



UnB

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
CURSO DE LETRAS – TRADUÇÃO / INGLÊS**

**TRADUZINDO AVENTURAS DE *PYRAMID OF SHADOWS*: QUESTÕES
TERMINOLÓGICAS E DO GÊNERO *FANTASY* EM *DUNGEONS & DRAGONS***

Daniel Leocádio Chassot

BRASÍLIA

2021

Daniel Leocádio Chassot

**Traduzindo aventuras de *Pyramid of Shadows*: questões terminológicas
e do gênero fantasy em *Dungeons & Dragons***

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em
Letras – Tradução / Inglês, sob a
orientação da Profa. Dra. Elisa
Duarte Teixeira, na Universidade de
Brasília.

Brasília

2021

Daniel Leocádio Chassot

**Traduzindo aventuras de *Pyramid of Shadows*: questões terminológicas
e do gênero *fantasy* em *Dungeons & Dragons***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em Letras – Tradução / Inglês, sob a
orientação da Profa. Dra. Elisa Duarte Teixeira,
na Universidade de Brasília.

Aprovado em ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Elisa Duarte Teixeira
Orientadora

Profa. Dra. Carolina Pereira Barcellos
Membro Avaliador

Prof. Dr. Jean-Claude Lucien Miroir
Membro Avaliador

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que desde cedo me levaram nas livrarias dos shoppings, onde eu passava bastante tempo lendo e me interessando por histórias de ficção de fantasia, interesse esse que possuo até hoje (tanto o gênero literário quanto o hábito da leitura). Por me ensinarem muita coisa que levo na vida e, principalmente, à minha mãe, por, mesmo em meio a essa pandemia, ter me aconselhado a não me desanimar, não deixar a peteca cair e ir com tudo nessa reta final para alcançar esse grande objetivo em minha vida. Pelo amor e carinho de vocês, muito obrigado.

Ao meu padrinho, que me deu de presente uma assinatura da Turma da Mônica e me fez me interessar pela leitura quando eu ainda era bem pequeno. Pelo incentivo, quando eu ainda era uma criança descobrindo as coisas, muito obrigado.

Aos meus professores ao longo da minha vida, por todo o conhecimento que me transmitiram e que guardei comigo para que hoje eu estivesse finalmente chegando até aqui e concluindo mais uma grande etapa em minha vida. Pelos ensinamentos, lições e pela sabedoria de vocês, muito obrigado.

Ao meu grupo de aventureiros, que aceitaram jogar uma campanha mestrada por mim, apesar de toda a minha inexperiência e amadorismo na função de mestre, mas sem deixar de apontar meus erros e falhas, para evoluirmos todos juntos como um grupo. Sem eles, eu nunca teria cogitado fazer esse trabalho sobre *Dungeons & Dragons* ou até mesmo sobre RPG, em geral. Pela amizade e sinceridade de vocês, muito obrigado.

À professora Alba, que me fez perceber que até mesmo algo que eu estava até então praticando como *hobbie* poderia ser a base de um projeto de pesquisa, consequentemente estimulando esse trabalho de conclusão de curso. Por abrir meus olhos para essa possibilidade, muito obrigado.

À minha orientadora Elisa que, apesar da correria com outros trabalhos, além do meu, e de outras tantas responsabilidades, nunca deixou de sanar minhas dúvidas e de se mostrar totalmente atenciosa e disposta a me ajudar com tudo que eu precisasse para a realização deste trabalho, até mesmo me abrindo as portas em momentos onde eu me encontrava em becos sem saída. Por toda a paciência,

sugestões e dicas, e pela esperança que me deu com relação a este trabalho, muito obrigado.

E por último, mas não menos importante, a todos que nunca deixaram de acreditar em mim, cuja confiança depositaram em mim e que torceram junto comigo pela chegada desse tão esperado momento. Por me darem a coragem e a luz de seguir adiante até alcançar o meu objetivo, muitíssimo obrigado.

