

DUNGEONS.RU

РУКОВОДСТВО ПО СТИЛЮ MANUAL OF STYLE

Как правильно переводить и оформлять
переводы D&D 5e для нашего сообщества

Версия: 0.6.2 «Harmonic Convergence»



ОГЛАВЛЕНИЕ

Часть 1. Для переводчиков	3		
Специфика D&D	3	Слово <i>to</i> как указание следующего действия	10
Общий принцип: троекнижие имеет приоритет	3	Местоимение <i>свой</i>	10
Словарь игровых существ	3	- <i>ing</i> в заголовках	10
Dungeon Master — Мастер	3	Причастия	10
Названия книг и приключений	3	Порядковые числительные	11
Личные имена и фамилии	3	Небинарные персонажи	11
Названия языков	3	«Эльф-волшебник»	11
Географические названия	4	Времена глагола	11
Божества	4	Упорядочение по алфавиту	11
Фракции Забытых Королевств	4	Национальности	11
Титулы	4	Иммунитет	12
Слова <i>person</i> и <i>people</i>	5		
Единицы измерения	5	Часть 2. Для верстальщиков	13
Алфавитные списки	5	Общие принципы	13
Нотации костей	5	Приближение к оригиналу	13
Магия	5	Читаемость	13
Бонус мастерства и владение	6	В чём верстать?	13
Проверки, броски атаки и спасброски	6	Готовые шаблоны	13
Действия в бою	6	Основные указания	13
Урон	7	Формат бумаги A4	13
Персонажи игроков и Мастера	7	Шрифты	14
Видимость целей и дистанция	7	Цвета	14
Дееспособность	7	Выравнивание и переносы	14
Прочие вопросы регистра	7	Колонки	14
Написание в кавычках	7	Заголовки	14
Прочая игровая терминология	7	Списки	14
Блоки статистики существ	7	Стили	15
Специфика приключений	8	Детали	15
Общие соображения русского языка	8	Полужирный и курсив	15
Заголовки	8	Абзацные отступы	15
«Ты» и «вы»	9	Символ ×	15
Имена собственные	9	Кавычки, тире и косые черты	15
Числа	9		
Знаки препинания	9	Приложение 1. Список переведённых книг	16
<i>Также</i> и <i>так же</i>	10	Приложение 2. Словарь разнообразных игровых терминов	17
Буква ё	10	Приложение 3. Словарь терминов из бло-ков статистики существ	18
Порядок слов в предложении	10		

Часть 1. Для переводчиков

Специфика D&D

В этом разделе приведены сведения о стилистике переводов терминологии, специфичной для D&D.

Общий принцип: троекнижие имеет приоритет

Под **троекнижием** понимаются удалённые ныне из общего доступа основные книги пятой редакции, переведённые Студией Фантом: *Книга игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*.

При переводе и вёрстке этих книг была проделана очень серьёзная редакторская работа, поднявшая их на уровень профессиональных, коммерческих переводов, и все термины в этих книгах, а также типичные для D&D речевые обороты, используются единообразно. Поэтому, если у вас остались копии этих книг, в случае разногласий вы можете опираться на них в стилистике своих переводов. (За единственным исключением: навыки Perception и Investigation переводятся как Восприятие и Расследование соответственно. Об этом ниже.)

Словарь игровых существностей

Англо-русский/русско-английский словарь игровых существностей можно найти в [материалах нашей группы](#). Версия 1.3.1, актуальная на момент написания этого документа, включает в себя:

- Armor (Shields) / Доспехи (щиты)
- Weapon / Оружие
- Equipment racks / Наборы снаряжения
- Tools / Инструменты
- Mounts and vehicles / Скакуны и транспорт
- Arcane traditions / Магические традиции
- Languages / Языки
- Damage types / Виды урона
- Adventuring gear / Снаряжение
- Skills / Навыки
- Conditions / Состояния
- Races / Расы
- Classes / Классы
- Backgrounds / Предыстории
- Alignments / Мировоззрения
- Size categories / Категории размеров
- Creature types / Виды существ
- Planes of existence / Планы существования
- Magic items / Волшебные предметы
- Spells / Заклинания
- Creatures / Существа

Переводы, приведённые в этом словаре, являются каноничными для наших переводов, даже в случае расхождений с официальной терминологией.

Навыки: Восприятие и Расследование

По историческим причинам между материалами Студии Фантом (включая троекнижие) и материалами Dungeons.ru (например, *Руководство Занатара обо всём*) существует разногласие по переводу названий навыков Perception и Investigation. В троекнижии они переводятся как Внимательность и Анализ, в материалах Dungeons.ru — Восприятие и Расследование.

Хотя в прошлом эта традиция не всегда соблюдалась¹, в будущих переводах от Dungeons.ru нужно использовать именно второй вариант:

Perception — Восприятие, Investigation — Расследование.

DUNGEON MASTER — МАСТЕР

Термин «Dungeon Master» переводится как «Мастер» (с прописной буквы).

Названия книг и приключений

Названия книг по D&D и приключений пишутся так же, как в оригинале — то есть курсивом и без кавычек. Например: *Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, *DDEX2-10 Плащи и тени*. Так сложилось исторически, хотя это неправильно с точки зрения русского языка; в своих переводах вы можете ставить или не ставить кавычки, но курсив обязателен. Полный список русскоязычных названий переведённых книг можно найти в [Приложении 1](#).

Обратите внимание на регистр: слово «игрока» в названии *Книга игрока* пишется со строчной буквы, а слово «Мастера» в названии *Руководство Мастера* — с прописной.

Названия книг склоняются как обычно. Например: «Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*».

Личные имена и фамилии

Фамилии у нас, как правило, не переводятся.

Например, мы пишем *Лазраль Сильверхэнд*, а не *Лазраль Серебрурукая*. Исключение — фамилии полуросликов, но и их мы никогда не разбиваем на два слова (Goodbarrel — Добробочка).

«Говорящие» имена негуманоидных существ мы, как правило, переводим. Например, имя трента по имени Oakheart может быть переведено как Сердцедуб.

Дифтонг -ae- мы транскрибируем как -аэ-: *Фаэрун*, *Лазраль*, *Ренаэр*. Здесь наша традиция отличается от традиции официального перевода.

Названия языков

В русском языке названия языков пишутся со строчной буквы: *французский*, *японский*, в отличие от английского (*French*, *Japanese*). Названия

¹В том числе и по моей вине. — LW

языков реального мира однозначно пишутся со строчной буквы.

Что же касается **внутримировых языков**, исторически в наших переводах это правило не соблюдалось; например, мы писали «Персонаж говорит на Общем и Великаньем». Хотя это не соответствует правилам русского языка, такой выбор обусловлен тем, что внутримировые языки являются частью игромеханики D&D. Вопрос спорный, поэтому окончательное решение за вами.

В блоках статистики языки, которыми владеет существо, всегда пишутся с прописной буквы.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ НАЗВАНИЯ

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Написание географических названий подчиняется **общим правилам русского языка**.

Главное здесь — то, что родовые термины (слова *остров, море, гора, озеро* и т.д.) в географических названиях пишутся со строчной буквы, например: *Лунное море*¹, *Невервинтерский лес, гора Хотноу*. Если же слово является не описанием географического названия, а его частью, то оно пишется с прописной буквы, например, *Baldur's Gate* — Врата Балдура (город).

МИРЫ И КОНТИНЕНТЫ

В русском языке для планет используется предлог *на*, а для континентов — предлог *в*. Например, Торил — планета, а Фаэрун — континент, поэтому правильно будет *на Тори́ле*, но *в Фаэру́не*.

FORGOTTEN REALMS (ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА)

Название континента Faerûn переводится как Фаэрун.

В переводах географических названий Забытых Королевств мы следуем традиции «Словаря Долины Теней», составленного фанатами. Его можно найти в **материалах нашей группы**.

