzové	Tp	N
1141	Motty	Motty	Ex	N
1142	Mr. Mirror	Zrcadelník	Kl	T
1143	Mulliver	Mulliver	Ex	N
1144	Munro Burch	Munro Burch	Ex	N
1145	Muriel	Nanyinka / Muriel	Ex	KH + KK
1146	Mussy Halin	Rozcuchaná Halina	Ad	N
1147	Mwawr Dyffrin	Mwawr Dyffrin	Ex	N
1148	Napp	Napp	Ex	N
1149	Naransen	Naransen	Ex	N
1150	Narcissa	Narcissa	Ex	N
1151	Nars	Nars	Ex	N
1152	Nassy	Nassy	Ex	N
1153	Natalie Mrooz	Natalie Mrooz	Ex	N
1154	Natalis	Natalis	Ex	N
1155	Natanis	Natanis	Ex	N
1156	Nathaniel Pastodi	Nathanel Pastodi	Ex	P
1157	Neddy	Neddy	Ex	N
1158	Neil Poiré	Neil Poiré	Ex	N
1159	Neimak Nap	Tomáš Nezdenín	VP	P
1160	Nenneke	Nenneke	Ex	N
1161	Nesla	Nesla	Ex	N
1162	Nevin	Nevin	Ex	N
1163	Nicolai and Pablo Gaffe	Nikolaj a Pablo Gaffe	Ad	N
1164	Nicolas Subipedale	Mikuláš Dvounožák	Kl	N
1165	Nicolas Suède	Mikoláš Švéd	Ad	N
1166	Nicolas Vogel	Mikoláš Ptáčník	Ad	N
1167	Nidas	Nidas	Ex	N
1168	Niedamir	Nedamir	Ts	KK
1169	Niellen	Niellen	Ex	N
1170	Nikolas Friedman	Nikolas Friedman	Ex	N
1171	Nina Fioravanti	Nina Fioravanti	Ex	N
1172	Nina Vivero	Nina Vivero	Ex	N
1173	Nino Murk	Nino Šer	DP	N
1174	Nique	Nique	Ex	N
1175	Nittel	Nittel	Ex	N

1176	Njall	Njall	Ex	N
1177	Noel Ivor	Noel Ivor	Ex	N
1178	Noorhis Ironsides	Noorhis Železbok	Kl	N
1179	Norbert Angler	Norbert Angler	Ex	N
1180	Norbert von Esteken	Norbert von Esteken	Ex	N
1181	Nordrada	Nordrada	Ex	N
1182	Norulf	Norulf	Ex	N
1183	Notturna	Notturna	Ex	N
1184	Octo	Okto	Ts	N
1185	Odess Thaka	Odess Thaka	Ex	N
1186	Odhen	Odhen	Ex	N
1187	Odolan	Odolan	Ex	N
1188	Odrin	Odrin	Ex	N
1189	Olaf	Olaf	Ex	N
1190	Olbracht Viegeman	Olbracht Viegeman	Ex	N
1191	Ole Lukoje	Ole Lukoje	Ex	N
1192	Olena	Olena	Ex	N
1193	Olgierd von Everec	Olgierd von Everec	Ex	N
1194	Olivier	Olivier	Ex	N
1195	Olle	Olle	Ex	N
1196	Olve	Olve	Ex	N
1197	One-armed Adalard	Jednoruký Adalard	DP	N
1198	Opinikus	Opinikus	Ex	N
1199	Orm	Orm	Ex	N
1200	Ormur	Ormur	Ex	N
1201	Orn	Orn	Ex	N
1202	Ornesta	Ornesta	Ex	N
1203	Orphelius	Orfélus	Ts	N
1204	Otkell	Otkell	Ex	N
1205	Otrygg an Hindar	Otrygg an Hindar	Ex	N
1206	Ottar the Bold	Ottar Smělý	DP	N
1207	Ove	Ove	Ex	N
1208	Oyvind	Oyvind	Ex	N
1209	Pablo "Sugar" Sasko	Pablo "Cukřík" Sasko	DP	N
1210	Pablo Cy'emyenevsky	Pablo Čeměnevský	Ts	N
1211	Pablo Markovky	Pablo Markovský	Ts	N
1212	Pablo O'Hotzky	Pavel O'chocký	Ts	N
1213	Pablo Sabb'ick	Pavel Sabík	Ts	N
1214	Pablo Vilcoss	Pablo Vilkoš	Ts	N
1215	Pafnuzio	Pafnuc / Pafnuzio	Ex	KH
1216	Pagodar	Pagodar	Ex	N
1217	Palamedes	Palamedes	Ex	N
1218	Pale Walter	Bledý Valtr	Ad	N
1219	Palli	Palli	Ex	N
1220	Palmerin de Launfal	Palmerin de Launfal	Ex	N
1221	Pascal	Paskal	Ts	N

1222	Pascal Pélissier	Pascal Pélissier	Ex	N
1223	Patrice Ludovic	Patrik Ludvík	Ad	N
1224	Patricia Engelkind	Patricie Engelkind	Ad	N
1225	Patricia Vegelbud	Patricie Vegelbud	Ad	N
1226	Patrick Hazelnut /Hazelnutt	Patrik Ořešák / Lískovec	Ad	P
1227	Patrick Moulins	Patrik Moulins	Ad	N
1228	Patrick of Weyze	Patrick z Weyze	DP	N
1229	Paul Colm	Pavel Kolm	Ts	N
1230	Paul de Saxe	Paul de Saxe	Ex	N
1231	Paul Francisque	Pavel Francisque	Ad	N
1232	Paul Francisque	Paul Francisque	Ex	N
1233	Paule Vikar	Paule Vikar	Ex	N
1234	Pauli	Pauli	Ex	N
1235	Paulis Teklis	Paulis Teklis	Ex	N
1236	Paulla "Tekla" Lukievska	Paulla "Tekla" Lukjevská	Ts	N
1237	Pavel "Banana" Panasyuk	Pavel "Banán" Panasjuk	Ts	N
1238	Pavel Sasco	Pavel Šaško	Ts	N
1239	Pavel Svierchynsky	Pavel Svěrchinský	Ts	N
1240	Pavetta	Pavetta	Ex	N
1241	Pawel	Pavel	Ad	N
1242	Peeps	Očko	Md	N
1243	Perrault	Perrault	Ex	N
1244	Peter Crooked Nosehook	Petr Skobák	Md	N
1245	Peter Kryss'yk	Peter Kryss'yk	Ex	N
1246	Peter of Nayhaer	Petyr Nayhaer	Ad	N
1247	Peter Pijus	Petr Pijus	Ad	N
1248	Peter Saar Gwynleve	Peter Saar Gwynlew	Ts	N
1249	Petey	Pét'a	Ad	N
1250	Petra Silie	Petra Silie	Ex	N
1251	Petrin Falesand	Petrin Pískopád	Kl	N
1252	Petrus Bonus / Pete Three Fingers	Petrus Bonus / Pét'a Trojprst'ák	DP	N
1253	Petur	Petur	Ex	N
1254	Philip Strenger	Filip Strenger	Ad	N
1255	Philipp Borutt	Filipp Borutt	Ts	N
1256	Philippa Eilhart	Filippa Eilhart	Ts	N
1257	Philippe Tisserand	Filip Tisserand	Ad	N
1258	Philipp-Jordi Simbardo	Filipp-Jordi Simbardo	Ts	N
1259	Phillip Strenger	Filip Stenger / Strenger	Ad	KH
1260	Pierre "Maybe" and Alexandra "Perhaps"	Pierre "Snad" a Xandra "Asijo"	Ek	PP
1261	Pierre de Solves	Pierre de Solves	Ex	N
1262	Pierre Framboise	Pierre Framboise	Ex	N
1263	Pierre Montcresson-Melleroy II.	Pierre Montcresson-Melleroy II.	Ex	N
1264	Pierre the Crooked Nose	Pilif Kesi'Nez	VP	T

