

По-дружньому про переклад WarCraft'у, ч. 2

Координатор видавничого проекту "Легенди Blizzard" Денис Скорбатюк продовжує свою серію статей про перекладацьку роботу над франшизою WarCraft:

- [Частина 4: «Війна Древніх»](#),
- [Частина 5: «Потойбіч темного порталу»](#),
- [Частина 6: «Артас. Сходження Короля-Ліча»](#).

Ну, а я продовжую своє товариське коментування розглянутих перекладацьких рішень.

Почнемо, як і минулого разу, із назви книжки. Я трошки недолюблюю неповноголосі форми слів, бо інколи вони закріплюють російські впливи. Розглянемо, наприклад, праслов'янське *čelъnъ > церковнослов'янське "члѣнъ" > російське "член", а притім питомо український розвиток цього слова — "челенок" (фаланга пальця). Ять там не рідний — то південнослов'янський вплив, однак зникнення ятя — ймовірний маркер російського впливу. До прикладу порівняйте слова "серебро" і "срібло". У основній нормативній формі "срібло" маємо неповноголосся й ятевий ікавізм, адже це церковнослов'янїзм в українській мові ("срѣбро"/"срѣбло"). Так, питомою східнослов'янською формою було якраз "серебро" — рідкісний випадок, коли в росіян закріпився "руси́зм", а не "болгарщина", а в нас навпаки. Як бачите, без посередництва російської маємо ікавізм. Звісно, можна списати ікання на закритий склад, але в "древньому" склад так само закритий. У додаток українська мова віддає перевагу словам "давній" і "прадавній": російською "древнегреческий язык" — українською "давньогрецька мова". Тож, якби перекладав я, я б ужив назву "Війна Прадавніх". Проте це дуже мінорне стилістичне зауваження. "Війна Древніх" — цілком правильний переклад, який у межах чинної норми. До речі, іменування "Древні" — ідеально пасує отим ходячим деревам Нічних ельфів. Звісно, через деревну етимологію слова.

Ох, вибору слова "ельфа" замість російського "эльфийка" я аплодую стоячи! Бо вже двадцять років задаюся питанням: яка така ельфійка, з якої такої Ельфії? Цей винахід росіян межі 1990-х та 2000-х завжди був кульгавим. Чудово пам'ятаю, як довго він приживався в російській мові, як часто його оминали. То чужинська річ із абсолютно недоречною суфіксацією. Радію поверненню до рідного. Ну, а в нерозрізненні статі в множині проблеми не бачу, адже в англійській того також немає.

Запозичення "дварф"/"дворф" мені теж здавна трохи не подобається, але загал, схоже, за ці два десятиліття до нього вже звук. Усіляких "гнумів" й "карлів"/"карланів" пам'ятають, здається, тільки такі діди, як-от я. Але якби я був у праві, то спробував би іще раз винайти велосипед: "трип'ясти" (від церковнослов'янського іменування, яке дало чеське слово для гнома), "краснолюди" (ні, у Сапковського немає копірайту на цю казкову назву) тощо. Мене просто трохи бентежить, що скандинавсько-німецькі "цверги" в нас отримують англійську назву.

Хочу висловити велику вдячність за пояснення про природу імені Високих ельфів. Я вже й не сподівався колись побачити слово "високородних" у фентезі. Сам я, гадаю, інертно вирівняв би назву ельфів із "ВИЩОЮ освітою", але Скорбатюк справедливо підмічає, що іменування походить від високородних як аристократії. Високородний, високородіє (highborn) — реальне

аристократичне поняття, загальноєвропейська калька німецького *Hochgeboren*. У Російській імперії це було титулювання для чинів 5-го щабля Табеля про ранги (чин цього рівня давав право на потомственне дворянство), а в німецьких державах Священної Римської імперії — титулювання для графів. [До речі, -born/-родний — це ціла категорія слів](#). Згадайте Багрянородних імператорів Візантії, які народжувались у багрянокам'яній купелі. Російське “высокорождённые” і решта “рождённых”/“роджених” — це незнання традиції мови, плід аматорського й халтурного перекладу “низького жанру” фентезі в ранні 2000-ні. Вважаю, слід позбавлятися від цієї неузгодженості з традицією й буквалізму. Тому красно дякую тобі, друже, за вжиток слова “високородний”.