Существуют мелкие отличия, обусловленные традицией нашего перевода. Например, Zhentil Keep — это Жентильская твердыня, а не Зентильская (по созвучию со названием «Жентарим»). Если какое-то географическое название не встречается в Словаре Долины Теней, можете поискать его в наших существующих переводах, в словаре терминов конкретного сезона Adventurers League, или спросить **редактора**.

И да, к сожалению, вокруг этой традиции перевода можно вести священные войны. Особые вопросы вызывают переводы *Waterdeep* — *Глубоководье* и *Chult* — *Чульм*. Однако это закрепившаяся традиция.

Кстати, о названиях жителей. Жители Глубоководья — глубоководчане. Жители Чульта ранее переводились как «чульты» (в *Гробнице Аннигиляции*), но теперь более предпочтителен перевод «чультийцы».

¹ В наших старых переводах встречается вариант «Лунное Море», но это неправильно.

ПЛАНЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ

Исторически в наших переводах слово «План» писалось с прописной буквы, если оно являлось частью названия конкретного плана или группы планов, например: *Материальный План, Внешние Планы*. Можно поспорить, что это противоречит нормам русского языка. В официальных переводах слово «план» в данном контексте пишется со строчной буквы. Жёсткого стандарта для наших будущих переводов мы не устанавливаем, выбор — за вами; главное — определиться и придерживаться единого стандарта в пределах одного документа.

Слово «план» всегда пишется со строчной буквы в остальных случаях: *Цель должна находиться на том же плане существования, что и вы*.

БОЖЕСТВА

Имена божеств Фаэруна, а также божеств из пантеонов дварфов, эльфов, дроу, полуросликов и орков переводятся так, как они приведены в таблицах в *Путеводителе приключенца по Побрежью Меча* (версии 1.02 и выше) на страницах 21–24. Этот список соответствует «Словарю Долины Теней».

В именах некоторых божеств ошибаются особенно часто. Вот они:

- Chauntea — Чонтия
- Ilmater — Ильматер
- Mielikki — Майлиikki
- Selûne — Селунэ
- Waukeen — Вокин

ФРАКЦИИ ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ

Названия пяти основных фракций Забытых Королевств переводятся так:

- Harpers — Арфисты
- Order of the Gauntlet — Орден Перчатки
- Lords' Alliance — Альянс Лордов
- Emerald Enclave — Изумрудный Анклав
- Zhentarim — Жентарим

ТИТУЛЫ

По правилам русского языка (в отличие от английского) **титуты** правителей, дворян и военные звания пишутся **со строчной буквы**. Это касается как реальных, так и вымышленных титулов. Например: королева Титания, лорд Дагулт Неверэмбер, зор Гарвил Гос, капитан Хьюстус Стэйджет.

Из этого правила есть два исключения:

- Титулы, являющиеся единственным числом от названия организации. Например: *Эланиль Элассидиль* — *высокоранговый Арфист* (то есть член Арфистов).
- Пафосно-фэнтезийные титулы из двух и более слов, в которых первое слово обычно является прилагательным. Например: *Лазраль Сильверхэнд* — *Публичный Лорд Глубоководья*.

СЛОВА PERSON И PEOPLE

Поскольку действие D&D разворачивается в вымышленных мирах со множеством разумных рас, слова *person* и *people*, как правило, относятся к любым разумным гуманоидам, а не только к людям, и переводить их как «человек» и «люди» соответственно будет некорректно. Часто можно перевести слово *people* как «народ»; со словом *person* же приходится изворачиваться и переводить в зависимости от контекста (перевод «личность», хоть и является формально корректным, зачастую выглядит коряво).

ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ

В официальных книгах по D&D используются имперские единицы измерения: дюймы, футы, мили, фунты, галлоны, градусы Фаренгейта. При переводе **допускается (но не обязательно)** дублировать физические величины в привычных нам единицах в скобках или сноской — используя, соответственно, сантиметры, метры, километры, килограммы, литры и градусы Цельсия. Например, *окраина леса находится в 10 милях (16 км) от деревни*. Либо: *окраина леса находится в 10 милях¹ от деревни*.

Исключение — футы как единица измерения коротких расстояний (дистанций в бою, дальности заклинаний и т.д.). Эти количества всегда кратны 5 футам — размеру одной клетки на боевой сетке, — и приводить их эквивалент в метрах не нужно. А вот, например, высоту королевского дворца, приведённую в футах, желательно в скобках перевести в метры.

Слово «футы» всегда пишется полностью, кроме блока скорости и досягаемости/дистанции атак в блоках статистики существ (см. оформление *Бестиария*).

АЛФАВИТНЫЕ СПИСКИ

Для избежания путаницы в будущих материалах желательно не менять нумерацию списков на кириллицу (А, Б, В...) там, где в оригинале она дана латиницей (A, B, C...). Исторически такую путаницу произвела нумерация таблиц магических предметов в *Руководстве Мастера*, когда правила восьмого сезона D&D Adventurers League стали ссылаться на эти таблицы, и русскоязычным игрокам пришлось объяснять, что, например, таблица G — это в переводе таблица Ё.

Это же соображение относится к нумерации комнат в подземельях, которые, как правило, имеют номер, состоящий из латинской буквы и числа (D1, D2, D3...). В переводе нужно использовать эту же латинскую нумерацию без изменений (для удобства Мастера, который может, например, найти к приключению карты на английском языке).

НОТАЦИИ КОСТЕЙ

В переводах **нотаций костей** (например, 3d6) буква *d* заменяется на *k*: 3к6 (перевод «3д6» будет неправильным).

Мы всегда переводим слово *die* (мн. ч. *dice*) как «кость», а не «кубик» или «дайс».

МАГИЯ

ТЕРМИНОЛОГИЯ: ARCANEDIVINE

Однозначного перевода слова *arcane* на русский язык у нас нет. Словосочетание *arcane magic* переводится как «**тайная магия**» (а не «арканная»). Если же слово *arcane* присутствует в другом словосочетании, придётся изворачиваться: *arcane library* — *библиотека тайной магии*.

Словосочетание *divine magic* переводится как «**божественная магия**».

НАКЛАДЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Глагол *cast* применительно к заклинанию переводится как «накладывать». Например: You can cast a spell with a casting time of 1 action — Вы можете наложить заклинание с временем накладывания «1 действие».

По историческим причинам описание классового умения «Ритуальное колдовство» переводит глагол *cast* как «сотворить».

УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ

Слово *level* применительно к заклинаниям и ячейкам заклинаний переводится как «уровень», а не «круг». Например: You can cast *counterspell* as a 3rd-level spell — Вы можете наложить *контрзаклинание* [*counterspell*] как заклинание 3 уровня.

НАЗВАНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ И МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Названия заклинаний и магических предметов пишутся *курсивом* и строчными буквами (за исключением имён собственных, например, *ментальная связь Рэри*). При первом упоминании заклинания или предмета в разделе нужно привести оригинальное английское название в квадратных скобках (оно тоже пишется *курсивом*).

Например:

- В начале сражения дроу накладывают заклинание *тьма* [*darkness*], а дроу-маг использует *Эвардовы чёрные щупальца* [*Evard's black tentacles*] на выглядящего самым крепким персонажа.
- На дне сундука лежит *повязка интеллекта* [*headband of intellect*].

Названия заклинаний **не склоняются, если** идут сразу за словом «заклинание». Например: «Вражеский маг забирается на постамент с помощью заклинания *туманный шаг* [*misty step*]». В противном случае названия заклинаний склоняются как обычные члены предложения: «Вражеский маг забирается на постамент с помощью *туманного шага* [*misty step*]».

¹ 16 км.