1265	Pinastri	Pinastri	Ex	N
1266	Plegmund	Plegmund	Ex	N
1267	Polly	Polly	Ex	N
1268	Pomir	Pomir	Ex	N
1269	Popiel	Popiel	Ex	N
1270	Preben	Preben	Ex	N
1271	Prémec Savini	Přemek Savini	Ad	N
1272	Primislav Staheera	Přimislav Štahejra	Ts	N
1273	Primislavus don Stessa	Primislav don Stessa	Ts	N
1274	Primislavus Voojc'yk	Primislavus Voojc'yk	Ex	N
1275	Priyemek Tchéhovsky	Přemek Čechovský	Ts	N
1276	Protasius	Protasius	Ex	N
1277	Puffins	Papuchalkové	DP	N
1278	Pukke	Pukke	Ex	N
1279	Pulker Moss	Pulker Mechovec	Kl	N
1280	Puttkammer	Puttkammer	Ex	N
1281	Quayle	Quayl / Quayle	Ex	P
1282	Queline	Queline	Ex	N
1283	Quentin	Quentin	Ex	N
1284	Quinto	Kvinto	Ad	PP
1285	Racleath	Racleath	Ex	N
1286	Radko	Radko	Ex	N
1287	Radost	Radošt	Ts	N
1288	Radovid	Radovid	Ex	N
1289	Radovid IV the Bald	Radovid IV. Holohlavý	DP	N
1290	Radovid the Extraordinary	Radovid Výjimečný	DP	N
1291	Radovid V the Stern	Radovid V. Nemilosrdný	DP	N
1292	Rafael von Bourmann	Rafael von Bourmann	Ex	N
1293	Rafael Yaky	Rafael Yaky	Ex	N
1294	Rainfarn	Rainfarn	Ex	N
1295	Rakche	Rakch	Ts	N
1296	Ralph	Ralf	Ts	N
1297	Ramon	Ramon	Ex	N
1298	Ramon du Lac	Ramon du Lac	Ex	KK
1299	Randal Vittgenberg	Randal Vittgenberg	Ex	N
1300	Ransant Alvaro	Ransant Alvaro	Ex	N
1301	Rante	Rante	Ex	N
1302	Raphaël de Jean	Raphaël de Jean	Ex	N
1303	Rasmund Kvaalkje	Rasmund Kvaalkje	Ex	N
1304	Ratcatcher	Krysař	Ad	N
1305	Ratibor von Everec	Ratiboř von Everec	Ts	N
1306	Ratsbinder	Krysvazal	Kl	N
1307	Raupenneck	Raupenneck	Ex	N
1308	Ravik	Ravik	Ex	N
1309	Ravix of Fourhorn	Ravix ze Čtyřrohu	Kl	N
1310	Ravnur	Ravnur	Ex	N

1311	Raymund	Raymund	Ex	N
1312	Red Rikka	Rudá Rikka	DP	N
1313	Redbeard	Rudovous / Rumcajs	Ad	KH
1314	Reginald d'Aubry	Reginald d'Aubry	Ex	N
1315	Regis	Regis	Ex	N
1316	Reinaldur	Reinaldur	Ex	N
1317	Renè de Hospitalier	René de Hospitalier	Ad	N
1318	Renfri	Renfri	Ex	N
1319	Renuald aep Matsen /Renauld	Renuald aep Matsen /Renauld	Ex	KH
1320	Reptile Man	Reptile Man	Ex	N
1321	Restif de Montholon	Restif de Montolon	Ts	N
1322	Reuben	Reuben	Ex	N
1323	Rhenawedd	Rhenawedd	Ex	N
1324	Rhosyn	Rhosyn	Ex	N
1325	Rian	Rian	Ex	N
1326	Rico / Ricco	Riko / Ricco	Ad	KH
1327	Rita	Rita	Ex	N
1328	Robbe	Robbe	Ex	N
1329	Robert de Mere	Robert de Mere	Ex	N
1330	Robert Hilbert	Robert Hilbert	Ex	N
1331	Robert Ouatesonne	Robert Ovatesonn	Ts	N
1332	Roberto and Yustinna Malynosky	Roberto a Justýna Malinovští	Ts	N
1333	Robin	Robin	Ex	N
1334	Robodeux	Robodeux	Ex	N
1335	Roderick	Roderick	Ex	N
1336	Roderick de Wette	Roderick de Wette	Ex	KK
1337	Rodrick	Rodrick	Ex	N
1338	Rodrick	Rodrik	Ts	N
1339	Rodrig the Cold	Rodrig Chladný	DP	N
1340	Roegner	Roegner	Ex	N
1341	Roger the Reveler	Robert Prostopášník	VP	P
1342	Rogget	Rogget	Ex	N
1343	Rogvi	Rogvi	Ex	N
1344	Rohn Drump	Ron Bubenář	VP	P
1345	Rokki	Rokki	Ex	N
1346	Roland Treugger	Roland Treugger	Ex	N
1347	Rolande de Flakfizer	Rolande T. Flakfasieur / Rolande de Flakfausier	Ts	KH
1348	Rolvur	Rolvur	Ex	N
1349	Romilly	Romillové	Tp	N
1350	Rommer	Rommer	Ex	N
1351	Ronnie	Romana	VP	PP
1352	Ronvid of the Small Marsh	Ronvid Maloblatský	Kl	N
1353	Rosa var Attre	Rose var Attre / Rosa	Ex	KH
1354	Rosalinda	Rosalinda	Ex	N

1355	Rossa	Róza	Ad	N
1356	Rossell	Rossell	Ex	N
1357	Rube and Virgil Vincensas	Rube a Virgil Vincensas	Ex	N
1358	Ruben	Ruben	Ex	N
1359	Rubena and Stiopa Nurdzian	Rubena a Štěpa Nurdzian	Ad	N
1360	Rudiger the Grey	Rudiger Šedý	DP	N
1361	Rudolf de Jonkheer	Rudolf de Jonkheer	Ex	N
1362	Rufus	Rufus	Ex	N
1363	Rugger	Rugger	Ex	N
1364	Runar	Runar	Ex	N
1365	Rupert Omman	Rupert Omman	Ex	N
1366	Sabi	Sabi	Ex	N
1367	Sabrina Glevissig	Sabrina Glewissig	Ts	N
1368	Saempolinh	Saempolinh	Ex	N
1369	Saesenthessis	Saesenthessis	Ex	N
1370	Saksi	Saksi	Ex	N
1371	Salma	Salma	Ex	N
1372	Salvar the Lame	Salvar Chromý	DP	PP
1373	Samer	Samer	Ex	N
1374	Samson	Samson	Ex	N
1375	Samuel Eide	Samuel Eid	Ts	N
1376	Sarah Fauconnier	Sára Fauconnier	Ad	N
1377	Sardukhar	Sardukhar	Ex	N
1378	Sar'rah Gruemm'er	Sar'rah Gruemm'er	Ex	N
1379	Saskia	Saskie	Ad	N
1380	Scarab	Scarab	Ex	N
1381	Seamund	Seamund	Ex	N
1382	Seamus Holt	Seamus Holt	Ex	N
1383	Sebastien Callemby	Sebastián Callemby	Ad	N
1384	Segemor Prokop	Segemor Prokop	Ex	N
1385	Selina	Selina	Ex	N
1386	Selyse	Selyse	Ex	N
1387	Seraphine	Serafína	Ad	N
1388	Seraphine	Sofie	VP	P
1389	Severen Stallis	Severen Stallis	Ex	N
1390	Séverin Ervauville	Séverin Ervauville	Ex	N
1391	Shaerk	Šerk	Ts	N
1392	Shakeslock	Třezánek	Kl	T
1393	Shani	Shani	Ex	N
1394	Sharpie	Ostrák	Kl	N
1395	Sheala de Tancarville / Síle	Sheala de Tancarville / Síle	Ex	N
1396	Shemhel of Dregsdon	Šemhel z Dregsdonu	Ts	N
1397	Shilard Fitz-Oesterlen	Shilard Fitz-Oesterlen	Ex	N
1398	Shinetop	Záhor	Kl	N
1399	Sidspyker	Sidspyker	Ex	N
1400	Siegfried de Löwe	Siegfried de Löwe	Ex	N