Денис справедливо зауважує, що Джерело Вічності є природним... кхем... джерелом, а не колодязем, викопаним і облаштованим “людьми”. В принципі, можна було назвати його Криницею Вічності, оскільки криниця — це слово і для природних, і для рукотворних джерел води, проте, як на мене, усі три варіанти: джерело, криниця, колодязь — добрі назви. Щоправда у конкретному наведеному реченні дійсно “джерело” погано пасує: “A well of magic, the source” — “криниця магії, джерело”. Однак повторю: мені здається, що тут усі три варіанти непогано звучать і не руйнують нічого: ні стилістику, ні семантичні нюанси. Коли вже в оригіналі “колодязь”, то суперечки — смаківщина.

І знову питання шлюбу інших рас, але цього разу тут просто немає місця для помилки: consort має однозначний переклад — “супруг”/“супруга”. Так, це цілком українське слово, так, воно споріднене з упряжжю. Щоправда є ще слово “дружина”, яке, так, можна застосовувати і до чоловіків. Але, гадаю, таке читач може або не зрозуміти, або навпаки і не помітити. Тому повністю схвалюю вибір слова “супруг”.

Як на мене, прізвисько Гул(ь)на зовсім не є проблемою: ну, Високогірний чи Високогорець. Мені цікавіший вид цього Гульна: таурен. Завжди кортіло адаптувати цю расу до “таврин”, щоб було “тавр”, як у “мінотаврі”, та -ин, як в етнонімах “русин”, “грузин” тощо. Тим паче, що був народ такий — таври. Коли ж дуже важливо підкреслити, що за лором Гульн був осадчим, який дав ім'я регіону, то можна було б назвати його Гульн ВисокогОра, а регіон — ВисокогОри. Хе-хе, все можливо адаптувати, коли вдосталь подумати. А щодо адаптації слова “таурен” ще зауважу, що як би мені не кортіло пограти, вважаю очікуваним і природним, що лишили транслітерацію. Адже конкретно ця назва раси — авторський винахід Бліззарду.

Назвати людську лінгва-франку “повселюдна мова” — дуже винахідливе рішення! Схвалюю.

Ось ґекання в загальних назвах я не схвалюю. Бо старий противник цього явища. Тим паче, що гоблін, як і гном, є давнім запозиченням. А до відносно “нового” оґра маю окреме зауваження: я б їх перекладав “обрами” (ага, аварами). “Обр” — “велетень” чеською. “Оґра” чехи перекладають як “злобр”, себто “злий обр”, але в нас немає потреби для такого уточнення. До слова, церковнослов'янське слово “ісполин” (біблійні велети — діти янголів) — теж назва реального зниклого народу: спали — скіфське плем'я, яке жило на Дону. Західноєвропейського казкового велета-людожера “оґра” також пов'язують із реальними народами: гунами, аварами й угорцями. Такі вже фольклорні спогади про могутніх варварів-завойовників минулого.

Щодо імені згаданого Денисом гнома можу лишень зауважити, що Мекка може зарівно бути, як “мега”, так і “меха”. Адже англломовні читають грецьке ch як K.

А далі дуже велика хиба. Tinker — це людина, яка працює з бляхою та кольоровими металами. Українські історичні відповідники: кітляр, мідник, бляхар. Як розумієте, годинники теж робили з міді й бронзи, тому в англійській мові поняття змішалось з дзиґармістром — годинникарем. Звідти стійка механічна асоціація. Штукар же — це фокусник, блазень, акробат. Абсолютно не те значення! Очевидно, що треба було перекладати як “бляхар”. Механізми гномів і гоблінів цілком собі можна назвати бляшанками. І ні, значення фокусника — не іронічне, адже штука — це мистецтво. Вогнева штука — феєрверк. Акробатика, фокуси, клоунада — це все мистецтво. Штукар — це не ремісник ручної праці, не механік, а “виконавець”, діяч видовищного/виконавського мистецтва. Тут хіба у згаданих феєрверках перетин є. Велика хиба, велика.

А ось пояснення щодо рейнджерів, єгерів і слідопитів — абсолютно доречні й правильні. Зауважу, що мені всі три варіанти однаково подобаються, проте вибір Скорбатюк підтримую.

Магія... Arcane — слово з простим перекладом: “таїна”, “таїнство”. Треба прикметник? “Таїнний”!