БОНУС МАСТЕРСТВА И ВЛАДЕНИЕ

Термин *proficiency bonus* переводится как «бонус мастерства». Во всех остальных контекстах слово *proficiency* (в игромеханическом смысле означающее нечто, к чему прибавляется бонус мастерства) переводится как «владение». Например: *You are proficient with simple and martial weapons.* — *Вы владеете простым и воинским оружием.*

ПРОВЕРКИ, БРОСКИ АТАКИ И СПАСБРОСКИ

Словосочетание *ability check* переводится как «проверка характеристики», *attack roll* — как «бросок атаки», а *saving throw* — как «спасбросок».

Проверки характеристик, броски атаки и спасброски всегда **совершаются**, а не делаются или выполняются. Слово *make* применительно к этим трём видам бросков обычно будет переводиться как «совершить». Например: *The target must make a Strength saving throw* — *Цель должна совершить спасбросок Силы.*

НАВЫКИ

Названия навыков всегда пишутся с прописной буквы, как и в оригинале. Например: *You are proficient in the Perception skill.* — *Вы владеете навыком Восприятие.*

Если название навыка следует за названием характеристики в описании проверки, оно не склоняется. Например: *совершите проверку Мудрости (Выживание).* Также не склоняются названия навыков, следующие сразу за словом «навык», например: *Вы владеете навыком История.* В остальном названия навыков склоняются как обычно: *Персонажи с пассивным Восприятием 14 и выше замечают ловушку.*

СЛ (СЛОЖНОСТЬ)

Термин *DC* (Difficulty Class) для обозначения сложности проверок и спасбросков переводится как **Сл**, от слова «сложность». Именно так: прописная *С* и строчная *л*. Это слово женского рода. Например: *Назначьте Сл, соответствующую характеру предпринимаемых персонажами действий.*

Описания проверок и спасбросков всегда используют единый порядок, который отличается от английского. В оригинале сложность всегда идёт в начале, например: *a DC 15 Strength (Athletics) check.* В переводах, однако, порядок другой: **сначала характеристика, затем навык в скобках (если есть) и, наконец, сложность**. Например:

- Совершите проверку Силы (Атлетика) Сл 15.
- Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13.

В переводах Студии Фантом (в троекнижии и *Затерянных рудниках Фанделвера*) перед словом «Сл» ставится слово «со», например: *Совершите проверку Силы (Атлетика) со Сл 15.* В переводах *Dungeons.ru* это слово обычно опускается, однако его использование не будет ошибкой. Допустимы оба варианта.

СПАСБРОСКИ ПРОТИВ БАЗОВОЙ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Обычно мы не пишем «проверка/спасбросок против чего-либо». Например, мы не пишем «проверка Силы против Сл 15». Исключение — спасброски против базовой характеристики заклинаний (в описаниях заклинаний). Они обозначаются именно так.

УСПЕХ И ПРОВАЛ

Слово *failure* применительно к проверкам и спасброскам переводится как «провал», например: *On a failure, the target takes 3d6 fire damage.* — *При провале цель получает 3к6 урона огнём.*

Часто описания проверок и спасбросков используют союз *or* для описания последствий при провале, например: *The target must succeed on a Strength saving throw or be knocked prone.* Конструкция *must succeed* будет переводиться как «должна преуспеть», а союз *or* — как «и, иначе». Например: *Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе упадёт ничком.*

Нужно различать конструкции *must make* и *must succeed on* и делать различие между ними в переводе. *Make* — совершить, *succeed on* — преуспеть в. Например: *Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 8к6 урона огнём при провале и половину этого урона при успехе.*

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

При описании бросков, к которым применяется преимущество или помеха, предпочтительно использовать конструкцию «совершает [тип броска] с преимуществом/помехой». Если что-то даёт или получает преимущество или помеху, нужно помнить: преимущество и помеха даются *на бросок*, а не к броску или в броске. Например: *Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на броски атаки до конца текущего хода.*

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Действия в бою либо **совершаются**, либо **используются**. Как правило, совершаются действия просто так, а используются — для достижения определённой цели.

Например: «Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной». Но: «В первом раунде огр использует действие Рывок, чтобы максимально приблизиться к ближайшему персонажу».

Названия **стандартных действий в бою** (Атака, Отход, Уклонение и т.д.) всегда пишутся с прописной буквы и без кавычек. Например: «Гоблин может в свой ход бонусным действием совершить действие Засада или Отход».

Для оформления **способностей существ**, используемых в качестве действий, единого стандарта нет. Главное — они должны быть как-то выделены. Для этого их можно написать строчными буквами курсивом либо с прописной буквы (в кавычках или без). Например, оба приведённых

варианта допустимы:

- В свой ход баньши использует *разлагающее касание*.
- В свой ход баньши использует «Разлагающее касание».

Урон

В описании урона наблюдается различие между традициями Студии Фантом и Dungeons.ru. В первом случае количество урона ставится после слова «урон» в именительном падеже: *дробящий урон 2кб*. Во втором случае количество урона ставится перед словом «урон» в родительном падеже: *2кб дробящего урона*. Допустимы оба варианта. В любом случае мы никогда не используем с уроном слова «очки» или «единицы»: *2 урона*, а не *2 единицы урона*.

За исключением дробящего, колющего и рубящего урона, вид урона всегда приводится в творительном падеже: *урон огнём, урон холодом, урон психической энергией, урон излучением, урон силовым полем*. За подробностями обращайтесь к [словарю](#).

Персонажи игроков и Мастера

Термин PC (player character) переводится просто как «персонаж». Мы не используем аббревиатуру «ИП».

Термин NPC (non-player character) имеет два перевода: «ПМ» (персонаж Мастера) в более старых переводах и «НИП» (неигровой персонаж) в более новых. Допустимы оба, но вариант «НИП» предпочтительнее, поскольку, скорее всего, будет более понятен современной аудитории.

Слова «ПМ» и «НИП» являются аббревиатурами и **не склоняются**. Например: *Персонажи могут побеседовать с разными НИП* (но не «с разными НИПами»).

Видимость целей и дистанция

В игромеханике D&D часто встречаются формулировки вида «a creature you can see». Можно переводить это как «видимое вами существо» или как «существо, которое вы можете видеть». Идioms вида «a creature you can see within 30 feet of you» переводятся как «существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов» (то, что от себя, и так подразумевается).

Дееспособность

Английское слово *incapacitated* переводится как «недееспособный», но в русском языке есть и слово «дееспособный», и выражение *not incapacitated* желательно переводить именно так, а не «не недееспособный».

Прочие вопросы регистра

Размеры существ (Крошечный, Маленький, Средний...) всегда пишутся с прописной буквы, как

и в оригинале. Например: *существо Большого размера*.

Названия классов и подклассов (архетипов) всегда пишутся со строчных букв, например: *бард коллегии знаний*. Исключение (по историческим причинам) — школы волшебников, например: *волшебник школы Воплощения*.

Виды существ (нежить, небожитель, исчадие) всегда пишутся со строчной буквы.

Сокращённые номиналы монет пишутся строчными буквами, как и в оригинале: *сп* — мм, *сп* — см, *гр* — зм.

Классовые умения пишутся с прописной буквы и без курсива, при этом с прописной буквы пишется только первое слово. Например: *Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать*.

Написание в кавычках

Как было сказано [выше](#), **названия книг по D&D** можно писать как в кавычках, так и без (исторически кавычки не использовались).

Классовые умения можно писать как в кавычках, так и без. После слова «умение» кавычки обязательны:

Аналогично для **классов и архетипов** кавычки обязательны, если название архетипа следует за родовым понятием в именительном падеже: *класс «друид», архетип «мастер боевых искусств», но: коллегия знаний, школа Воплощения*.

Прочая игровая терминология

В целом, если возникнут вопросы по переводу конкретной терминологии, в качестве эталона можно использовать тот раздел троекнижия, в котором она упоминается. Неполный список игровых терминов, в переводах которых часто возникают ошибки и отступления от нашего стиля, приведён в [Приложении 2](#).