1401	Sigi Reuven	Sigi Reuven	Ex	N
1402	Sigismund Dijkstra	Sigismund Dijkstra	Ex	N
1403	Sigismund Gloger	Sigismund Gloger	Ex	N
1404	Sigo Buntz	Sigo Buntz	Ex	N
1405	Sigrdrifa	Sigrdrifa	Ex	N
1406	Sigvard	Sigvard	Ex	N
1407	Silvan	Silvan	Ex	N
1408	Simon	Simon	Ex	N
1409	Simun Brambling	Simun Trnovec	Md	N
1410	Sindram Rushel	Sindram Hoňka	Kl	T
1411	Singa	Singa	Ex	N
1412	Sjurdi	Sjurdi	Ex	N
1413	Sjusta	Sjusta	Ex	N
1414	Skald	Skald	Ex	N
1415	Skjall	Skjall	Ex	N
1416	Skottgard	Skottgard	Ex	N
1417	Slavko Atimstein	Slavko Atimstein	Ex	N
1418	Slavoy	Slavoj	Ts	N
1419	Smigole Louis Serkis	Smigol Ludvík Serkis	Ad	N
1420	Smithy	Kovář	Md	N
1421	Sneaptun	Sneaptun	Ex	N
1422	Snorre Snorkeson	Snorre Snorkeson	Ex	N
1423	Sobemir	Soběmír	Ts	N
1424	Soffy	Žofka	VP	P
1425	Sofus the Bull	Bejk Sofus	Ek	N
1426	Sonnier d'Arc	Sonnier d'Arc	Ex	N
1427	Sophonria	Sofronie	Ts	N
1428	Sorbymir	Sorbymir	Ex	N
1429	Sorel Degerlund	Sorel Degerlund	Ex	N
1430	Sove	Sove	Ex	N
1431	Speedy Eugene	Rychlík Evžen	Ad	N
1432	Speedy Osvald	Rychlý Osvald	DP	N
1433	Stan de Gries	Stan de Gries	Ex	N
1434	Stan Fishgulper	Standa Rybožrout	Kl	N
1435	Stanilavus Yust	Stanislavus Justýn	Ts	PP
1436	Stanislas Islas	Stanislas Islas	Ex	N
1437	Stanny	Stanny	Ex	N
1438	Steeve "Steffy" Kny'bihlie	Štefan "Štefy" Kny'bihlie	Ad	N
1439	Stefan de Coronata	Štefan de Coronata	Ad	N
1440	Stefan Skellen	Stefan Skellen	Ex	N
1441	Steiginta and Dajus Cyriak	Steiginta a Dajus Cyriak	Ex	N
1442	Steinfinn	Steinfinn	Ex	N
1443	Steingrim	Steigrim / Steingrim	Ex	KH
1444	Sten Brottus	Sten Brottus	Ex	N
1445	Stennis	Stennis	Ex	N
1446	Stéphane de Douve	Stéphane de Douve	Ex	N



1447	Stephen von Eyegrid	Štefan von Eyegrid	Ad	N
1448	Still Waters	Stojvodák	Kl	T
1449	Stjepan	Štěpán	Ad	N
1450	Stregomir	Stregomir	Ex	N
1451	Stumpy Amzvary	Pařízek Amzvary	Md	PP
1452	Stuttering Matt	Koktavý Matěj	Ek	PP
1453	Sukrus	Sukrus	Ex	N
1454	Supree	Supree	Ex	N
1455	Susanna Cherr'nakovska	Zuzanna Čer Nakovská	Ts	N
1456	Suzanna von Esteken	Zuzana von Esteken	Ad	N
1457	Suze	Zuza	Ad	N
1458	Suzy	Zuzka	Ad	N
1459	Svana	Svana	Ex	N
1460	Svanrige an Tuirseach	Svanrige an Tuirseach	Ex	N
1461	Svargmitt	Svargmitt	Ex	N
1462	Sveinar	Sveinar	Ex	N
1463	Sven	Sven	Ex	N
1464	Sverre	Sverre	Ex	N
1465	Swanky Peet	Pé'fa Hogofogo	Ad	N
1466	Sweers	Sweers	Ex	N
1467	Sweet Nettie	sladká Nettie	DP	N
1468	Swenlob	Swenlob	Ex	N
1469	Syanna (Rhena)	Syanna (Rhena)	Ex	N
1470	Sylvain Blacktooth	Sylvain Černozub	Kl	N
1471	Sylvester Amello / Armello	Sylvester Amello	Ex	KH
1472	Symko	Symko	Ex	N
1473	Tad	Tad	Ex	N
1474	Tagnar	Tagnar	Ex	N
1475	Tailles	Tailles	Ex	N
1476	Talaith	Talaith	Ex	N
1477	Tamara	Tamara	Ex	N
1478	Tancred Thyssen	Tancred Thyssenský	Tp	N
1479	Tante	Tante	Ex	N
1480	Tarvix Sandoval	Tarvix Sandoval	Ex	N
1481	Tavar Eggebracht	Tavar Eggebracht	Ex	N
1482	Teodosija von Steinholtz	Teodosija von Steinholtz	Ex	N
1483	Thaddeus Garin	Tadeáš Garin	Ad	N
1484	Thecla	Thekla	Ts	N
1485	Theodor	Theodora	Sb	P
1486	Theodore	Theodore	Ex	N
1487	Thierry Pires	Thierry Pires	Ex	N
1488	Thomas	Tomáš	Ad	N
1489	Thomas Carotte	Tomáš Karot	Ad	N
1490	Thorin Steelpike	Thorin Ocelpíka	Kl	N
1491	Thorleif	Thorleif	Ex	N
1492	Thorn	Thorn	Ex	N

1493	Thrushbeard	Drozdovous	Kl	N
1494	Thumbelina	Malenka	Ad	N
1495	Tibor Eggebracht	Tibor Eggebracht	Ex	N
1496	Tim Knott	Tim Knott	Ex	N
1497	Timmon	Timmon	Ex	N
1498	Timo	Timo	Ex	N
1499	Timon	Timon	Ex	N
1500	Tiphaine Baudet de Sakhor	Tifaine Baudet de Sachor	Ts	N
1501	Tirth ys Muire	Tirth ys Muire	Ex	N
1502	Tissaia de Vries	Tissaia de Vries	Ex	N
1503	Titus Gielas	Titus Gielas	Ex	N
1504	Tjalfe	Tjalfe	Ex	N
1505	Tjostar the Wise	Tjostar Moudrý	DP	N
1506	Toben	Toben	Ex	N
1507	Toki	Toki	Ex	N
1508	Tom Thumb	Tom Paleček	Ek	PP
1509	Tomas Moreau	Tomáš Moreau	Ad	N
1510	Tomash Marhevkin	Tomáš Mařevkín	Ts	N
1511	Tomira	Tomira	Ex	N
1512	Tomm	Tomm	Ex	N
1513	Tommy Toe	Tommy Toe	Ex	N
1514	Tordarroch	Torrdarroch	Ex	N
1515	Torgeir	Torgeir	Ex	N
1516	Torgeir the Red	Torgeir Rudý	DP	N
1517	Toricella	Toricella	Ex	N
1518	Torm	Torm	Ex	N
1519	Travbo	Travbo	Ex	N
1520	Travik	Travik	Ex	N
1521	Tremblay	Tremblay	Ex	N
1522	Trentin	Trentin	Ex	N
1523	Trimmer	Trimmer	Ex	N
1524	Triss Merigold	Triss Ranuncul	DP	N
1525	Tristianna and Isador	Tristianna a Izidor	Ad	N
1526	Troyden	Troyden	Ex	N
1527	Tuirseach	Tuirseach	Ex	N
1528	Tuur	Tuur	Ex	N
1529	Tybalt	Tybalt	Ex	N
1530	Tymon	Tymon	Ex	N
1531	Tyr	Tyr	Ex	N
1532	Tyrmand de Briard	Tyrmand de Briard	Ex	N
1533	Udalryk	Udalryk	Ex	N
1534	Uggo	Uggo	Ex	N
1535	Ulf Blackbeard	Ulf Černovous	Kl	N
1536	Ulle the Unlucky	Smolař Ulle / Ulle Nešťastný	DP	KH
1537	Ulrich	Ulrich	Ex	N
1538	Ulula	Ulula	Ex	N

1539	Urcheon of Erlenwald	Ježek z Erlenwaldu	DP	N
1540	Urshulla Chapnic	Uršula Čapník	Ad	N
1541	Uve Jabberjaw	Uve Užvaněný	Md	N
1542	V. da Linci	V. da Linci	Ex	N
1543	Vaclav of Ostrava	Václav z Ostravy	Ad	N
1544	Vagn	Vagn	Ex	N
1545	Vairmont	Vairmont	Ex	N
1546	Val Istredd	Val Istredd	Ex	N
1547	Valgard	Valgard	Ex	N
1548	Valgridovt	Valgridovt	Ex	N
1549	Valrad	Valrad	Ex	N
1550	Van Grott	Van Grott	Ex	N
1551	Van Obreer	Van Obreer	Ex	N
1552	Van Rogh	Van Rogh	Ex	N
1553	Vanhemar	Vanhemar	Ex	N
1554	Varin	Varin	Ex	N
1555	Varlind	Varlind	Ex	N
1556	Vassily	Vassil	Ts	N
1557	Vatt	Vatt	Ex	N
1558	Vattier de Rideaux	Vattier de Rideaux	Ex	N
1559	Vedetto Fiari	Vedetto Fiari	Ex	N
1560	Vegelbud	Vegelbudové	Tp	N
1561	Vegga	Vegga	Ex	N
1562	Venzlav	Venzlav	Ex	N
1563	Vern Pallack	Vern Příkrov	DP	N
1564	Verna	Verna	Ex	N
1565	Verner	Verner	Ex	N
1566	Vernon Roche	Vernon Roche	Ex	N
1567	Ves	Ves	Ex	N
1568	Vesemir	Vesemir	Ex	N
1569	Vespula	Vespula	Ex	N
1570	Vessy	Vessy	Ex	N
1571	Vicenzo Stock	Vicenzo Stock	Ex	N
1572	Victor la Maer	Viktor la Maer	Ad	N
1573	Victor Monnart	Viktor Monnart	Ad	N
1574	Vigi the Unfearing / Vigi the Loon	Vigi Nebojácný / Bláznivý Vigi	DP	N
1575	Viktor	Viktor	Ex	N
1576	Vildkaarl	Vildkaarl	Ex	N
1577	Vilgefortz	Vilgefortz	Ex	N
1578	Villard	Villard	Ex	N
1579	Villbur aep Millis Epsivar (Franz Gillert "Nicolarse")	Villbur aep Millis Epsivar (Franz Gillert "Mikulda")	Ek	PP
1580	Vilmir Brass	Vilmír Žest'	DP	N
1581	Vincent Bernard	Vincent Bernard	Ex	N
1582	Viola	Viola	Ex	N