Молитовне спілкування з Богом — це вербалізований виклад потаємного душевного вмісту, спрямований на долучення до Бога. Слово «містика» (без якого тут не обійтись) перейшло тривалі метаморфози розмаїтого наповнення — від давньогрецького значення «таємничий», «таїнний» (латинський відповідник — «окультний»), якого надавали учасникам оргіастичних дійств, до сучасного тлумачення — «сакральна релігійна практика, спрямована на досягнення безпосереднього

Не знаю, що краще: “снаряд таїнної магії” або “снаряд потаємного знання”. “Снаряд магії таїнств”? Головне, що лишити “аркана” (жіночий рід) — недоречно, адже це слово використовується виключно до карт Таро. Денис правильно відмовився від транслітерації.

Прізвисько Trollbane дуже нагадує реальне, яке було у візантійського імператора Василя II: Βουλγαροκτόνος — Болгаробійця. Тому Троллебій — абсолютно правильна адаптація.

Далі фортеця Nethergarde Keep... Ну, тут сильно залежить від способу адаптації тої “Крутоверті”, але garde я б переклав тут як “чата”, а не “варта”. Семантична різниця невелика, але мені видається, що “чата”/“чати” у цьому контексті більше пасує. І найскладніше — зібрати все в одне слово, що в мене не виходить: “Тверджа чат(и) Відхлані”? “Сторожа-над-Крутовертю”? Ну, придатних варіантів вдосталь, а ідеального щось не видно.

Обговорюючи 6-ту частину, знову треба почати з назви книжки: в українській мові сталим виразом є “злети й падіння”. Сходження же бувають у альпіністів і лавин. Окрема велика проблема, що і злети, і сходження без уточнення можуть позначати абсолютно різні напрями: вгору і ВНИЗ.

На додаток зауважу, що фентезійний ліч має повний аналог у слов'янській міфології: костій (ага, російський “кощей”). “Король-костій”, хе-хе. Проте таке навряд приживеться. Запізно, гадаю, для таких радикальних виправлень. Але ж гарно б звучало: “Артас: Становлення короля-костія”! А взагалі, задовбали ці “хроніки” й “сходження”. Зовсім писаки-цеховики розучились оглави книжкам вигадувати.

Про проблему поняття Undead я колись уже писав у Твіттері: справа в тому, що як не крути, а Undead'и таки вмерли й мертві — вони спочину не отримали. Тому вважаю, що тут треба не

калькувати смерть/життя, а пограти з власним поняттям упокій/спочин: безупокійні, неупокоєні, безспочинні, безспочивні тощо.

А Бич є Бич. Як Аттіла Бич Божий. Я є противник неологізмів там, де без них можна обійтися. Бич у фігуральному сенсі великого лиха — це давній вираз.

Щодо іншої фракції неупокоєних зазначу, що Forsaken має два сенси: deserted, abandoned; helpless. Теоретично можна було їх назвати й Полишеними, але нащо? Тож у перекладі “Відречені”/“Зречені” помилки немає. Згадайте вираз “God-forsaken land” — “Богом забута земля”. Дивно, що хтось сперечався щодо перекладу Відречених. Схоже, що то все навіювання російської локалізації. Ці трупи нічого не зрікалися: вони самі опинилися нічийні й нікому не потрібні.

Про свята зауважу хіба що, що ще 10 років тому я перекладав той WoW'івський Хелловін як “Гарбузова Головінь”, та навряд таке пасує книжці. Взагалі, тут головне не перепетросянити, а шляхів адаптації — вдосталь. І “Великосад”, і “Зимовий Покров” — чудові варіанти.

“Вогнеділ”, “Бурштиновий Млин” — також чудові переклади. “Підмісто” ж — добре, але не досконало. Я б вирівняв із “передмістям” і “середмістям”: “Підмістя”.

Abomination — це просто “почвара”. Росіянам бракує елегантного перекладу, тому вони занадто часто лишають цей латинізм без перекладу. І не менш часто вигадують якісь відсебеньки. Ну, і технічно це ще й “гид(ь)”, “гидота”.

“Бивнєрий” і “бивняр” — дуже подобаються! Щоправда shovel — це лопата, та “лопаторіг” звучить гірше.



P.S. Читаючи про обставини, у яких здійснювався переклад цієї серії книжок, хочеться іще раз висловити тобі, друже, велике спасибі за цю титанічну працю, а також окреме дякую за твою відкритість у роботі.

По-дружньому про переклад Варкрафту

Денис Скорбатюк, координатор проекту “Легенди Blizzard” видавництва Molnar, започаткував серію, як на мене, вельми цікавих статей про перекладацьку роботу над франшизою.