RESUMO

A localização de jogos, incluindo os de tabuleiro, vem conquistando espaço crescente nos Estudos da Tradução, nas últimas décadas. *Dungeons & Dragons*, o jogo de tabuleiro mais jogado no mundo e no Brasil atualmente, apresenta especificidades que tornam a sua tradução uma tarefa particularmente laboriosa. Por um lado, é preciso lidar com as complexidades da escrita literária do gênero *fantasy*; por outro, não se pode escapar de questões mais pertinentes à tradução especializada, suscitadas pelo fato de o texto de partida ser, em última análise, o manual de instruções de um jogo. Acrescente-se a isso as inconsistências e problemas de tradução encontrados nas diversas versões já traduzidas para o português brasileiro das obras mais recentes da franquia de D&D. Em vista disso, o presente Trabalho de Conclusão de Curso de Tradução - Inglês tem por objetivo principal propor uma tradução adequada para o público-alvo do Brasil de uma parte da aventura criada para a 4ª edição do jogo intitulada *Pyramid of Shadows*, ainda sem tradução para a língua portuguesa. Um objetivo secundário advindo dessa tarefa é a proposição de um glossário do vocabulário especializado levantado durante o processo tradutório, para que sirva de apoio e referência para futuros tradutores atuando nessa mesma área especializada. Um corpus contendo edições anteriores do jogo serviu de apoio para ambas as tarefas. *Inserir frase aqui*

PALAVRAS-CHAVE: Tradução especializada; Localização de jogos; Terminologia; Ficção de fantasia; *Dungeons & Dragons*.

ABSTRACT

The localization of games, including board games, has been gaining increasing space in Translation Studies over the last decades. Dungeons & Dragons is currently the most played board game in the world and in Brazil. The elaborate texts comprising the game's books have specificities that make their translation a laborious task. On the one hand, it is necessary to deal with the complexities of literary writing and the creativity involved in the fantasy genre; on the other, the technical aspects of the text as a game manual characterize it as a specialized translation, where the use of adequate terminology and text typology is of essence. Furthermore, when previous versions of D&D's game materials already translated into Brazilian Portuguese are compared, there are inconsistencies and translation problems. In view of this, the main objective of this Undergraduate Senior Thesis in English Translation is to produce a reliable and appropriate translation for the Brazilian audience of an excerpt of the adventure created for the 4th edition of the game titled *Pyramid of Shadows*, which has not yet been translated into Portuguese. A secondary objective arising from this task is the compilation of an English -> Portuguese glossary of the terms elicited during the translation process, to serve as reference material for future translators working with similar texts. A corpus containing materials from previous editions of the game was compiled and served as guidance in both tasks.

KEYWORDS: Game Localization; Dungeons & Dragons; Glossary; Pyramid of Shadows; Terminology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Kit de dados de RPG (de cima para baixo: d4, d6, d8, d10, d10, d12 e d20).	9
Figura 2 - Player's Handbook/Livro do Jogador (4e)	27
Figura 3 - Dungeon Master's Guide/Guia do Mestre (4e)	28
Figura 4 - Monster Manual/Manual dos Monstros (4e)	29
Figura 5 - Pyramid of Shadows (4e)	30
Figura 6 - Projeto de Tradução na plataforma online SmartCAT.	33
Figura 7 - Word Types e Word Tokens do Excerto traduzido no AntConc.	35
Figura 8 - Carta "Tiamat".	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. JUSTIFICATIVA	5
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
2.1 Breve introdução aos Role-Playing Games (RPG) e seu vocabulário	9
2.2 Tradução e Terminologia: especificidades dos jogos	11
2.3 Localização de jogos	14
2.4 Algumas questões terminológicas nas traduções de D&D	17
2.5 Questões discursivas: gênero e tipologia textual em D&D	19
3. RELATÓRIO DE TRADUÇÃO	26
3.1 Caracterização do texto de partida	30
3.2 Etapas de preparo para a tradução	32
3.2.1 <i>Preparação dos textos para inserção no SmartCAT</i>	32
3.2.2 <i>Criação do Corpus</i>	34
3.3 Comentários sobre aspectos relevantes da tradução	35
3.3.1 <i>Características discursivas</i>	35
3.3.2 <i>Terminologia</i>	38
3.4 Criação de um Glossário	39
4. CONCLUSÃO	41
ANEXO 1: Pyramid of Shadows, Adventure Book Two, p. 34-35	46
APÊNDICE 1: Pyramid of Shadows, Adventure Book Two, p. 34-35 traduzidas	48
APÊNDICE 2: Tradução espelhada de Pyramid of Shadows, Adventure Book 2, pp. 34-35	51
APÊNDICE 3: Glossário	98