1583	Vislav	Vislav	Ex	N
1584	Vissy	Vissy	Ex	N
1585	Vit Freyman	Vít Freyman	Ad	N
1586	Vitis Vinifera	Vitis Vinifer	Ts	N
1587	Vitty	Vítek	Ad	N
1588	Vivienne de Tabris	Vivienne de Tabris	Ex	N
1589	Vizimir II the "Just"	Vizimir II. Spravedlivý	DP	N
1590	Vlad Reymond	Vlad Reymond	Ex	N
1591	Vladimir	Vladimír	Ad	N
1592	Volbark	Volbark	Ex	N
1593	Volker Ollinger	Volker Ollinger	Ex	N
1594	Volund	Volund	Ex	N
1595	Von Dubb	Von Dubb	Ex	N
1596	von Herst	von Herst	Ex	N
1597	Votty Gerek	Votty Gerek	Ex	N
1598	Vrans	Vranové	Tp	N
1599	Vridank the Elf	Vridank Elf	DP	N
1600	Vridank von Eyegrid	Vridank von Eyegrid	Ex	N
1601	Vrogg	Vrogg	Ex	N
1602	Vserad	Všerad	Ts	N
1603	Waldo Smith	Valda Kovář	Ad	N
1604	Wallter	Wallter	Ex	N
1605	Walter May Romilly	Valter M. Romilly	Ad	N
1606	Waltharius the Brawny	Valtharius Statný	Ts	N
1607	Walthemor Mitty	Chtibor Pracka	VP	P
1608	Wanda	Wanda	Ex	N
1609	Wangar "Blasphemer"	Wangar "Rouhač"	DP	N
1610	Wastrel	Rozmařilec	DP	N
1611	Weavess	Pletana	Kl	T
1612	Wencelaus Havelcock	Vaclavín Havlovec	Sb	T
1613	Wendy	Vendy	Ad	N
1614	Whippersnapper	Dračice	VP	PP
1615	Whispess	Šeptana	Kl	T
1616	Whiteman	Bělák	Kl	N
1617	Whoreson Junior	Zkurvysyn Junior	DP	N
1618	Wilhelm	Wilhelm	Ex	N
1619	Wilhelm the Bold	Vilém Smělý	Ad	N
1620	Wilhelmus Eie	Vilémius Aje	Ts	N
1621	William of Stratford		Kl	T
1622	Willich	Willich	Ex	N
1623	Willuhs	Vilouš	Ts	N
1624	Wincelaus	Václavec	Sb	PP
1625	Windhalm	Windhalm	Ex	N
1626	Wolfram	Vilibác	VP	PP
1627	Wolverstone	Wolverstone	Ex	N
1628	Xavier	Xavier	Ex	N

1629	Xenon	Xenon	Ex	N
1630	Xenthia	Xenthie	Ts	N
1631	Xirdneh	Xirdneh	Ex	N
1632	Yaggie	Jaguška	Ad	N
1633	Yagna	Jagna	Ts	N
1634	Yamir	Yamir	Ex	N
1635	Yamurlak	Yamurlak	Ex	N
1636	Yanina	Janča	Ek	PP
1637	Yanne	Yanne	Ex	N
1638	Yannic Laurent	Yannik Laurent	Ts	N
1639	Yannick Delen	Yannick Delen	Ex	N
1640	Yannick Lovt	Yannick Lovt	Ex	N
1641	Yargas	Jargas	Ts	N
1642	Yaromir	Jaromír	Ad	N
1643	Yaromir E. Carstairs	Jaromír E. Karschod	Ad	N
1644	Yavinn Buck	Yavinn Buck	Ex	N
1645	Yavora	Javora	Ts	N
1646	Yngvar	Yngvar	Ex	N
1647	Yoana	Joana	Ad	N
1648	Yolanda	Jolanda	Ad	N
1649	Yolar	Yolar	Ex	N
1650	Yontek	Jontek	Ts	N
1651	Yorg	Yorg	Ex	N
1652	Yorgen	Yorgen	Ex	N
1653	Yosip from Downwarren	Jozek z Dolní Strážný	Ad	N
1654	Yrjan	Yrjan	Ex	N
1655	Yrsa	Yrsa	Ex	N
1656	Yvette	Yvette	Ex	N
1657	Zatret Voruta	Zatret Voruta	Ex	N
1658	Zdenek	Zdeněk	Ad	N
1659	Zdravko	Zdravko	Ex	N
1660	Zed	Zed	Ex	N
1661	Zelona	Zelona	Ex	N
1662	Zhothaquah	Zhothaquah	Ex	N
1663	Zorg	Zorg	Ex	N
1664	Zuëzan	Zuëzan	Ex	N
1665	Zula	Zula	Ex	N
1666	Zuleyka	Zulejka	Ts	KK
1667	Zygitas Jogaillo	Zygitas Jogaillo	Ex	N

<b>Fytonyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Hanged Man's Tree	Strom oběšenců	DP	N

<b>Hydronyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Adaria Bay	Adarijská zátoka	Tp	N
2	Blessure River	Žehnavá	VP	KK
3	Buina	Buin	Ts	KK
4	Filament Stream	potok Nitka	DP	N
5	Gwennlech	Gwennlech	Ex	KK
6	Holy Lake	Svaté jezero	DP	N
7	Lac Célavy	jezero Célavy	Ex	N
8	Lake Chobot	jezero Chobot	Ex	N
9	Lake of Cleansing	Očistné jezero	DP	N
10	Lake Wyndamer	jezero Moříčko	VP	PP
11	Lover's Cove	Zátoka milenců	DP	PP
12	Mare Aubrebis	Ovčí rybník	DP	N
13	Miller's Lake	Mlynářské jezero	Tp	N
14	Pittapatte river	Zurčina	Kl	T
15	Pontar	Pontar	Ex	N
16	Praxeda	Praxeda	Ex	N
17	Sansretour	Sansretour	Ex	N
18	Seidhe Llygad (Eye of the Mountain)	Seidhe Llygad (Horské oko)	Tp	N
19	Tarn Mira	Tarn Mira	Ex	N
20	Yarra	Jarra	Ts	KK
21	Yaruga	Jaruga	Ts	N

<b>Choronyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladačská metoda	Poznámka
1	Aedirn	Aedirn	Ex	N
2	An Skellig	An Skellig	Ex	N
3	Angren	Angren	Ex	N
4	Arcsea	Lukomoří	Kl	N
5	Ard Hugtand	Ard Hugtand	Ex	N
6	Ard Skellig	Ard Skellig	Ex	N
7	Billerud	Billerud	Ex	N
8	Brugge	Brugge	Ex	N
9	Cidaris	Cidaris	Ex	N
10	Cintra	Cintra	Ex	N
11	Crane Isle	Jeřábí ostrov	DP	N
12	Ddiddiwedht	Ddiddiwedht	Ex	N
13	Dol Blathanna	Dol Blathanna	Ex	N
14	Dun Tynne	Dun Tynne	Ex	N
15	Eastern March	Východní Marka	DP	N
16	Ebbing	Ebbing	Ex	N
17	Eldberg	Eldberg	Ex	N
18	Faroe	Faroe	Ex	N
19	Fyke Isle	Vršní ostrov	DP	PP
20	Geso	Geso	Ex	N
21	Hindarsfjall	Hindarsfjall	Ex	N
22	Holy Isle	Svatý ostrov	DP	N
23	Ingdalen Isle	Ingdalen	Ex	N
24	Isle of Mists	Ostrov mlh	DP	N
25	Kaedwen	Kaedwen	Ex	N
26	Kingdom of the Kerack	království Kerack	Ex	N
27	Kovir	Kovir	Ex	N
28	Kvalheim	Kvalheim	Ex	N
29	Lyria	Lyrie	Ts	N
30	Maecht	Maecht	Ex	N
31	Mahakam	Mahakam	Ex	N
32	Metinna	Metinna / Mettina	Ex	KH
33	Nava Isle	ostrov Nava	Ex	N
34	Nazair	Nazair	Ex	N
35	Ofir	Ofir	Ex	N
36	Poviss	Poviss	Ex	N
37	Redania	Redanie	Ts	N
38	Salm	Salm	Ex	N
39	Shaggai	Shaggai	Ex	N
40	Skellige	Skellige	Ex	N
41	Snidhall Isle	ostrov Snidhall	Ex	N
42	Sodden	Sodden	Ex	N