Здесь останавливаюсь на нескольких конкретных терминах:

- long rest — это продолжительный отдых, а не долгий или длительный;
- finish a long/short rest — закончить отдых, а не завершить (можно также писать «до окончания короткого/продолжительного отдыха»);
- end a turn — окончить ход;
- hit points — это хиты, а не очки или пункты здоровья;
- Hit Dice — это кости хитов (строчными буквами);
- XP — это опыт, 200 XP — 200 опыта;
- party — это группа или отряд, а не партия;
- level of exhaustion — это степень истощения, а не уровень истощения или усталости;
- spell slot — это ячейка заклинания, а не слот.

Блоки статистики существ

В целом при оформлении блоков статистики существ следует ориентироваться на *Бестиарий* как на эталон перевода. Если вы оформляете приложение, то существ, которые присутствуют в

Бестиарии, предпочтительнее копировать оттуда, поскольку перевод блоков статистики в *Бестиарии* тщательно выверен и сделан единообразным. Если какие-то отдельные способности нестандартного существа встречаются у существ из *Бестиария*, также желательно скопировать их текст оттуда для единообразия. Единственное, о чём нужно помнить — это о том, что **Внимательность и Анализ** нужно заменить на Восприятие и Расследование соответственно.

Словарь различных терминов, встречающихся в блоках статистики, приведён в **Приложении 3**.

ЗАГОЛОВОК БЛОКА СТАТИСТИКИ

После названия существа в заголовке блока статистики ставится оригинальное название на английском, например: «Огненный элементаль [fire elemental]».

Подзаголовок блока статистики имеет единый формат: [Размер] [вид существа], [мировоззрение]. При этом пол конкретного существа никогда не указывается, а мировоззрение склоняется согласно виду существа. Например, *Средний гуманоид (человек)*, *законно-злой* (даже если это женщина), *Средняя нежить*, *хаотично-нейтральная* (даже если это мужчина).

СКОРОСТЬ

Особые скорости существа обозначаются деепричастиями. **Скорость** 30 фт., летая 60 фт., плавая 20 фт.

СОПРОТИВЛЕНИЕ И ИММУНИТЕТ

Прилагательное *immune* мы переводим как «имеет иммунитет» или «обладает иммунитетом».

Виды урона, к которым существо имеет сопротивление или иммунитет, перечисляются в именительном падеже и в порядке русского алфавита:

Сопротивление урону некротическая энергия, огонь, холод, электричество.

Состояния, к которым существо имеет иммунитет, перечисляются в виде существительных и в порядке русского алфавита: **Иммунитет к состоянию** оглушение, ослепление, очарование, бивание с ног.

ЯЗЫКИ

В блоках статистики языки, на которых говорит существо, перечисляются с прописной буквы и в порядке русского алфавита: *Драконий*, *Общий*, *Эльфийский*.

СОКРАЩЁННЫЕ НАЗВАНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Для сокращённых названий характеристик используются следующие переводы:

- STR — СИЛ
- DEX — ЛОВ
- CON — ТЕЛ
- INT — ИНТ
- WIS — МДР
- CHA — ХАР

СПЕЦИФИКА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

D&D ADVENTURERS LEAGUE

Исторически название «Adventurers League» переводилось самыми разными способами. Из встреченных мной — Лига Приключенцев, Лига Искателей Приключений, Приключенческая лига, Лига Авантюристов. Ввиду отсутствия консенсуса желательно в будущих переводах так и оставлять это название непереверждённым.

Стандартную шапку приключений D&D Adventurers League (введение, услуги заклинателей, определение силы отряда и т.д.) переводить не нужно, потому что при вёрстке её можно будет просто скопировать из любого другого приключения того же сезона.

НАЗВАНИЯ СУЩЕСТВ

В приключениях названия существ, с которыми возможен бой, выделяются жирным шрифтом. В переводе нужно оставлять жирный шрифт там, где он есть, и добавлять при первом упоминании существа его оригинальное название в квадратных скобках. Например: *Навстречу отряду выйдут четыре **гоблина** [goblin] и один **босс гоблинов** [goblin boss].*

СТАНДАРТНЫЕ ПЕРЕВОДЫ НАЗВАНИЙ

РАЗДЕЛОВ

Зачастую сразу за столкновениями в приключениях следуют разделы под названиями *Developments* и *Treasure*. Стандартные переводы этих названий такие:

- Developments — Развитие событий;
- Treasure — Сокровища.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Словосочетание *player handout* переводится как «раздаточный материал» или «раздаточный материал для игроков» (последнее полезно в случае, если есть и раздаточный материал для Мастера).

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА

Многие приведённые в этом разделе сведения касаются текстов на русском языке в целом, а не конкретно переводов D&D.

ЗАГОЛОВКИ

В английском языке заголовки используют «title case»: все слова, кроме предлогов, союзов и артиклей, пишутся с прописных букв. В русском языке, в отличие от английского, **заголовки используют регистр обычных предложений**, с обычной расстановкой прописных и строчных букв. Например, заголовок «What to Do with the Monster» нужно переводить как «Что делать с монстром», а не «Что Делать с Монстром».

Точки после заголовков не ставятся.

«ТЫ» И «ВЫ»

Мы никогда не обращаемся к читателю на «ты». Соответственно, мы напишем не «твой персонаж», а «ваш персонаж», и глаголы, обращённые к читателю, мы ставим во множественном числе («прочтите следующую главу», а не «прочти следующую главу»).

С другой стороны, мы никогда не пишем слово «вы» с прописной буквы в середине предложения. (Правильно: «уровень вашего персонажа». Неправильно: «уровень Вашего персонажа»).

Сказанное касается только авторского текста. Речь от лица персонажа вполне может использовать обращение на «ты» как к другому персонажу, так и к читателю (например, в записках Таши в *Котле Таши со всякой всячиной*).

ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ

Названия кораблей, внутримировых книг, музыкальных произведений, магазинов, прочих заведений в русском языке пишутся в кавычках и без курсива, при этом с прописной буквы пишется только первое слово, а также имена собственные. Например:

Отдохнув в трактире «Гарцующий пони», я отправилась в плавание на корабле «Морской мефит», проводя время за чтением «Экологий Эльминстера».

ЧИСЛА

В русском языке для разделения тысяч используется пробел, а не запятая, как в английском: 10,000 XP — 10 000 опыта. Для разделения целой и дробной части числа используется запятая, а не точка, как в английском: 1.5 miles — 1,5 мили.

ЗНАКИ ПРЕПИНАНИЯ

КАВЫЧКИ

В наших переводах используются **кавычки-ёлочки**. Если же внутри кавычек-«ёлочек» нужны ещё кавычки, используются кавычки-«лапки», например: Приключение «Кораблекрушение „Морского мефита“».

КОСАЯ ЧЕРТА

Как в русском, так и в английском языке используется только прямая косая черта /, например: 1/отдых, дистанция 20/60 футов (неправильно: 1\отдых, дистанция 20\60 футов).

ТИРЕ

Для **разделения слов в предложении** (например, «Келемвор — бог смерти») используется **длинное тире** (—), которое не нужно путать с дефисом (-), используемых для разделения частей одного слова («по-русски»). Если вы можете использовать его в своём переводе — замечательно! Если нет, не беда: наши верстальщики заменят дефисы на тире. Главное — отделять дефисы, которые будут

заменены на тире, пробелами с обеих сторон; это очень облегчит верстальщикам жизнь.

Для обозначения **диапазона чисел** используется **короткое тире** (–), например, *Это приключение для персонажей 1–4 уровня*. Оно не отделяется пробелами от чисел справа и слева от него. Не путайте короткое тире с дефисом — оно длиннее!

