

**Age of Magic: the dialogues and localization**  
by Dmitry Sergeev

Here are examples of real dialogues and comics written for Age of Magic events.

Здесь приведены примеры диалогов и комиксов, написанных для событий игры «Age of Magic».

Assassin's Code .....	2
Killing Jokes .....	5

## Assassin's Code

*(reference to popular 3D-action game Assassin's Creed)*

The head of the Guild of Assassins, Blade, comes to Mordred, an adviser to the Order of the Raven, to get information from him about the Cardle and the power of Chaos, but Mordred offers the Prisms of Chaos in exchange for a contract. He needs to get one thing. But Blade is an assassin, not a courier. Then they agree that as a contract, the Assassins Guild will kill the Guardian of this thing in exchange for the Prisms of Chaos.

As a professional assassin, Blade decides to get more information about a potential victim. This Guardian protects the Echo Whisper, the key to the Stronghold of Silence, in which the boss of the Order of the Raven, Corvus, was imprisoned. It turns out that Mordred wants to free his Boss! But since Blade harbors a grudge against the Order of the Raven, he wants to outplay Mordred and take the Echo Whisper for himself in order to get both the Prisms of Chaos for the contract and a valuable artifact for new negotiations on more favorable terms. And it won't be a breach of contract, because Blade is a killer, not a courier!

## Событие «Кодекс Убийцы»

Глава Гильдии Убийц Блэйд приходит к Мордреду - советнику Ордена Ворона - чтобы получить от него информацию про Обитель и силу Хаоса, но тот сам предлагает Призмы Хаоса в обмен на контракт. Нужно достать одну вещь. Но Блэйд - убийца, а не курьер. Тогда они договариваются, что в качестве контракта Гильдия Убийц убьёт Стража этой вещи в обмен на Призмы Хаоса.

Как профессиональный убийца, Блэйд решает собрать информацию о потенциальной жертве. Этот Страж охраняет Шёпот Эха - ключ от Бастиона Безмолвия, в котором был заточён босс Ордена Ворона Корвус. Получается, что Мордред хочет освободить своего Босса! Но поскольку Блэйд затаил обиду на Орден Ворона, он хочет переиграть Мордред и забрать Шёпот Эха себе, чтобы получить и Призмы Хаоса за контракт, и ценный артефакт для новых переговоров на более выгодных условиях. И это не будет нарушением контракта, ведь Блэйд убийца, а не курьер!



**Блэйд**

Один раз Орден Ворона уже обманул Гильдию Убийц. Так что я сюда не за работой пришёл. Я пришёл за расчётом!

**Assassin's Code. Dialogue №1-1****Mordred:**

Old Blade! What brings you here? It's been a while since you were in these parts!

**Blade:**

There was no need. Until one mustached rat offered my boys a hit contract for immortal freaks.

**Mordred:**

Oh, they couldn't do it? Well, don't worry. I have another job for you.

**Blade:**

The Order of the Crow has already deceived the Assassins Guild once. So I didn't come here for work. I came for pay!

**Mordred:**

What a surprise! The assassin came to kill. The only thing more unexpected is that the rogue isn't going to fight fair.

**Кодекс Убийцы. Диалог №1-1****Мордред:**

Старина Блэйд! Какими судьбами? Давненько ты не появлялся в наших краях!

**Блэйд:**

Не было нужды. Пока одна усатая крыса не выдала моим парням заказ на бессмертных уродцев.

**Мордред:**

О, неужели не справились? Так ты не переживай, у меня есть для вас и другая работёнка.

**Блэйд:**

Один раз Орден Ворона уже обманул Гильдию Убийц. Так что я сюда не за работой пришёл. Я пришёл за расчётом!

**Мордред:**

Как неожиданно! Убийца пришёл убивать. Неожиданнее только то, что плут не собирается драться честно.

**Assassin's Code. Dialogue №4-2****Omphis:**

And how much have they promised you, hitman? I'd like to know the price of my firm principles before I die!

**Blade:**

That's where you're wrong, old man. I didn't come to kill you. I need to find out about the Stronghold of Silence.

**Omphis:**

This is an enchanted prison built by order of the Knights of the Council. But its dungeons are still empty.