43	Spikeroog	Spikeroog	Ex	N
44	Temeria	Temerie	Ts	N
45	Temple Isle	Chrámový ostrov	DP	N
46	Tengelstrand Isle	Tengelstrand	Ex	N
47	Thanedd Island	Thanedd	Ex	N
48	The Land of a Thousand Fables	Kraj tisíce bájí	DP	N
49	Thedas	Thedas	Ex	N
50	Toussaint	Toussaint	Ex	N
51	Undvik	Undvik	Ex	N
52	Upper Sodden	Horní Sodden	DP	N
53	Urialla Isle	ostrov Urialla	Ex	N
54	Vicovaro	Vicovaro	Ex	N
55	Zanguebar	Zanguebar	Ex	N
56	Zerrikania	Zerrikánie	Ts	N
57	Zerrikanian Desert	Zerrikánská poušť	DP	N

Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Aerondight	Aerondight	Ex	N
2	Angivare	Angivare	Ex	N
3	Anth	Anth	Ex	N
4	Arainne	Arainne	Ex	N
5	Aretuza	Aretusa / Aretuza	Ex	KH + KK
6	Ashrune	Poperun	Kl	T
7	Barber-surgeon	Kostilam	VP	T
8	Bastoy Prison	věznice Bastoy	Ex	N
9	Bleidd	Bleidd	Ex	N
10	Brokvar	Brokvar	Ex	N
11	Caparison of Lament	Kropíř nářků	VP	PP
12	Casus Foederis	Casus Foederis	Ex	N
13	Deargdeith	Deargdeith	Ex	N
14	Deireadh	Deireadh	Ex	N
15	Deithwen	Deithwen	Ex	N
16	Devine	Devine	Ex	N
17	Faustino	Faustino	Ex	N
18	Gwestog	Gwestog	Ex	N
19	Gwyhyr	Gwyhyr	Ex	N
20	Harvall	Harvall	Ex	N
21	Hen Gaidth	Hen Gaidth	Ex	N
22	Hraki	Hraki	Ex	N
23	Inis	Inis	Ex	N
24	Kuliu	Kulia	Ts	N
25	Loathen	Loathen	Ex	N



26	Marabella's School for Tots	Marabellina školka pro caparty	DP	N
27	Melltith	Melltith	Ex	N
28	Naevde Seidhe	Naevde Seidhe	Ex	N
29	Nithing	Nithing	Ex	P
30	Oxenfurt Academy	Akademie v Oxenfurtu	Tp	N
31	Oxenfurt Prison	Oxenfurtské vězení	DP	N
32	Rose of Shaerrawed	Růže ze Shaerrawedd	DP	N
33	Saberras	Saberr	Ts	N
34	Sarrim	Sarrim	Ex	N
35	Shani's Clinic	Shaniina léčebna	DP	N
36	School of the Bear	škola Medvěda	DP	N
37	School of the Cat	škola Kočky	DP	N
38	School of the Griffin	škola Gryfa	DP	N
39	School of the Wolf	škola Vlka	DP	N
40	Tamer	Krotič	DP	N
41	Teigr	Teigr	Ex	N
42	Tlareg	Tlareg	Ex	N
43	Tor'haerne	Tor'haerne	Ex	N
44	Torlunn	Torlunn	Ex	N
45	Vamir	Vamir	Ex	N
46	Vilmerius Hospital	Vilmeriova nemocnice	Tp	N
47	Viper School	škola Zmije	DP	N
48	Viroled	Viroled	Ex	N
49	White Frost	Bílá zima	DP	N

<b>Nepravá antroponyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
<b>bůžci</b>				
1	Johnny	Janek	Ad	N
<b>dryády</b>				
2	Eithné	Eithné	Ex	N
<b>elfové</b>				
3	Aegar	Aegar	Ex	N
4	Amrynn	Amrynn	Ex	N
5	Auberon Muircetach	Auberon Muircetach	Ex	N
6	Avallac'h	Avallac'h	Ex	N
7	Caranthir	Caranthir	Ex	N
8	Divethaf	Divethaf	Ex	N
9	Durden the Tailor	Taylor Durdil	VP	N
10	Éibhear Hattori	Éibhear Hattori	Ex	N
11	Elihal	Elihal	Ex	N
12	Eredin Bréacc Glas	Eredin Bréacc Glas	Ex	N
13	Ettariel	Ettariel	Ex	N
14	Eveline Gallo	Evelin Gallo	Ts	N
15	Filavandrel aén Fidháil	Filavandrel aén Fidháil	Ex	N
16	Francesca Findabair	Francesca Findabair	Ex	N
17	Ge'els	Ge'els	Ex	N
18	Ida Emean aep Sivney	Ida Emean aep Sivney	Ex	N
19	Imlerith	Imlerith	Ex	N
20	Inglor Helyanwë	Inglor Helyanwë	Ex	N
21	Iorveth	Iorweth	Ts	N
22	Isengrim Faoiltiarna	Isengrim Faolitarra / Isengrim Faoiltiarna	Ex	KH
23	Ithlinne	Ithlinne	Ex	N
24	Lara Dorren	Lara Dorren	Ex	N
25	Maeglor	Maeglor	Ex	N
26	Meryn	Meryn	Ex	N
27	Nithral	Nithral	Ex	N
28	Ra'mses Gor-Thon	Ra'mses Gor-Thon / Zdislav Pór'lajch	Ad	KH
29	Shiadhhal	Shiadhhal	Ex	N
30	Toruviel	Toruviel	Ex	N
31	Tyen'sail	Tyen'sail	Ex	N
32	Undomiel	Undomiel	Ex	N
33	Valdo	Valdo	Ex	N
34	Vienne	Vienne	Ex	N
35	Yaevinn	Yaevinn	Ex	KK
<b>gnómové</b>				
36	Percival Schuttenbach	Percival Schuttenbach	Ex	N
37	Roderick	Radomír	VP	PP
<b>kvarteroni</b>				
38	Falka	Falka	Ex	N

39	Yennefer of Vengerberg	Yennefer z Vengerbergu	Tp	N
<b>půlčici</b>				
40	Bernard Tulle	Bernard Tulle	Ex	N
41	Brean Hotsch	Brean Hotsch	Ex	N
42	Dainty Biberveldt	Dainty Biberveldt	Ex	N
43	Folkert	Folkert	Ex	N
44	Henri Rautlec	Hank Rotlek	Ts	PP
45	Holofernes Meiersdorf / Holofernus	Holofernes Meiersdorf / Holofernus	Ex	KH
46	Hugo Hoff	Hugo Hoff	Ex	N
47	Otto Bamber	Ota Balama	VP	PP
<b>půlelfové</b>				
48	Beatrix of Kovir	Beatrix z Koviru	Tp	N
49	Cerro	Cerro	Ex	N
50	Finneas	Finneas	Ex	N
51	Gardic	Gardik	Ts	N
52	Guido Thyssen	Guido Thyssen	Ex	N
53	Loth Halfbreed	Loth Podvraťák	DP	N
54	Schirrú	Schirrú	Ex	N
<b>trpaslíci</b>				
55	Amadeus Cianfanelli	Amadeus Cianfanelli	Ex	N
56	Barclay Els	Barclay Els	Ex	N
57	Caesar Bilzen	Caesar Bilzen	Ex	N
58	Carlo "Cleaver" Varese	Carlo "Tesák" Varese / Vares	Md	KH
59	Fabian Meyer	Fabián Meyer	Ts	N
60	Fergus Graem	Fergus Graem	Ex	N
61	Gaspard	Gaspard	Ex	N
62	Giacomo Cianfanelli	Giacomo Cianfanelli	Ex	N
63	Golan Vivaldi	Golan Vivaldi	Ex	N
64	Gus Meyer	Gus Meyer	Ex	N
65	Rostan Muggs	Rostan Muggs	Ex	N
66	Sheldon Skaggs	Sheldon Skaggs	Ex	N
67	Vimme Vivaldi	Vimme Vivaldi	Ex	N
68	Willis	Willis	Ex	N
69	Yaki Rafiberg	Yaki Rafiberg	Ex	N
70	Yarpen Zigrin	Yarpen Zigrin	Ex	N
71	Zoltan Chivay	Zoltan Chivay	Ex	N
<b>upíři</b>				
72	Emiel Regis Rohellec Terzieff	Emiel Regis Rohellec Terzieff	Ex	N
73	Detlaff van der Eretein	Detlaff van der Eretein	Ex	P
74	Hubert Rejk	Hubert Rejk	Ex	N
75	Orianna	Orianna	Ex	N
76	The Unseen Elder	Neviděný staršina	DP	N
<b>vlkodlaci</b>				
77	Berem	Berem	Ex	N