Перед словом «это», служащим для определения, всегда ставится длинное тире. Например: *Жрец — это слугитель божества*.¹

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Знаки препинания при прямой речи различаются в русском и английском языках, и при переводе нужно это учитывать. Полные правила можно найти [здесь](#).

Самые частые ошибки касаются этих двух правил:

- В русском языке **точка в конце прямой речи** ставится *после закрывающей кавычки* (в английском — перед). Например: *Эльминстер сказал: «Сегодня мы спасём Фаэрун»*. То же самое касается запятой, завершающей прямую речь, если за ней следуют слова автора. *«Сегодня мы спасём Фаэрун», — сказал Эльминстер*. Все остальные знаки препинания (восклицательный, вопросительный, многоточие) ставятся *внутри кавычек*.
- В отличие от английского языка, в русском **слова автора, разрывающие прямую речь**, не разрывают кавычки. *«Спасибо вам за то, что присоединились к празднеству, — говорит Торин Номерталь. — Слава процветающему Хиллсфару!»*

ОБРЫВ ПРЯМОЙ РЕЧИ

В английской пунктуации для обрыва прямой речи (обозначения того, что говорящий оборвал речь, не закончив её) используется тире или два дефиса.

"I don't understa—" she begins, but drops unconscious from the ogre's club.

В русском языке для этой цели используется **многоточие**.

«Я не понима...» — начинает она, но падает без сознания от дубины огра.

ЗАПЯТЫЕ

Расписывать все правила употребления запятых в этом документе нет смысла. Упомяну лишь одну самую частую ошибку: при переводе часто остаются запятые от английского оригинала после оборотов, после которых в русском языке запятая не ставится.

В частности, запятая не ставится:

- После словосочетаний со словами «при» или «в случае», например: *При успешном спасброске существо получает только половину урона*. (Аналогично «в случае провала» и т.д.).

¹В наших переводах это правило стабильно не соблюдается, но это ошибка.

- После словосочетаний со словами «перед» или «после», например: *После этого столкновения группа может совершить короткий отдых.*
- Перед словом «и» при перечислении однородных членов, например: *Существо имеет иммунитет к огню, холоду и электричеству.* В английских текстах от WotC, наоборот, запятая в этом случае всегда ставится.
- После словосочетания «тем не менее», например: *Тем не менее их воинские навыки вторичны по сравнению с магической силой.*¹

ТАКЖЕ И ТАК ЖЕ

Частой ошибкой в русском языке является написание *так же* вместо *также*. Полное описание различий между тем и другим выходит за рамки этого документа, но вот одно эмпирическое правило: если *также* можно заменить на *тоже* или *вдобавок*, то оно пишется слитно. Например: «Если посыпать вокруг горгоны порошком сухости, она **также** (= *вдобавок*) получает преимущество на проверки, направленные на освобождение себя». Если же можно опустить, то *так же* пишется раздельно: «Будет справедливым, если те, кто служит Первому Лорду и его прославленным гостям, не будут одеты **так же** красиво, как они (= *так красиво, как они*)».

БУКВА Ё

Хотя в современном русском языке использование буквы ё на письме является необязательным, в троекнижии она используется везде, и очень **желательно ставить букву ё везде** и в ваших переводах («полёт в течение трёх часов», а не «полет в течение трех часов»).

ПОРЯДОК СЛОВ В ПРЕДЛОЖЕНИИ

Русский язык намного гибче английского в плане порядка слов — в английском он, как правило, жёстко задан. При переводе описаний (обычно это текст в рамках для прочтения мастером) стоит переупорядочивать так, чтобы это звучало естественно в русском языке.

Например, такое начало описания будет неестественным: *Трон, сделанный из кораллов и ракушек, стоит в центре этого зала.* Речь шла о зале, а не о троне. Лучше будет перестроить предложение так: *В центре этого зала стоит трон, сделанный из кораллов и ракушек.*

Эта рекомендация касается в первую очередь художественных описаний. При переводе игромеханики порядок слов устоявшегося перевода менять не надо.

СЛОВО ТО КАК УКАЗАНИЕ СЛЕДУЮЩЕГО ДЕЙСТВИЯ

В английском языке слово *to* перед глаголом часто переводится как «чтобы». Зачастую, однако, пере-

водчики используют такой перевод там, где подразумевается скорее просто последовательность действий, где это будет стилистической ошибкой.

Вот пример из реального приключения:

Then, 120 pairs of eyes swivel to stare malevolently at the characters.

Здесь вместо использования слова *чтобы* («Затем 120 пар глаз поворачиваются, чтобы злобно уставиться на персонажей») лучше просто перечислить порядок действий:

Затем 120 пар глаз поворачиваются и злобно смотрят на персонажей.

Перевод *only to* как «только чтобы» или «только для того, чтобы» очень часто тоже является ошибкой. Этот оборот может также означать неожиданный исход действия: *A single human warrior might frighten away a dozen gatherers, only to be shocked when two hunters viciously attack.* (VGtM)

МЕСТОИМЕНИЕ СВОЙ

В русском языке есть местоимение, которого нет в английском: *свой*. Желательно использовать его там, где это имеет смысл. Например, вместо «вы можете повторять спасбросок в конце каждого вашего хода» лучше написать «...своего хода».

-ING В ЗАГОЛОВКАХ

В английском языке *-ing*-форма глагола имеет несколько значений, и два из них часто вызывают путаницу:

- Деепричастие (ответ на вопрос *что делаю?*): *swimming* — *плавая*.
- Герундий (отглагольное существительное): *swimming* — *плавание*.

В заголовках *-ing*-форма означает именно герундий, а не деепричастие. Использование деепричастия в русскоязычном заголовке, как правило, будет ошибкой. Например, заголовок *Fighting the Ogres* будет более корректно перевести как «Сражение с ограми», а не «Сражаясь с ограми».

ПРИЧАСТИЯ

В русском языке значительно чаще, чем в английском, употребляются **причастия** (слова, отвечающие на вопросы *что делающий?* и *что сделавший?*). Зачастую английские придаточные предложения, начинающиеся со слов *who*, *which* и *that*, будут лучше звучать на русском при переводе именно причастным оборотом, а не придаточным предложением со словом *который*. Например, в предложении *Урон равен числу, которое выпало при броске кости бардовского вдохновения* красивее будет вместо *которое выпало* сказать *выпавшему*.

¹ В Книге игрока и других старых книгах это правило не выполняется, но это ошибка.

ПОРЯДКОВЫЕ ЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ

В написании **порядковых числительных цифрами** есть две тенденции. В троекнижии буквенные наращения после цифр не ставятся нигде: например, *наложить заклинание 3 уровня*, а не *3-го уровня*. В книгах от Dungeons.ru эта традиция не соблюдается последовательно, и можно встретить оба варианта. Главное — придерживаться одного варианта в пределах одного текста.

Если вы используете буквенные наращения, делайте это **по правилам русского языка**. Правильно: *1-й уровень, с 5-го уровня*. Неправильно: *1-ый уровень, с 5-ого уровня*.

В таблицах дополнительных заклинаний (для доменов жреца, кругов друида и т.д.) буквенные наращения не используются.

НЕБИНАРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Слово *nonbinary*, означающее, что персонаж не принадлежит ни к мужскому, ни к женскому полу, так и переводится — небинарный.

В английском языке последних лет, в том числе в официальных приключениях WotC, для небинарных лиц используется местоимение *they*. К сожалению, в русском языке на настоящий момент единого консенсуса о соответствующих языковых формах не сложилось. Осложняет ситуацию и то, что в русском языке в единственном числе не только местоимения третьего лица, но и глаголы прошедшего времени обязательно имеют род.

Могу дать следующие рекомендации для перевода текстов, включающих небинарных персонажей. Возражений против них мы не встречали.