**Blade:**

Oh, I doubt that. They don't pay hitmen for the key to an empty hoosegow. I'll have to pay a visit to the Knights of the Council and loosen their tongues.

**Ash:**

Why would anyone even think of tying their tongues, boss? Boss? Boss?!

**Кодекс Убийцы. Диалог №4-2****Омфис:**

И сколько же было обещано тебе, наёмник? Дабы знать перед смертью цену твёрдости принципов моих!

**Блэйд:**

Тут ты ошибся, папаша. Я не убивать тебя пришёл. А разузнать про Бастион Безмолвия.

**Омфис:**

Сие есть тюрьма зачарованная, что по заказу Рыцарей Совета возведена была. Но до сих пор пустуют её темницы.

**Блэйд:**

Ох, сомневаюсь. Не платят наёмникам за ключ от пустой каталажки\*. Придётся навестить Рыцарей Совета и развязать им язык.

**Эш:**

А зачем кому-то вообще пришло в голову завязывать им язык, босс? Босс? Босс?!

Special Vocabulary of Blade	Словарь Блэйда
<p>A special dictionary has been created for the character so that speech immediately reveals his sharp temper, iron grip, directness and the habit of living by his own rules. Initially in English, so as not to lose the peculiarities of speech.</p> <p>howdy partner = hi there friend ya'll = all of you</p> <p>tenderfoot or greenhorn = rookie, little boy hoosegow or calaboose = prison, jail namby-pamby city slicker = not brave home boy skedaddle = get out of here a half-wit = a stupid person by hook or crook = any way possible pony up = hurry up the jig is up = the game is over</p> <p><i>Look at you, you haven't aged a bit! But I'm no longer a greenhorn, either. Shall we dance? Skedaddle, half-wits.</i></p>	<p>Для персонажа был создан специальный словарь, чтобы речь сразу выдавала его резкий нрав, железную хватку, прямоту и привычку жить по своим правилам. Сразу на английском языке, чтобы не потерять особенности речи.</p> <p>здорово, старина вы все</p> <p>салага, мальчик каталажка жалкий пижон, слабак убирайся недоумок, недоносок любой ценой двигаем, поторапливаемся игра окончена</p> <p><i>Ты погляди, ничуть не постарел! Но и я уже не мальчик. Потанцуем? Брысь отсюда, недоноски.</i></p>

## Killing Jokes

*(reference to famous DC comix Batman: The Killing Joke)*

An event about a creepy clown from the Cursed Circus faction, whose speech should be full of puns (the so-called dad jokes). The lack of laughter should provoke the character to aggression. The task was to select and adapt jokes so that they were equally understandable in both English and Russian.

Did you hear about the orc who afraid of hurdles? He got over it.

How many brave Shaggy Pygmies does it take to light a torch? Both of them!

I heard Lucius are not with the Archons on Arrath anymore. Burnt out at work.

I told a bad alchemistry joke once. I got no reaction.

What's a witch's favorite subject in the Academy? Spelling!

Did you hear about the witch who drank invisible ink? She's at the healer's waiting to be seen.

- Knock-knock!
- Er... Who's there?
- A witch who interrupts everyone.
- A witch who inter...
- Abracadabra!

## Событие «Убийственные шутки»

Событие про жуткого клоуна из фракции «Проклятый Цирк», чья речь должна быть полна каламбуров (т.н. dad jokes). Отсутствие смеха должно провоцировать персонажа на агрессию. Стояла задача подобрать и адаптировать шутки, чтобы они были одинаково понятны и на английском, и на русском языках.

Слышали про картавого орка, который всё никак не мог проплыть по реке? Он всё-таки сплавился!

Сколько нужно храбрых Детей Леса, чтобы зажечь факел? Все двое!

Слышал, на Аррате Люциус больше не служит в рядах Архонов. Сгорел на работе.

Рассказал я как-то неудачную шутку алхимикам... Никакой реакции.

Знаете, какой у ведьм в Академии самый любимый предмет? Метла!

Не знаешь, как дела у ведьмы, выпившей невидимые чернила? А то я давно её не видел...

Тук-тук!

Э... Кто там?

Ведьма, которая всех перебивает.

Ведьма, которая всех пере...

Абра-кадабра!

AGE  
OF  
MAGIC