- [Частина 1: «Останній вартівник»](#),
- [Частина 2: «Народження Орди»](#),
- [Частина 3: «Припливи півми»](#).

Тому хочу в праві нашого давнього знайомства трошки прокоментувати ці замітки.

Почнемо аж із назви книжки: “Останній Вартівник” / “The Last Guardian”. Свого часу мене збентежив вибір титула “Вартівник”, оскільки сприймаю це слово утилітарно: радше як сторожа або чатового, аніж як високий титул. З іншого боку, можу зрозуміти, чому оминули більш пафосне церковнослов'янське слово “Страж”. Так сталося, що через більшу насиченість російської мови церковщиною, подібні слова нині надто часто оголошують русизмами. Тож “Страж” міг стати зайвим подразником для аудиторії.

До речі, цікавим є ім'я носія титулу — Medivh: передача диграфів із h — нетривіальна задача. Придих? Оглушення? Німа літера? Одного лише Medivh'a можна передати у 4 способи: Медів, Медіф, Медіхв (-вх відкидаю як неприйнятне) і Медівг. Особисто мені завжди подобалось, як остання форма перегукується з Міндовгом, але обрати саме її було б занадто екзотичним рішенням.

Туди ж і Khadgar. Вважається, що ім'я цього мага є дворфського походження, а мова дворфів має придихи. Тому головним був вибір між Кхадг'аром і Кадг'аром. Але особисто я бачив тут можливість для застосування підходу kh>x / h>г, позаяк інакше у вигаданому світі бракувало б імен зі звичайним Х. Тому я прихильний до форми Хадг'ар.

Назва королівства і світу Azeroth теж є задачею із зірочкою, адже взята зі Старого Завіту. У церковнослов'янській формі це Асироѡъ, що набуло виду Асироф у перекладі Біблії від патріарха Філарета. Причём кінцевий губний приголосний дає можливість зарахувати слово у третю відміну. Нагадаю, що всередині планети спить титаніда жіночої статі. Планета Асироф та ще жіночого роду?! Занадто зухвало для перекладача, а не автора. Тим паче, коли вже існує фанатська спільнота зі своїми звичками. Розумію, чому таке глибоке копання було б неможливим. Це була б заздалегідь програна війна з фандомом.

Географічні назви Northrend та Stormwind ставлять інше питання: як передавати промовисті назви та імена? Північношпар та Буревійськ дали б зайвий комедійний ефект.

Дрібничка, яку б я додав, а ніхто б не помітив і не оцінив: відмінювання Андуйна Лотаря, так ЛотарЯ. Справа в тому, що саме так відмінювали реальних середньовічних монархів із цим іменем: як Ігоря і Кобзаря.

Далі роздуми про складноутворні назви, як-от Redridge Mountains. “Червонокряжі гори” — це той варіант, на якому зупинився я, [коли переклав маленький уривок “Останнього Стража”](#) [десь років 10 тому](#). І в цьому я програв Скорбатюкові, який обрав шикарне “Рудогриві гори”!!!

Продовжує тему диграфів дилема Khaz Modan'a та Loch Modan'a. На місці перекладача я б

ототожнив kh та шотландське sh в дворфських назвах. Як уже казав, інакше може виникнути дефіцит X. До речі, це трошки нагадує проблеми передачі арабської мови або деяких кавказьких: усе різноманіття x/h та придихів не вміщується в кирилицю.

Хочеться похвалити піднесений переклад Light як Сяйво. А ось “Great Dark Beyond” як “Велика Позамежна Темрява” навпаки видається занадто прозаїчною. Щоправда кращого запропонувати не виходить. Не Зовню ж?

Інші дві космологічно зовнішні відносно Азероту географічні назви — Outland та Twisting Nether — дійсно є складними, але не розумію, чому перекладачі постійно дивляться в бік таких затертих коренів? Мені здавна не подобається Крутоверть, ех! В українській мові є такі чудові слова як вир, безодня, діл (= низ і могила), нурт, нурта (= вир і безодня), відхлань. Я просто гублюсь у поетичних варіантах! Зупинюсь на пропозиції “Нуртуюча Відхлань”. Outland же хочеться перекласти як Позазем'я, але підступ у тому, що не про Землю йдеться: це зовнішня земля — край поза планетою і виміром. Позасвіття? Позакрайсвіт? Одним словом дійсно складно.