<b>Nepravá zoonyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Abaya	Abaja	Ts	N
2	Allgod	Všebůh	DP	N
3	Bart	Bart	Ex	N
4	Black Beauty	Černá kráska	DP	PP
5	Boris	Boris	Ex	N
6	Caretaker	Správce	DP	N
7	Devil by the Well	Đábel u studny	DP	N
8	Dodger	Mákoš	VP	PP
9	Fugas	Fugas	Ex	N
10	Gael	Gael	Ex	N
11	Grottore	Slujvor	Kl	T
12	Hagubman	Hagubman	Ex	N
13	Harrisi	Harrisi	Ex	N
14	Howler	Vřešťan	Sb	PP
15	Ignis Fatuus	Ignis Fatuus	Ex	N
16	Imp	Šotek	DP	N
17	Jenny o' the Woods	Janina z lesa	Ad	N
18	Kambi	Kambi	Ex	N
19	Kernun	Kernun	Ex	N
20	Ladies of the Night	Paní noci	DP	N
21	Ladies of the Wood	Dámy lesa	DP	N
22	Lady of the Lake	Paní jezera	DP	N
23	Lady of the Wood	Paní lesa	DP	N
24	Longlocks	Dlouhovláska	DP	N
25	Melusine	Meluzína	DP	N
26	Monster of Tufo	příšera z Tufo	DP	N
27	Morvudd	Morvudd	Ex	N
28	Mourntart	Ostruchlice	Kl	T
29	Old Speartip	Starý Ostroň	Md	N
30	Opinicus	Opinikus	Ts	N
31	Salma	Salma	Ex	N
32	Sarah	Sára	Ad	N
33	Sarasti	Sarasti	Ex	N
34	Spikey	Špičák	Ek	N
35	The Apiarian Phantom	Včelí fantom	DP	N
36	The Dragon of Fyresdal	Drak z Fyresdal	DP	N
37	Therazane	Therazane	Ex	N
38	Toad "Prince"	Ropucha	Sb	P
39	Wham-a-Wham	Bác-Bác	DP	N
40	White Lady	Bílá paní	DP	N
41	Wicked Witch	Zlá čarodějnice	DP	N
42	Woodland Spirit	Duch lesa	DP	N

Oikonyma				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Aed Gynvael	Aed Gynvael	Ex	N
2	Amavet Fortress	pevnost Amavet	Ex	N
3	Anghiari	Anghiari	Ex	N
4	Ard Carraigh	Ard Carraigh	Ex	N
5	Arette	Arette	Ex	N
6	Arinbjorn	Arinbjorn	Ex	N
7	Arnskrona	Arnskrona	Ex	N
8	Arthach Palace	Gallion	VP	P
9	Arthach Ruins	rozvaliny Arthachu	Ex	N
10	Astre Ruins	rozvaliny Astre	Ex	N
11	Azeroth	Azeroth	Ex	N
12	Ban Ard	Ban Ard	Ex	N
13	Barrengarth	Pustín	Kl	T
14	Basane	Basane	Ex	N
15	Bastion	Bašta	DP	N
16	Beauclair	Beauclair	Ex	N
17	Belhaven	Belhaven	Ex	N
18	Benek	Adamov	VP	P
19	Blackbough	Větvíce	Kl	PP
20	Blacksol	Černosůl	Kl	N
21	Blandare	Blandare	Ex	N
22	Blaviken	Blaviken	Ex	N
23	Bowdon	Lukotín	Kl	T
24	Brenna	Brenna	Ex	N
25	Brugge	Brugge	Ex	N
26	Brunwich	Broňovice	Ad	N
27	Butcher's Yard	Masný růžek	Md	N
28	Byways	Újezdec	Kl	T
29	Caelf	Caelf	Ex	N
30	Caravista	Caravista	Ex	N
31	Carsten	Karsten	Ts	N
32	Castle in the Clouds	Hrad v oblacích	DP	N
33	Castle Village	Hradní vesnice	DP	N
34	Cestersover	Česterov	Ts	N
35	Claywich	Hliněná Lhota	Kl	T
36	Condyle	Kliková	VP	PP
37	Crookback Bog	Křivušská Blata	Md	T
38	Crooked House	Křivé domy	DP	N
39	Crow's Perch	Vranohrad	Kl	PP
40	Cutterin Manor	Šalupářský statek / statek Cutterin	Kl	KH
41	Cyttorhak	Cyttorhak	Ex	N

42	Dancing Windmill	Tančící mlýn	DP	N
43	Doren Alma Estate	usedlost Doren Alma	Ex	N
44	Dovre / Dorve Ruins	rozvaliny Dovre / Dorve	Ex	KH
45	Downwarren	Dolní Strážná	Kl	N
46	Drahim Castle	hrad Drahim	Ex	N
47	Drudge	Otrokov	Kl	T
48	Dudno	Dudno	Ex	N
49	Dulcinea Windmill	Dulcinein větrný mlýn	Tp	N
50	Elverum Lighthouse	maják Elverum	Ex	N
51	Erde	Erde	Ex	N
52	Est Tayiar	Est Tayiar	Ex	N
53	Etnir	Etnir	Ex	N
54	Farcorners	Odkrojek / Zákoutí	Kl	KH
55	Fayrlund	Fayrlund / Ferlund	Ex	KH
56	Fen Carn	Fen Carn	Ex	N
57	Flotsam	Flotsam	Ex	N
58	Flovive	Flovive	Ex	N
59	Fornhala	Fornhala	Ex	N
60	Fort Ussar	pevnost Ussar	Ex	N
61	Four Mills	Čtvero mlýnů	DP	N
62	Fox Hollow	Liščí Nora / Liščí Kotlina	Md	KH + KK
63	Francollarts	Francollarts	Ex	N
64	Frischlow	Mohylník	VP	PP
65	Fyresdal	Fyresdal	Ex	N
66	Garin Estate	Garinovo sídlo	Tp	N
67	Gelenser Farm	Gelenserův statek	Tp	N
68	Gelibol / Ghelibol	Gelibol / Ghelibol	Ex	KH
69	Gildorf	Zlatá čtvrť	VP	PP
70	Glevitzingen	Glevitzingen	Ex	N
71	Grigg Village	Vesnice frníků	Tp	N
72	Gulet	Guleta	Ts	N
73	Gustfields	Hornopole	VP	PP
74	Haakland	Haakland	Ex	N
75	Hamelstein	Hamelstein	Ex	N
76	Harviken	Harviken	Ex	N
77	Hauteville	Vyšnov	Kl	T
78	Heatherton	Vřesová	Kl	T
79	Heddel	Heddel	Ex	N
80	Holloway	Dutěnice	Kl	T
81	Holmstein	Holmstein	Ex	N
82	Honorton	Ctivín	Kl	N
83	Hornwall	Hornwall	Ex	N
84	Hoshberg	Hořovice	VP	PP
85	Houtborg	Houtborg (dutch = dřevo	Ex	PP
86	Hov	Hov	Ex	N
87	Hovel	Chyšná	Kl	T

88	Huntington Manor	Lovožice	Kl	T
89	Charcoal Burners' Village	Milířská vesnice	DP	N
90	Charske	Uhlín	Kl	T
91	Chateau Mont Valjean	chateau Mont Valjean	Ex	N
92	Iffan's Farm	Iffanův statek	Tp	N
93	Kaer Almhult	Kaer Almhult	Ex	N
94	Kaer Dhu	Kaer Dhu	Ex	N
95	Kaer Garder	Kaer Garder	Ex	N
96	Kaer Gelen	Kaer Gelen	Ex	N
97	Kaer Morhen	Kaer Morhen	Ex	N
98	Kaer Muire	Kaer Muire	Ex	N
99	Kaer Nyssen	Kaer Nyssen	Ex	N
100	Kaer Trolde	Kaer Trolde	Ex	N
101	Kilkerinn Palace	Kilkerinnský palác	Tp	N
102	Lan Exeter	Lan Exeter	Ex	N
103	Larvik	Larvik	Ex	N
104	Lindenvale	Zálipí	Kl	T
105	Loc Muinne	Loc Muine / Loc Muinne	Ex	KH
106	Lower Mill	Dolní mlýn	DP	N
107	Lucian's Windmill	Lucianův mlýn	DP	N
108	Lurtch	Svoroň	VP	P
109	Maribor	Maribor	Ex	N
110	Martin Feuille's Farmstead	usedlost Martina Feuilla	DP	N
111	Meadworks	Medákov	Kl	T
112	Midcopse	Podhájí	VP	PP
113	Moehran (Mohrin)	Moehran (Mořín)	Ts	N
114	Moldavie Residence	Moldavské sídlo	Tp	N
115	Morhögg / Morhogg	Morhögg	Ex	KH
116	Morkvarg	Morkvarg	Ex	N
117	Mountebank Alley	Šejdířská ulička	DP	N
118	Mowshurst	Sekadlice	Kl	PP
119	Mulbrydale	Morušín	Kl	T
120	Nilfgaard	Nilfgaard	Ex	N
121	Nordbukt Ruins	rozvaliny Nordbukt	Ex	N
122	Novigrad	Novigrad	Ex	N
123	Orbeck	Orbeck	Ex	N
124	Oreton	Rudná	Kl	T
125	Oxenfurt	Oxenfurt	Ex	N
126	Pont Vanis	Pont Vanis	Ex	N
127	Rannveig	Rannveig	Ex	N
128	Reardon Farm	farma Zadákov	Kl	T
129	Redgill	Redgill	Ex	N
130	Rinbe	Rinbe	Ex	N
131	Rinde	Rinde	Ex	N
132	Rioux-Cannes Outpost	dřevorubecká základna Rioux-Cannes	Ex	N