INTRODUÇÃO

Uma forma de lazer que tem divertido gerações em todo o mundo e pela qual tenho bastante interesse é o RPG de mesa. RPG, sigla para *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis), é um gênero de jogo que se popularizou muito nas últimas décadas. Pode ser encontrado em diversos formatos e tem muitos adeptos, de todas as idades. Uma das justificativas possíveis para essa popularidade pode ser o fato de o RPG juntar duas coisas bastante atrativas: o teatro, já que o jogador deve interpretar um personagem de ficção, em um cenário criado também por jogadores; e o fato de serem jogos de estratégia, em que é preciso seguir um conjunto de regras e, para vencer, superar os desafios impostos pelos seus adversários. Essas duas características dão aos jogos a sua peculiaridade mais atraente: cada partida é única, já que a forma como você vai lidar com esses desafios e interpretar seu personagem nunca vão ser as mesmas.

Ademais, os cenários medievais de alguns jogos de RPG combinam uma vasta gama de elementos presentes nas mais diversas culturas: mitologias, contos de fadas, fantasias literárias, etc. Este é o caso do jogo alvo deste trabalho, *Dungeons & Dragons* (D&D daqui em diante), que tem como personagens elfos, anões, dragões, gigantes, fadas, bruxas e várias outras criaturas inspiradas nessas fontes ancestrais.

A literatura fantástica também serve de inspiração para os sistemas de fantasia medieval. *O Hobbit*, de J. R. R. Tolkien (1937), pode ser considerado um precursor do que seria uma aventura de RPG no sistema D&D. Um mago aparece na porta de um *Hobbit* (*Halfling*, em D&D), o convida para uma aventura junto a um grupo de anões, que foram expulsos de seu reino por um dragão arrogante, ambicioso e egoísta. O grupo pretende retomar seu antigo lar e matar o dragão. Embora relutante, o *Hobbit* acaba embarcando nessa aventura, e passa por diversos desafios e obstáculos até alcançar seu objetivo final. O mesmo pode ser dito sobre *O Senhor dos Anéis*, do mesmo autor (TOLKIEN, 1954), que é outra aventura no mesmo mundo, porém, com outro grupo e outro objetivo.

Um sistema, dentro dos jogos de RPG, é o conjunto de regras e a escolha de um mundo onde a história irá se passar (também chamado de Cenário de Campanha, pelos jogadores clássicos). O jogador pode criar seu próprio sistema ou utilizar algum já pronto. Cada sistema de RPG possui pontos fortes e fracos, pois geralmente se adequam melhor a um cenário ou tipo de jogo. Por exemplo, o sistema *Storyteller* tradicional foi desenvolvido para uso em jogos que simulam a realidade e as interações sociais que podem ocorrer entre seres humanos (ou não-humanos). Quando transportamos esse sistema para o mundo de *Vampiro: a máscara* (um dos mais famosos RPG de terror do Brasil), temos de adaptar algumas regras para que se encaixem no mundo dos vampiros e seus poderes sombrios. Este mesmo sistema de regras deve ser adaptado, novamente, quando jogamos no mundo de *Lobisomem: o apocalipse* ou no de *Mago: a ascensão*. Normalmente, as regras básicas de rolagens de dados e testes não são alteradas, somente a ficha de personagem.

Ao mestrar¹ uma aventura de criação própria utilizando a 5ª edição de *Dungeons & Dragons* para um grupo de amigos, procurando por imagens de referência para mapas que gostaria de usar, acabei encontrando uma outra aventura na internet, chamada *Pyramid of Shadows*, que me chamou muito a atenção. Mas ela tinha um problema: era da 4ª edição, e não havia sido traduzido ainda para o português. Ao me deparar com isso, pensei em como poderia traduzir e adequar aquela aventura para a 5ª edição, de modo a tentar inseri-la na minha própria aventura, ambientada nessa e não naquela edição. No entanto, essa adequação teria como propósito o entretenimento, e não o projeto da pesquisa em si. Foi então que notei haver diferenças entre as duas não apenas no que diz respeito às regras e à jogabilidade, mas também no que diz respeito às traduções dos termos utilizados.

Enquanto vários novos materiais da 5ª edição de D&D vêm sendo lançados todos os anos desde 2014 no exterior, o Brasil só começou a publicar as traduções oficiais desta edição do jogo no ano passado, o que fez com que uma dessas duas coisas tenha sido (e ainda continue sendo) necessária: a criação e o uso de traduções não oficiais, feitas por fãs e para fãs, geralmente disponíveis na *Biblioteca*

¹ O verbo “mestrar” é usado entre os jogadores brasileiros para designar a ação de narrar/criar uma aventura para outros jogadores e agir como Dungeon Master (DM) / Mestre.