Щодо більш прозаїчних назв. Не розумію проблеми Lakeshire: просто Озернокрай. Але Приозер'я дійсно набагато краще! А ось у парі “Північнокрайське абатство” / “Північноземське абатство” мені навпаки більше подобається -земське, а не як Скорбатюку.

А тепер, як на мене, дійсно сильна хиба: суджений і суджена в орків... Я, звісно, розумію, що орки вірять, що їм щось судилося, що є доля, але англійське “mate” не таке поетичне. “Mate” — це буквально “товариш”. Воно навіть як звання на флоті існує: є мат, а є боцманМАТ — товариш (помічник) боцмана. Етимологічно “mate” — співтрапезник. Значення статевого партнера в ТВАРИН — це перенесення: коники, овечки “потоваришували” тілами. Причём оцей зоологічний сенс слова мав би відсікати поетичні варіанти перекладу.

А ось увага до тикання грубих орків — це правильний хід. Також хвалю вибір слова “орчий”. Росіяни часто від неглибокого розуму використовують слово “орочий” з двома О, але [ороки](#) — це реальний сибірський народ.

Цікавий факт: за написанням слова “daemon” у фентезі стоїть [“сатанинська” істерія проти D&D, яка сталась у США у 1980-ті](#). Довелося дистанціюватися від християнської термінології хоча б орфографічно.

Особисто я люблю нестандартні ae/ea передавати як Я. Проте думаю, що “дЯмон” із вуст орка створило б зайвий комічний ефект.

А тепер про персонажів-орків. Doomhammer... Що ж, тут я такий же хейтер, як і у випадку з Крутовертю. Бо слово згуба — гротескне, розмовне, а основним значенням має буденну втрату (гаманця, наприклад). Не розумію, що не так із словом (за)гибель.

“Щось чорне та тверде випало у нього з-за пазухи і покотилося до рова. Онопрій сягнув рукою по свою згубу, та не встиг захопити її на лету” — Іван Франко.

Принагідно задумався, чи слід при перекладі вносити зброярську термінологію, яка відсутня в англійській мові. Як-от топір (бойова сокира), келеп (бойовий молот) тощо. “Келеп Погуби”? І так, погуба — гарне старе і ОДНОЗНАЧНЕ слово.

Ординський титул Warchief... На перший погляд простий випадок, але є що розглянути. Бо вождь — церковнослов'янська лексика. Саме тому Бандера — провідник. Питома форма “вождя” — “вожай” (синонім ватажка). Корінь у всіх трьох той самий, що є у “воеводі” — водити, вести. Тож варіантів адаптації вдосталь. Воевождь — цілком добрий вибір.

Воевождь Чорнорук... Задумався над наголосом: ЧорнОрук чи ЧорнорУк? Як-не-як, нормативно чорнОслив і чорнОзем, хоч майже ніхто так не каже.

Згадуючи сюжет, відмічу, що абсолютно згоден із трактуванням Тіньової ради (Shadow Council) як непоетичної назви.

“Демонічний” префікс *fel* етимологічно походить від слова зі значенням злий, лютий, лихий. Проте у контексті світу Варкрафту *fel* дійсно найточніше передається поняттям скверна. Не перекладати ж *fel ork* як лютоорк чи лихоорк. Відповідно “*felblood elf*” — сквернокров(н)ий ельф тощо.

Окреме спасибі Скорбатюку за чорнокнижників. Забагато людей плутається в чаклунах і чарівниках: хто добрий, а хто лихий.

І нарешті Тралл... Колись розмірковував над адаптацією його промовистого імені як Бран або Роб, але люди точно не зрозуміють. Рабин (син раби) — іще гірше. Звучить добре Ясир, але навряд фанати приймуть адаптивне перейменування взагалі.

А тепер “гноми”, вибачаюсь, дворфи. Шкода, що переклад “*dwarves*” як “краснолюди” не став загальним правилом. Слово “краснолюдки” траплялось в українській літературі задовго до появи “Відьмака” Сапковського.

Ох, кельтські імена гномів... *Tearlach* — Тярлах. *Seaghdh* — не знаю точно, ймовірно, щось близьке до шЯй, що можна записати як Шагд. А *lomhar* — Іовар, бо ніколи не довіряйте кельтській *mh*: часто це *v/w*. *Beathan* /*р* аhan/ що я б передав як Б'яфан, щоб зберегти трохи орфографізму. У книжці вони зветься Беян, Іовар, Шей і Черлах. Як на мене, Ч — це вже занадто фонетично, а решта — чудово передані.