133	Rivecalme	Tichý břeh	DP	N
134	Riverdell	Záříčí	Kl	T
135	Roggeveen	Roggeveen	Ex	N
136	ruins at Termes	rozvaliny Termeše	Ts	PP
137	Rustfield	Rezopol	Kl	N
138	San Sebastian	San Sebastian	Ex	N
139	Scala	Scala	Ex	N
140	Silverton	Stříbrné město	DP	N
141	Stacheier	Stašej	Ts	T
142	Stonecutters' Settlement	Kamenická osada	DP	N
143	Stoonwar	Kameválec	Kl	T
144	Sund	Sund	Ex	N
145	Svorlag	Svorlag	Ex	N
146	Termes Palace	Termešský palác	Tp	N
147	Tesham Mutna	Tesham Mutna	Ex	N
148	Tir na Lia	Tir ná Lia	Ts	N
149	Toderas	Toderas	Ex	N
150	Trastamara Hunting Cottage	Trastamarská myslivna	Tp	N
151	Tretogor	Tretogor	Ex	N
152	Trottheim	Trottheim	Ex	N
153	Upper Arinbjorn	Horní Arinbjorn	DP	N
154	Upper Mill	Horní mlýn	DP	N
155	Urskar	Urskar	Ex	N
156	Ursten	Ursten	Ex	N
157	Vergen	Vergen	Ex	N
158	Villa Vedette	vila Vedette	Ex	N
159	Villepin Estate	statek Villepin	Ex	N
160	Vizima	Wyzima	Ad	N
161	White Orchard	Bělosad	Kl	T
162	Willoughby	Vrbice	Kl	N
163	Winespring Grange	Jarvinná	Kl	T
164	Yantra	Jantra	Ts	N
165	Ys	Ys	Ex	N
166	Zeuetzer (Sootser)	hrad Zützer (Cůcr)	Ad	N
167	Zurbarrán Castle	hrad Zurbarrán	Ex	N



Oronyma				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Albertus Grotto	Aléthova ledovcová jeskyně	VP	P
2	Amell Mountains	hora / pohoří Amell / Amellské hory	Ex	N
3	Ardaiso quarry	kamenolom Ardaiso	Ex	N
4	Bald Mountain	Lysá hora	DP	N
5	Bear Caverns	Medvědí jeskyně	DP	N
6	Bloodrot Pit	Krvohnilská jáma	KI	N
7	Blue Mountains	Modré hory	DP	KK
8	Broken Heart Pass	Průsmyk zlomeného srdce	Tp	N
9	Cave of Dreams	Jeskyně snů	DP	N
10	Cave of Tribulations	Jeskyně strastí	DP	N
11	Caverns of Melusine	jeskyně Meluzíny	DP	N
12	Cliffs of Kjerag	Kjeragské útesy	Tp	N
13	Coast of Wrecks	Pobřeží vraků	DP	N
14	Codgers' Quarry	Dědulův lom	DP	N
15	Cooper's Slope	Bečvářská stráň	DP	N
16	Crane Cape	Jeřábí mys	DP	N
17	Crevan Carn	Crevanský výčnělek	Tp	N
18	Crookback Hills	Křivušský pahorek	Md	PP
19	Delenfer Pass	Delenferský průsmyk	Tp	N
20	Devil's Pit	Ďáblova jáma	DP	N
21	Dragon Mountains	Dračí hory	Tp	N
22	Dragonslayer's Grotto	Drakobijcova sluj	DP	N
23	Draken Hollow	Dračí kotlina	DP	N
24	Drowned Dead Rock	Skála utopenců	DP	N
25	Dun Tynne Hillside	úbočí Dun Tynne	Ex	N
26	Fiery Mountains	Ohnivé hory	DP	N
27	Grassy Knoll	Travnatý pahorek	DP	N
28	Gull Point	Racčí vyhlídka	DP	N
29	Hail's Hill	Deštný vrch	Md	PP
30	Chestnut Shore	Kaštanový břeh	DP	N
31	Chuchote Cave	Šepotná sluj	DP	N
32	Lynx Crag	Rysí skaliska	DP	N
33	Marlin Coast	Pobřeží marlínů	DP	N
34	Marnadal Valley	Marnadalské údolí	Tp	N
35	Mount Carbon	Uhelná hora	Md	KK
36	Mount Gorgon	hora Gorgona	Ts	N
37	Mountains of Mahakam	Mahakamské pohoří	Tp	N
38	Owl Eye Grottos	Soví jeskyně	Md	PP
39	Pali Gap Coast	pobřeží Pali Gap	Ex	N
40	Pavone Slope	Paví stráň	DP	N
41	Pnath Valley	údolí Pnath	Ex	N
42	Sansretour Valley	Sansretourská kotlina	Tp	N
43	Smugglers' Cache	Pašerácká skrýš	DP	N
44	The Buckholt Hills	Kozlovrchy	VP	PP
45	The Chasm of Eternity	Propast věčnosti	DP	N

46	The Pits of Brume	Mlžné jámy	Tp	N
47	Trail of Treats	Sladká stezka	Md	N
48	Tukaj Foothills	Tukajské úpatí	Tp	KK
49	Tulasens Caves	jeskyně Tulasens	Ex	N
50	Valley of Flowers	Dolina květů	DP	N
51	Vedette Valley	kotlina Vedette	Ex	N
52	Western Shore	Západní pobřeží	DP	N
53	Whispering Hillock	Šeptající pahorek	DP	N
54	Widows' Grotto	Vdovská jeskyně	DP	N
55	Yustianna's Grotto	Justiánina ledovcová jeskyně	Ts	PP

<b>Urbanonyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
1	Alchemy Inn	U Alchymisty	Md	PP
2	Aronnax's Pier	Aronnaxovo molo	Tp	N
3	Bremervoord	Bremervoord	Ex	KK
4	Cacler bridge	Most smíšků	Sb	PP
5	Cooper's gate	Bečvářská brána	DP	N
6	Crippled Kate's	Zkriplená Káča	Ad	N
7	Cunny of the Goose	Husí pípa	Sb	N
8	Dulevant Gate	Brána vycházejícího slunce	DP	N
9	Elector's Square	Náměstí volitelů	DP	N
10	Epona Square	Eponino náměstí	Tp	N
11	Falka's Tower	Falčina věž	Tp	N
12	Fireburst Harbor	Ohnivínský přístav	Sb	T
13	Ford	Brod	DP	N
14	Freinte Docks	přístav Freinte	Ex	N
15	Glory Gate	Slovutná brána	DP	T
16	Golden Sturgeon	U Zlatého jesetera	Tp	N
17	Henris Gras Square	náměstí Jindřicha Tučného	Ad	KH
18	Hidden Chapel	Tajná kaple	DP	N
19	Chameleon	U Chameleona	Tp	N
20	Inn at the Crossroads	Na Rozcestí	DP	N
21	Kimbolt Way	Kimboltova cesta	Tp	N
22	Kingfisher Inn	U Ledňáčka	Tp	N
23	Knights Dormant Square	náměstí Spicích rytířů	DP	PP
24	Lacehalls	Krajkové síně	DP	N
25	Lebioda's Gate	Lebedova brána	Ad	N
26	Lolivier Square	Olivové náměstí	DP	PP
27	Lornruk	Lornruk	Ex	N
28	Ludovic Square	Ludovíkovo náměstí	Ts	PP
29	Mère-Lachaiselongue	hřbitov Mère-Lachaiselongue	Ex	N
30	Metinna Gate	Metinnská brána	Tp	N
31	Mouse Tower	Myší věž	DP	N
32	New Port Inn	Nový přístav	DP	N
33	Nowhere Inn	krčma Nikde	DP	N
34	Orlémurs	Chmury	VP	PP
35	Passiflora	Passiflora	Ex	N
36	Pauper's Square	Nuzné náměstí	Md	N
37	Plegmund's Bridge	Plegmundův most	Tp	N
38	Portside Gate	Pobřežní brána	Md	PP
39	Rainbow Bridge, the Bifrost	duhový most Bifrost	DP	N
40	Rosemary and Thyme	Rozmarýnka a Tymián	Ek	PP
41	Seven Cats Inn	U Sedmi koček	Tp	N
42	Skull of the Elk tavern	U Jelení lebky	Ad	PP