- Имена и фамилии небинарных персонажей, оканчивающиеся на согласную, не нужно склонять — точно так же, как если бы они были женскими. Например: *дом Хастрин Лифтендер*, а не *дом Хастрина Лифтендера*.
- При первом упоминании слова «небинарный» в тексте дайте сноску, поясняющую смысл этого слова. Об этом просили читатели одного такого приключения, увидевшие его в первый раз.
- Местоимения и глаголы в прошедшем времени лучше не использовать вообще. Если не получается перефразировать текст без их использования, оставьте пометку для **редактора**, пусть она помучается.

«ЭЛЬФ-ВОЛШЕБНИК»

Этот подраздел интересен тем, что приводимая здесь рекомендация в переводах Студии Фантом и Dungeons.ru раньше не соблюдалась, но в будущих переводах желательно её придерживаться.

В английском языке два и более существительных подряд (например, *elf wizard*) — вполне нормальная ситуация; первое существительное становится определением. В русском языке для составных конструкций подобного рода используется дефис, например: *француз-географ*.¹ Второе слово в такой конструкции называется **приложением**.

¹Пример взят из книги Жюль Верна «Таинственный остров» в переводе Н. Немчиновой и А. Худачевой.

Соответственно, правильным переводом будет «эльф-волшебник».

В приключениях часто встречаются краткие описания персонажей следующего вида: *[мировоззрение] [пол] [раса] [название существа]*, например, *NG female human scout*. В русском языке без знаков препинания такое описание будет некорректным. При переводе лучше разделить составные части описания запятыми: *НД, женщина, человек, разведчик [scout]*.

ВРЕМЕНА ГЛАГОЛА

Следите за тем, чтобы **времена глагола** в однородных сказуемых и сложных предложениях звучали естественно. Такая ошибка особенно часто встречается в приключениях при указании **последствий действий игроков**, поскольку они могут использовать как настоящее, так и будущее время.

Вот пример из исправленной при вычитке ошибки перевода: *Если приключенцы оскорбляют орков или каким-то образом спровоцируют их на нападение, социальное столкновение сменится на боевое*. Более правильно будет *оскорбят* вместо *оскорбляют*, потому что остальные глаголы в предложении используют будущее время.

УПОРЯДОЧЕНИЕ ПО АЛФАВИТУ

Если в оригинале какой-то список был упорядочен по английскому алфавиту, в переводе он должен быть **переупорядочен по русскому алфавиту**.

Обычно такое встречается с блоками статистики монстров. Например, допустим, что в оригинале приключения раздел с характеристиками монстров содержит следующие блоки статистики в следующем порядке:

- Ettin
- Hobgoblin
- Water elemental

В русской версии этого приключения блоки статистики будут переупорядочены так:

- Водный элементаль
- Хобгоблин
- Эттин

Также и списки видов урона, к которым у монстра есть сопротивление или иммунитет, и состояний, к которым есть иммунитет, должны быть упорядочены по русскому алфавиту: *«cold, fire, lightning, thunder»* превращается в *«звук, огонь, холод, электричество»*.

НАЦИОНАЛЬНОСТИ

Национальности в русском языке всегда пишутся **со строчной буквы**: *тетирианец, иллусканец*.

Исторически это правило не соблюдалось в отношении национальности вистани, которая в приключении *Проклятье Страда* пишется с прописной буквы. Вообще это неправильно, но сейчас оба варианта допустимы.

ИММУНИТЕТ

Мы не используем в своих переводах слово «иммунный». Прилагательное *immune* можно переводить как «имеет иммунитет» или «обладает иммунитетом».

Часть 2. Для верстальщиков

Вёрстка — работа кропотливая и требующая внимания к мелочам. Надеемся, что этот раздел поможет вам в этом нелёгком деле.

Общие принципы

Приближение к оригиналу

При вёрстке мы стараемся сохранить внешний вид оригинала. Для этого мы тщательно подбираем похожие шрифты, ищем картинки в высоком качестве и расставляем их в нужных местах, а также используем стили для единообразия оформления. **При прочих равных отдавайте предпочтение тому варианту вёрстки, который выглядит ближе к оригиналу.**

Читаемость

Наши документы используются большим количеством игроков и мастеров, причём в условиях ограниченного времени — во время игры важна возможность быстро считывать текст с листа, не отвлекаясь на моменты, мешающие чтению. **При прочих равных отдавайте предпочтение более читаемому варианту вёрстки** — например, из двух шрифтов, похожих на оригинальный, выберите более читабельный.

Как следствие этого правила, **текст должен оставаться текстом**. Иначе говоря, если в оригинальном документе есть выделяемый текст, то и в переводе он должен быть выделяемым текстом, а не картинкой. Поэтому растровые графические редакторы вроде Adobe Photoshop и GIMP плохо подходят для вёрстки документов с текстом; их можно использовать только для перевода картинок, где текстовые надписи короткие и являются частью картинки.

В чём верстать?

Выбор инструмента зависит от сложности документа. Как минимум, выбранная вами система должна поддерживать экспорт в PDF с сохранением текста, а также возможность переопределять шрифты.

На данный момент мы использовали для вёрстки следующие программы:

- **Adobe InDesign** — очень мощная, но и непростая в освоении программа вёрстки. В ней верстались самые большие наши издания — книги правил и книжные приключения (хардкаверы).
- **Microsoft Word** — всем известный текстовый процессор. В нём свёрстаны некоторые наши приключения Adventurers League.
- **LibreOffice Writer** — свободный аналог Microsoft Word, поддерживающий те же форматы файлов. В нём мы верстаем некоторые документы покороче, например, «Сборник Советов Мудреца».

- **LaTeX** — свободная система вёрстки в исходных кодах, концептуально похожая на HTML, но для печатных документов. В ней свёрстана примерно половина наших переводов приключений Adventurers League, а также это руководство.

Из этих вариантов InDesign больше всего подходит для больших, сложных документов с большим количеством графики и сложным её обтеканием текстов, а остальные варианты — для документов попроще с типовым оформлением и небольшим или нулевым количеством картинок.

Кроме того, существуют две очень похожие системы вёрстки документов в браузере — **Homebrewery** и **GM Binder**. Для создания PDF-документов они используют разметку Markdown и встроенные в браузер средства печати веб-страниц, предоставляя возможности гибкой настройки документа с помощью HTML и CSS. Если вы переводите документ, свёрстаный в одной из этих систем, проще будет использовать его исходный код и заменить английский текст русским — это значительно сэкономит вам время по сравнению с вёрсткой с нуля.

Готовые шаблоны

Готовые шаблоны для вёрстки, отвечающие приведённым ниже рекомендациям, опубликованы на [соответствующей странице нашего сайта](#). С их помощью можно сверстать документы в нашем стиле в Adobe InDesign, LaTeX, Microsoft Word или LibreOffice Writer.

Для веб-приложений Homebrewery и GM Binder мы подготовили **CSS-стиль**, устанавливающий формат бумаги A4 и заменяющий шрифты на наши. Их нужно установить в систему, скачав с [нашей страницы шрифтов](#).

Основные указания

Формат бумаги A4

Официальные англоязычные материалы по D&D используют американский формат бумаги Letter (215.9 × 279.4 мм). Для удобства печати мы вместо него используем при вёрстке международный **формат бумаги A4** (210 × 297 мм).

В Homebrewery/GM Binder формат бумаги можно задать с помощью CSS:

```
@page {
    size: A4;
}

.phb {
    width: 210mm;
    height: 296.8mm;
}
```


ШРИФТЫ

К сожалению, стандартные шрифты официальных материалов D&D 5e не поддерживают кириллицу. Из-за этого мы используем альтернативные наборы шрифтов, которые можно скачать с нашей [страницы шрифтов](#).