Міста й селища. *Stromgarde*... “*Strom*”, — наскільки розумію, це архаїчна форма слова “*stream*”, струмок. Власне, і “*garde*” є архаїчною формою для “*garth*”. Тож це буквально українське Струмґард, де “струм” — ручай, “ґард” — рибальська перегорода на річці. Ідеальний збіг форм!!!

Так, я теж спершу побачив в “*garde*” омонім, який значить сторожу, але потім задумався, як визначає назву перший корінь. Але це вилами по воді писано. Архаїчні омографи — занадто глибокі роздуми для популярного комерційного фентезі. Струмґард, Струмград, Струмгвард — однаковий волюнтаризм перекладача. Бо це вже не переклад, а хитка етимологічна розвідка.

“*Capital City*” — Стольний град/город або Стольне місто, щоб виокремити з низки інших столиць. Скорбатюк зробив абсолютно правильне рішення, хвалю.

“Чорнокамінна гора” — теж добре рішення. Щоправда я думав у бік скелі, адже, як-не-як, “*rock*” та “*stone*” — різні поняття.

Ех, орк Пеклокрик, Пеклокрик... Боже, я буквально роками думав над адаптацією цього

прізвиська, а тепер забув, які варіанти вигадав. А я ж таки вигадав!

Ординський лицар смерті Teron Gorefiend... Fiend — чорт, але за етимологією ворог. В українській мові колись таке саме було: церковнослов'янський ворог зі значенням диявола. І врАжий/вражЕнний значило чортівський. “Враженний сину!” На жаль, нині забуте. Терон Струпновражений — гарно, але більше підходить лицарю смерті Бича (часів Артаса).

Вітрогін, вітрогон, вітрогонка — давні українські слова. Тому це цілком добра адаптація Windrunner. Щоправда в українській традиції це про вітер у голові — про легковажність.

Самотня гора Aerie Peak... Ех, а тут я би відкинув усі роздуми про передачу сенсів і вжив просто СХОЖЕ слово: Орлій пік. Орлій = орлиний.

І наостанок Hillsbrad Foothills... Отут постає питання, а до якого ступеня перекладати, бо можна ж і hills brad перекласти.

На цьому все. З нетерпінням чекаю на наступні статті про нюанси перекладу фентезі. Красно дякую товаришу за добрий матеріал, а головне — за нагоду не лише покритикувати, але й похвалити! Приємно, коли є, що відзначити добрим словом.

Про високонароджених ельфів

Оригінально публікація на ЖЖ від 10.02.2022.

Типове для ельфів означення «highborn» насправді не є неологізмом з фентезі. Це доволі стара калька німецького аристократичного поняття «hochgeboren», яке в нас прийнято передавати як «високородний».

Чому сучасні російські перекладачі стали вдаватися до буквалізму — незрозуміло, адже мова саме про шляхетність роду, а не про місце народження. Однак і в випадку, коли епітет такого типу позначає місце народження, у перекладі не спостерігається «-народженого»: згадаймо багрянородних візантійських імператорів. Калька «porphyryborn» маловживана в англійській мові, але зустрічається в текстах куди частіше за «багрянонародженого» в українських.

Прикро, що українські перекладачі фентезі наслідують незугарну стилістичну помилку росіян («highborn» > «высокорожденные» > «високо(на)роджені»).

P.S. До слова, у відеогрі «Banner Saga» є кентаври, яких звать «horseborn». Росіяни переклали це як «конерождённые». Лишається радіти, що в цієї гри нема української локалізації. Бо навряд наші локалізатори дійшли б до «конородних», «конекревних» чи «комоничів».

Orcish (WoW)

Оригінально публікація на ЖЖ від 24.04.2019.

Вірогідно, мови у WarCraft'івських орків як такої немає, а це лише звуконаслідування Чорного наріччя. Але Blizzard затвердив офіційні переклади деяких усталених орчих фраз, тож є з чим попрацювати.

По-перше, є припущення, що прикметник йде перед іменником.