43	St. Gregory's Bridge	Most svatého Řehoře	Ad	N
44	Swamp Bint Harbor	Močálnický přístav	DP	N
45	Temple of the Eternal Fire	kaple Věčného ohně	DP	N
46	The Barrel and Bung Inn	U Sudu a zátky	Tp	N
47	The Clever Clogs Tavern	U Lišky Bystroušky	Ad	T
48	The Cockatrice Inn	U Kuroliška	Tp	N
49	The Crimson Flame	U Karmínového plamene	Tp	N
50	The Golden Garter	U Zlatého podvazku	Tp	N
51	The Golden Goose Inn	U Zlaté pípy	Md	PP
52	The Pheasantry	Bažantnice	DP	N
53	The Ruddy Brush Auberge	Hospůdka rytíře Liškutína z Kuroslep	VP	P
54	The Scarlet Cardinal Inn	U Šarlatového kardinála	DP	PP
55	The Silver Salamander Inn	U Stříbrného salamandra	DP	N
56	Tor Gvalch'ca	Tor Gvalch'ca	Ex	N
57	Tretogor Gate	Tretogorská brána	Tp	N
58	Troll Bridge	Trollí most	Tp	N
59	Vikk Watchtower	strážná věž Vikk	Ex	N
60	Whale Graveyard	Velrybí hřbitov	DP	N
61	Woesong Bridge	Truchlivý most	Md	PP

<b>Zoonyma</b>				
Číslo	VT	CT	Překladačská metoda	Poznámka
1	Balbina	Balbína	Ad	N
2	Barylka	Barylka	Ex	N
3	Beecher	Bouček	Ek	N
4	Daemon	Daemon	Ex	N
5	Fido	Fido	Ex	N
6	Hussar	Husar	DP	N
7	Kelpie	Kelpie	Ex	N
8	Lil' Bleater	Zvoneček	Md	N
9	Mia	Mia	Ex	N
10	Morholt	Morholt	Ex	N
11	Musky	Zork	VP	PP
12	Nibbles	Fousek	VP	N
13	Poppy	Štěna	VP	PP
14	Roger	Azor	VP	N
15	Shaggy	Šmudla	Md	N
16	Spot	Skvrňák	Ek	N
17	Teddy	Méd'a	DP	N
18	Trofast	Trofast	Ex	N
19	Betsy	Bětka	Ad	N

<b>Názvy nadpřirozených a pohádkových bytostí</b>				
Číslo	VT	CT	Překladatelská metoda	Poznámka
<b>beasts (zvířata)</b>				
1	warg	warg	Ex	N
2	wolpertinger	jelesović	VP	T
<b>cursed ones (prokletí)</b>				
3	archespore	archespora	Ts	N
4	berserker (werebear)	berserk (medvědodlak)	Ts	N
5	botchling	potracenka	VP	T
6	lubberkin (guardian spirit)	strážný duch	DP	N
7	ulfhedinn	ulfhedinn	Ex	N
8	werewolf	vlkodlak	Ad	N
9	zeugl	zeugl	Ex	N
<b>draconids (drakovití)</b>				
10	basilisk	bazilišek	Ad	N
11	cockatrice	kurolíšek	VP	T
12	forktail	vidlohon	Kl	T
13	royal wyvern	královská wyverna	DP	KK
14	shrieker	křikloun	DP	N
15	silver basilisk	stříbrný bazilišek	Ad	N
16	slyzard	haštěr	Kl	PP
17	slyzard matriarch	haštěří matriarcha	Kl	PP
18	wyvern	wyverna	Ts	KK
<b>elementa (elementálové)</b>				
19	Djinn / D'jinni	Djinni / džin	DP	KH
20	earth elemental	zemní elementál	Ad	N
21	fire elemental	ohnivý elementál	Ad	N
22	gargoyle	chrlič	DP	N
23	golem	golem	Ex	N
24	ice elemental	ledový elementál	Ad	N
25	ifrit	ifrit	Ts	N
26	hound of the Wild Hunt	pes Divokého honu	DP	N
27	pixie	pidižvík	Md	KK
<b>hybrids (hybridi)</b>				
28	archgriffin	arcigryf	Kl	N
29	ekhidna	echidna	Ts	N
30	erynia	erynie	Ts	N
31	griffin	gryf	Ad	N
32	harpy	harpyje	Ad	N
33	hyphydria	potápnice	VP	T
34	incubus	inkubus	Ts	N
35	lamia	lamie	Ts	N
36	menad	menáda	Ts	N
37	shishiga	šišiga	Ts	N
38	siren	siréna	Ad	N
39	succubus	sukuba	Ad	N
<b>insectoids (hmyzovití)</b>				

40	arachas (crab spider)	krabopavouk	DP	N
41	arachnomorph	pavoukovec	VP	P
42	armored arachas	obrněný krabopavouk	DP	N
43	endrega drone	endriačí trubec	Tp	N
44	endrega warrior	endriačí válečník	Tp	N
45	endrega worker	endriačí dělník	Tp	N
46	giant centipede (scolopendromorph)	skolopendromorf	DP	PP
47	kikimore	kikimora	Ts	N
48	kikimore worker	kikimoří dělnice	Tp	N
49	pale widow	bledá vdova	DP	N
50	sandcrab	pískrab	Kl	T
51	venomous arachas	jedovatý krabopavouk	DP	N
<b>necrophages (nekrofágové)</b>				
52	alghoul	alghúl	Ts	N
53	bilge hag (swamp bint)	močálnice	Kl	N
54	devourer	žroun	Md	T
55	drowner	utopenec	DP	T
56	drowner dead	topivec	DP	T
57	foglet	mlhavec	Kl	T
58	ghoul	ghúl	Ts	N
59	grave hag	hrobice	Kl	T
60	mucknixer	sajraner	Kl	T
61	rotfiend	ohnilec	Kl	T
62	scurver	kurděj	DP	N
63	tangalore	bloudivec	VP	PP
64	water hag	vodnice	Kl	T
65	wight	vicht	Ts	N
<b>ogroids (zlobrovítí)</b>				
66	alpha nekker	alfa nekker	Ts	N
67	cloud giant	oblačný obr	Ad	N
68	cyclops	kyklop	Ad	N
69	ice giant	ledový obr	Ad	N
70	ice troll	ledový troll	Ad	N
71	nekker	nekker	Ex	N
72	nekker warrior	nekkeří válečník	Tp	N
73	phooca	fúka / phooca	Ts	KH
74	rock troll	skalní troll	Ad	N
<b>relicts (relikty)</b>				
75	bumbakvetch	bukvač	Ts	PP
76	chort	čert	Ad	N
77	crones	ježibaby	Sb	N
78	doppler (vexling, changeling)	doppler (vexling, měňavec)	Ex	N
79	fiend	běs	DP	N
80	godling	bůžek	DP	N
81	leshen (leshy)	lešij	Ts	N
82	shaelmaar	šarlej	VP	P
83	spriggan	větvoň	Kl	T

84	sylvan (deovel, yaksh)	sylvan (jaksš)	Ex	N
<b>specters (přízraky)</b>				
85	barghest	barghest	Ex	N
86	beann'shie	bánší / beann'shie	DP	KH
87	duskwraith	soumračnice	KI	T
88	ethereal	éterický přízrak	DP	N
89	hym	hym	Ex	N
90	nightwraith	půlnočnice	KI	T
91	noonwraith	polednice	KI	T
92	penitent	kajícík	DP	N
93	plague maiden (Pesta)	morová panna (Pesta)	DP	N
94	umbra	zjevení	VP	PP
95	wraith	přízrak	DP	N
<b>vampires (upíři)</b>				
96	alp	alp	Ex	N
97	bruxa	bruxa	Ex	N
98	ekimmara	ekimara	Ts	N
99	fleder	fleder	Ex	N
100	garkain	garkain	Ex	N
101	higher vampire	vyšší upír	DP	N
102	katakan	katakan	Ex	N
103	nekurat	nekurat	Ex	N
104	protofleder	protofleder	Ex	N