КНИГИ

Для вёрстки книг и других официальных материалов мы на момент написания этого документа используем следующий набор шрифтов. (В квадратных скобках дано название шрифта, используемого для этой цели в оригинале.)

Семейство шрифтов	Назначение
Mookmania [<i>Bookmania</i>]	Основной текст
Open Sans [<i>Scala Sans</i>]	Врезки и таблицы
Alegreya SC [<i>Mrs Eaves Small Caps</i>]	Заголовки глав и разделов
Alegreya Sans SC [<i>Scala Sans SC</i>]	Заголовки врезок и таблиц, подписи под картинками
Nodesto Cyrillic [<i>Modesto</i>]	Заголовок обложки
Alegreya Sans [<i>Modesto Text</i>]	Текст внизу обложки («...для лучшей в мире ролевой игры»)
Volbera [<i>Solbera</i>]	Буквицы

Эти же шрифты используются для вёрстки современных сезонов Adventurers League, начиная с восьмого (Глубоководье).

Некоторые тонкости:

- Шрифт Mookmania немного больше, чем оригинальная Bookmania, поэтому при вёрстке даже того же текста он будет занимать больший объём. Это можно исправить, либо слегка уменьшив межбуквенное расстояние, либо слегка уменьшив сам шрифт (с 9 пунктов, используемых в оригинале, до примерно 8.6).
- Шрифт Open Sans ощутимо больше, чем Scala Sans того же размера, поэтому при вёрстке не по шаблону нужно будет соответствующим образом настроить размер шрифта.

В прошлом наши книги использовали другие шрифты:

- Вместо Mookmania и Open Sans использовались наши собственные русификации Bookmania и Scala Sans. Их можно увидеть в троекнижии, *Путеводителе приключенца по Побережью Меча* и приключениях Тирании Драконов, включая первый сезон Adventurers League.
- Вместо Alegreya SC использовался шрифт нашего собственного изготовления Mr.NigaSmallCaps (русификация Mrs Eaves Small Caps). Этот шрифт до сих пор используется при вёрстке второго и третьего сезонов Adventurers League для единообразия с уже вышедшими приключениями этих сезонов.

ADVENTURERS LEAGUE: СЕЗОНЫ 4–7

Вёрстка четвертого сезона Adventurers League переключилась на другой набор шрифтов — в основном это системные шрифты Windows. Сезоны с пятого по седьмой используют те же шрифты, за исключением того, что изменился шрифт заголовков.

Семейство шрифтов	Назначение
Cambria	Основной текст
Calibri	Врезки и таблицы
Segoe UI	Заголовки (сезон 4)
Nodesto Cyrillic [<i>Modesto</i>]	Заголовки (сезоны 5–7)

Приключения Community Created Content (CCC) используют самое разное оформление, но типовые шаблоны (которым следуют авторы, не ставшие гордиться собственное оформление), как правило, используют формат 4–7 сезонов, возможно, с другими шрифтами заголовков.

ЦВЕТА

В соответствии с принципом «верстаем близко к оригиналу» в переводах используются те же цвета фонов таблиц и врезок, что и в оригинале. Вы можете считать их, сделав скриншоты оригинала и загрузив их в графический редактор.

ВЫРАВНИВАНИЕ И ПЕРЕНОСЫ

Официальные материалы D&D (и наши переводы их) используют выравнивание по левому краю (а не по ширине). Кроме того, как в оригинале, так и в переводах используются переносы.

К сожалению, GM Binder на данный момент не поддерживает переносы в русском языке (хотя в браузерах техническая возможность для этого имеется), а Homebrewery не поддерживает переносы вообще.

КОЛОНКИ

Большинство материалов по D&D использует вёрстку в две колонки, при этом заголовок верхнего уровня (заголовок главы) располагается над обеими колонками.

ЗАГОЛОВКИ

Заголовки 3-го уровня (соответствующие команде \subsection в LaTeX) в официальных материалах подчёркиваются. Подчёркивание должно распространяться на всю ширину колонки, а не только на ширину текста.

СПИСКИ

Списки должны оставаться списками при вёрстке перевода. Это значит, что вы должны использовать средства программы вёрстки для создания списков вместо ручной вставки маркеров списка (буллитов) в начало каждого абзаца.

Неправильно:

- Обратите внимание, как ведут себя переносы строк внутри многострочных пунктов списка.
- Это второй пункт списка.
- Это третий пункт списка.

Правильно:

- Обратите внимание, как ведут себя переносы строк внутри многострочных пунктов списка.
- Это второй пункт списка.
- Это третий пункт списка.

Стили

Если вы верстаете документ с нуля, а не на основе готового шаблона, **используйте стили** вместо ручного оформления! Все перечисленные выше средства вёрстки (InDesign, Word, LibreOffice, LaTeX) поддерживают их. Это значит, например, что для заголовка врезки вам нужно создать соответствующий стиль и применять его к каждому заголовку врезки вместо выставления шрифта и размера для каждого из них. Это позволит в будущем единообразно менять оформление всего документа, просто изменив определение соответствующего стиля.

ДЕТАЛИ

Полужирный и курсив

Сверяйтесь с оригиналом при употреблении полужирного шрифта и курсива и употребляйте их там, где они употребляются в оригинале. Вот главное, о чём нужно помнить:

- Названия заклинаний и магических предметов пишутся курсивом: *огненный шар* [fireball].
- Названия существ, составляющих возможное боевое столкновение, при первом упоминании используют название существа из его блока характеристики и пишутся полужирным, например: в подвале прячутся три **разбойника** [bandit].
- Заголовки самого нижнего, 5-го уровня — заголовки отдельных абзацев, — как правило, пишутся полужирным курсивом. Например:

Местность. Местность здесь холмистая, и кое-где из-под земли выглядывает горная порода.

Освещение. Сейчас полдень, но солнце скрыто за густыми тучами.

АБЗАЦНЫЕ ОТСТУПЫ

В материалах по D&D отступ первой строки ставится в начале каждого абзаца, кроме первого абзаца, следующего за каждым заголовком — как легко видеть, в частности, в этом руководстве.

Также абзацы, следующие непосредственно за врезками, не имеют отступов.

Интервалы между абзацами не ставятся.

СИМВОЛ ×

Для обозначения знака умножения используется специальный символ ×, а не буква «х», например: 1к4 × 100 зм.

В HTML (и, значит, в Homebrewery/GM Binder) его можно записать как ×.

КАВЫЧКИ, ТИРЕ И КОСЫЕ ЧЕРТЫ

Вам, как верстальщику, нужно особенно тщательно следить за употреблением правильных кавычек, а также за правильным использованием короткого и длинного тире и косой черты /; детали приведены [выше](#) в разделе для переводчиков.

Один тонкий момент: в русском языке нежелательно начинать новую строку абзаца с длинного тире. Чтобы этого не происходило, перед длинным тире можно поставить неразрывный пробел (тильда ~ в LaTeX, в HTML, см. [Википедию](#) для Windows).

Приложение 1. СПИСОК ПЕРЕВЕДЁННЫХ КНИГ

В этом приложении приведены английские и русские названия книг по D&D пятой редакции, переведённых (или в данный момент переводимых) Студией Фантом и Dungeons.ru. Книги, удалённые из общего доступа, выделены **красным**. Книги, находящиеся в процессе перевода на момент написания этого документа, выделены серым.