Ось деякі орчі фрази:

Aka'Magosh — A blessing on you and yours / Благословення Вам (вітання),

Bin mog g'thazag cha — I will protect you / Я захищу тебе,

Dabu — I obey / Підкоряюся,

Dae'mon — Twisted soul / Викривлена душа,

Gar'mak — Anguish / Мука,

Gol'Kosh — By my axe / Моею сокирою,

Grombolar — Bowels of the giant / Нутро велета,

Grommash — The Giant's Heart / Велетенське серце,

Kek — Lol / ги-ги,

Kagh! — Run! / Біжи!

Lak'tuk — Suffering / Страждання,

Lo'Gosh — Ghost Wolf / Вовк-привид,

Lohn'goron — Hero's Sojourn / Героеве стійбище,

Lok-Narash — Arm yourselves / До зброї,

Lok-Regar — Ready for orders / Наказуйте,

Lok'tar! — Victory! / Перемога! (гасло),

Lok'tar ogar — Victory or death / Перемога або смерть! (гасло),

Mag'har — Uncorrupted / Незіпсовані,

Nagrand — Land of Winds / Земля вітрів,

Oshu'Gun — Mountain of Spirits / Гора духів,

Swobu — As you command / Як накажеш,

Throm-Ka — Well met (вітання),

Trk'hsk — Bloodshed in battle / Кровопролиття в бою,

Zug-zug — Ok / Гаразд.

Що з цього маємо?

Bolar — Bowel(s) / Нутро,

Grom — Giant / Велет,

Mash — Heart / Серце;

Lok — щось на кшталт «нумо», «let's»:

Lok-Narash — озброюйтеся,

Lok-Regar — наказуйте,

Lok'tar! — перемагаймо,

Lok'tar ogar — нумо перемагати або вмирати.

Lok-Regar no'gall — Ready for orders.

Можливо: let+regard+goal. Виходить «нумо розглядати мету». Що є «по» поки не збагнув.

Може, банально «нема»: «Наказуйте, [бо] нема завдань». Або якийсь артикль, адже «Lok-Regar no'gall» іноді зустрічається в формі «Lok-regar ogull».

Дехто припускає, що «Hall» значить «слава», але офіційного трактування цього слова поки немає.

Слово «Trk'hsk» демонструє нам, що в мові є складова г.

Тепер про відомі суфікси:

Mok'nathal — The Sons of Nath.

З цього видно, що -al позначає приналежність.

Ще є суфікси -ar та -or, що зазвичай використовують в назвах місцевостей, а -an й -on, що бувають в іменах.

Gol'Kosh — By my axe / Моею сокирою;

Grom'gol — Horde camp in Stranglethorn Vale. Probably means "Giant's Axe" or "Giant Axe".

Kosh'harg — An orcish celebration / орче свято.

Гол — це точно сокира. Гром (до речі, слово взяте з російської) — це велетень. Що ж є той «кош», що і в назві свята, і в «by my»? «Наше»? Harg також буває чоловічим ім'ям.

Mok-thorin ka! — Engage the enemy!

Мені точно відомо, що «мок» то є «син». Слово очевидно походить від шотландського Mac. Тож схоже, що в оригіналі вжито зовсім не «ворог», а «сучий сини» чи щось подібне. Цікаво, що «Ка» наявне ще в вітанні «Throm-Ka». Вірогідно, що воно значить таки «met» («стріти»), а «engage» є контекстним. Себто найбільш дослівний переклад на українську був би «Зустріти сучого сина».

Mak'gora — Duel of honor / Двобій честі,

Mak'Rogahn — Duel of will / Двобій волі.

Тут усе просто: mak — двобій.

Garrosh — Warrior's Heart / Воїнове серце,

Gar'mak — Anguish / Мука.

Хм... rosh теж серце? Думається, серце просто osh/ash, а остання літера попередньої частини слова просто подвоїлася.

На підтвердження теорії ось:

Lok-narosh — Thrall in Warcraft III (phonetic spelling). May be related to "Lok-Narash".

Коли «ґар» — це «воїн», тоді «ґармак» — воїнський двобій (бійка). Певною мірою це логічно, що «воебій» позначає страждання.

Не забуваймо також, що «оґар» означає «смерть/помирати». Може бути, що префікс о- робить з воїна смерть, таке собі «воїнування»-смертовбивство.

Цей розбір я робив ще у далекому 2014 році. Можливо, зараз, у 2019-ому, орки Азероту і Дренору нарешті отримали свій повноцінний артланг. Якщо ж його досі не дали «згори», то в фанатів цілком є з чого вибудувати цю мову самим. Уже зараз конланг стихійно складається з розрізнених фраз.