КНИГИ ПРАВИЛ

Оригинал	Перевод
Player's Handbook	Книга игрока
Dungeon Master's Guide	Руководство Мастера
Monster Manual	Бестиарий
Sword Coast Adventurer's Guide	Путеводитель приключенца по Побережью Меча
Elemental Evil Player's Companion	Стихийное Зло — Путеводитель игрока
Xanathar's Guide to Everything	Руководство Занатара обо всём
Volo's Guide to Monsters	Справочник Воло по монстрам
Mordenkainen's Tome of Foes	Том Морденкайнена о врагах
Tasha's Cauldron of Everything	Котёл Таши со всякой всячиной

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Оригинал	Перевод
Lost Mine of Phandelver	Затерянные рудники Фанделвера
Hoard of the Dragon Queen	Клад Королевы Драконов
Rise of Tiamat	Пробуждение Тиамат
Princes of the Apocalypse	Принцы апокалипсиса
Out of the Abyss	Из Бездны
Curse of Strahd	Проклятье Страда
Storm King's Thunder	Гром Штормового Короля
Tomb of Annihilation	Гробница Аннигиляции

Приложение 2. Словарь разнообразных игровых терминов

В этом приложении приведены переводы разнообразных игровых терминов пятой редакции, которые не вошли в основной словарь, но в переводах которых часто возникают ошибки и отступления от нашего стиля.

Оригинал	Перевод
200 XP	200 опыта
ability check	проверка характеристики
ability score	характеристика
advantage	преимущество
as an action	действием
attack roll	бросок атаки
AC	КД
Armor Class	Класс Доспеха
bonus action	бонусное действие
cantrip	заговор
cast a spell	накладывать заклинание
CR 3	Опасность 3
CR 3 creature	существо с показателем опасности 3
darkvision	тёмное зрение
DC	Сл
disadvantage	помеха
Dungeon Master	Мастер
finish a long rest	закончить продолжительный отдых
gp	зм
Hit Dice	кости хитов
hit points	хиты
level of exhaustion	степень истощения
long rest	продолжительный отдых
make a Strength (Athletics) check	совершить проверку Силы (Атлетика)
make an attack	совершить атаку
melee weapon attack	рукопашная атака оружием
NPC	НИП (или ПМ)
party	группа (или отряд)
proficiency bonus	бонус мастерства
proficient in Perception	владеет навыком Восприятие
ranged weapon attack	дальнобойная атака оружием
reaction	реакция
saving throw	спасбросок
short rest	короткий отдых
spell level	уровень заклинания
spell slot	ячейка заклинания
spellcasting ability	базовая характеристика [заклинаний]
succeed on a Dexterity saving throw	преуспеть в спасброске Ловкости
surprise round	раунд неожиданности
surprised	застан врасплох

Приложение 3. Словарь терминов из блоков статистики существ

В этом приложении приведён неполный список переводов терминов, встречающихся в блоках статистики существ.

ШАПКА

Оригинал	Перевод
Armor Class	Класс Доспеха
Hit Points	Хиты
Speed	Скорость

ШЕСТЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Оригинал	Перевод
STR	СИЛ
DEX	ЛОВ
CON	ТЕЛ
INT	ИНТ
WIS	МДР
CHA	ХАР

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Оригинал	Перевод
Saving Throws	Спасброски
Skills	Навыки
Damage Resistances	Иммунитет к урону
Damage Immunities	Сопротивление к урону
Condition Immunities	Иммунитет к состоянию
Senses	Чувства
darkvision	тёмное зрение
tremorsense	чувство вибрации
blindsight	слепое зрение
truesight	истинное зрение
Languages	Языки
Challenge Rating	Опасность

ТИПИЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Оригинал	Перевод
Innate Spellcasting	Врождённое колдовство
Spellcasting	Использование заклинаний
Keen Hearing	Острый слух
Keen Smell	Тонкий нюх
Evasion	Увёртливость
Sneak Attack	Скрытая атака

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Оригинал	Перевод
multiattack	мультиатака
slam	размашистый удар
spellcasting ability	базовая характеристика
melee weapon attack	рукопашная атака оружием
ranged weapon attack	дальнобойная атака оружием
melee spell attack	рукопашная атака заклинанием
ranged spell attack	дальнобойная атака заклинанием

КОРОЛЕВА ЭЛЬЗА

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 12

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)

Спасброски Тел +5, Хар +7

Навыки Восприятие +4, История +5, Проницательность +4

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 9 (5 000 опыта)

Использование заклинаний. Эльза является заклинателем 12 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Эльза знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *луч холода** [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion], *обморожение** [frostbite]

1 уровень (4 ячейки): *ледяной кинжал** [ice knife], *туманное облако* [fog cloud], *цветной шарик** [chromatic orb] (только холод), *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *облако кинжалов* [cloud of daggers], *порыв ветра** [gust of wind], *снежный шквал Сниллока** [Snillloc's snowball storm]

3 уровень (3 ячейки): *метель* [sleet storm], *хождение по воде* [water walk]

4 уровень (3 ячейки): *власть над водами* [control water], *град** [ice storm], *призыв малых элементарей* [conjure minor elementals] (только вода)

5 уровень (2 ячейки): *конус холода** [cone of cold], *призыв элементаря* [conjure elemental] (только вода)

6 уровень (1 ячейка): *ледяная стена** [wall of ice], *Отлюков ледяной шар** [Otiluke's freezing sphere]

* Заклинание школы воплощения

Элементали Эльзы могут говорить на Общем даже в том случае, когда обычно не могли бы, и существуют неограниченно до рассеивания заклинания (но если она наложит то же заклинание снова, элементали, призванные им ранее, исчезнут).

Построение заклинаний. Когда Эльза накладывает заклинание школы воплощения, воздействующее на других существ, которых она может видеть, она может выбрать число существ, равное уровню заклинателя + 1. Эти существа автоматически преуспевают в спасброске от заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасброске.

ДЕЙСТВИЯ

Замораживание сердца. Эльза накладывает *луч холода* [ray of frost] на существо, не являющееся нежитью, элементом или конструктом. Если атака попадает, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе начнёт получать по степени истощения каждый час. При достижении степени истощения 5 цель становится окаменевшей (превращается в лёд) и перестаёт получать дальнейшие степени истощения. Этот эффект можно снять заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration].

Создание предмета. Эльза использует магический лёд, чтобы создать простой немагический предмет Большого или меньшего размера, такой, как оружие, доспех, одежда или транспорт. Он столь же прочен, как и обычный предмет того же вида, и имеет схожие свойства, даже если, будучи сделанным из обычного льда, он бы сломался. Эльза может распылить созданный таким образом предмет действием; если он будет уничтожен другим образом, его осколки растают, как обычный лёд.

Постройка сооружения (1/день). Эльза строит сооружение из магического льда, которое может иметь до 300 футов в длину, ширину и высоту. Оно выдерживает все типичные для такого сооружения нагрузки, даже если бы сломалось, будь оно построено из обычного льда. Эльза выбирает планировку комнат и этажей и может действием назначить элемент сооружения источником тусклого света или погасить такой источник. На использование этой способности уходит 1 минута, и Эльза может потратить 1 минуту на то, чтобы распылить сооружение; если оно будет уничтожено другим образом, его осколки растают, как обычный лёд.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Сооружение, созданное способностью Эльзы «Постройка сооружения», функционирует как её логово. На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Эльза совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; она не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Часть потолка обрушивается на одно существо, которое Эльза может видеть в пределах 120 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе будет сбито с ног и погребено под обломками. Погребённое существо опутано и не может ни дышать, ни встать. Существо может действием выбраться из-под обломков, совершив проверку Силы Сл 10.
- Пол в 60-футовом радиусе вокруг Эльзы становится скользким, как свежий лёд. Каждое находящееся на земле существо в этом радиусе, кроме Эльзы, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, иначе будет сбито с ног.
- С потолка или стен летят острые осколки льда, поражающие до трёх существ, которых Эльза может видеть в пределах 120 футов. Эльза совершает одну дальнбойную атаку (+7 к попаданию) по каждой цели. При попадании цель получает 7 (2к6) колющего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Лютый волк [DIRE WOLF]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 37 (5к10 + 10)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Шпион [SPY]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Расследование +5, Скрытность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона и шпион совершал бросок атаки без помехи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).