Élfica na internet², ou, então, que o *Dungeon Master* (aquele que cria a aventura e mestra o jogo) e/ou os jogadores sejam proficientes na língua inglesa.

Uma forma de contornar esse problema é gerar mais traduções de boa qualidade, para que mais pessoas tenham acesso ao jogo no Brasil – objetivo geral deste Trabalho de Conclusão de Curso. E para gerar traduções de boa qualidade, é preciso ter um maior conhecimento das especificidades da tradução de jogos, e, mais especificamente, de RPG de tabuleiro.

Um dos aspectos mais importantes nesse tipo de tradução é a terminologia usada para dar forma e vida a esse universo fantástico. A criação de um banco de dados terminológico bilíngue de D&D, um dos objetivos específicos deste trabalho, visa auxiliar futuros tradutores que optarem por atuar nesta área do mercado profissional, em constante expansão em nosso país. Outro objetivo específico é contribuir para a reflexão sobre a prática e a teoria envolvidas na tradução de jogos no âmbito dos Estudos da Tradução, bem como destacar a relevância da chamada Localização, seja no mercado de trabalho de tradução, seja na indústria de desenvolvimento de jogos.

Esta pesquisa foi feita para auxiliar futuros tradutores e terminólogos, buscando reduzir os problemas e dificuldades encontradas ao trabalhar com traduções especializadas de jogos de mesa e com a terminologia nessa área específica.

"Esses tipos de inconsistência provavelmente projetam uma imagem negativa e pouco profissional da versão localizada, o que poderia ser facilmente evitado criando e compilando glossários e usando tecnologia de gerenciamento de terminologia" (MANGIRON e O'HAGAN, 2013, p. 125)

Após uma breve argumentação a respeito da relevância desse nicho no mercado de trabalho da tradução português->inglês, passamos aos fundamentos teóricos em que se apoiaram nossas metodologias de pesquisa e decisões tradutórias. Na sequência, apresentamos o relatório de tradução, que compreende

² Disponível em <https://www.bibliotecaelfica.org/>. Acesso em 03 abr. 2021.

desde a metodologia de trabalho empregada para a construção do banco de dados para registro dos termos, passando pela coleta e organização do corpus de apoio e pela criação do projeto de tradução no SmartCat. Por fim, apresentamos e discutimos os aspectos mais relevantes levantados durante a tradução e o glossário resultante.

1. JUSTIFICATIVA

De acordo com um relatório do último quadrimestre de 2020, publicado pelo grupo Orr³, os formatos mais populares de RPG atualmente, todos jogados por milhares de pessoas online, são, em ordem decrescente de importância: *Dungeons & Dragons* (5ª Edição), com quase de 53% da preferência do público, seguido de *Call of Cthulhu* (qualquer edição), *Pathfinder* (1ª e 2ª Edições), *Warhammer* (Fantasy, 40k, Wrath & Glory, etc), *World of Darkness* (Vampire, Werewolf, etc), *Dungeons & Dragons* (Edição 3.5), com cerca de 1%, *Star Wars* (qualquer edição), e *Starfinder*, entre outros (Roll20 Q4, 2020).

Dungeons & Dragons surgiu originalmente em 1974, criado pela *Wizards of the Coast*, e desde então seu impacto ao redor do globo é imenso. Sua influência está presente na cultura nerd/geek em diversas mídias, como livros, séries, filmes, jogos, *podcasts* e até mesmo em sistemas de RPG derivados, tais como *Pathfinder* e *Tormenta*. Outros exemplos podem ser encontrados em séries aclamadas atuais, como *Stranger Things*, em que as crianças protagonistas aparecem jogando o sistema e apelidam os monstros que aparecem ao longo da série com nomes de criaturas do sistema, como *Demogorgon* e *Mindflayer* (ou Devorador de Mentes). Além disso, o personagem Will Byers demonstra ser um grande fã do sistema.

Outro exemplo que pode ser citado, desta vez na televisão, é o desenho animado homônimo, mas que chegou ao Brasil com o nome de “*Caverna do Dragão*”. Na trama, um grupo de amigos se vê transportado a um mundo de fantasia, onde se deparam com o *Dungeon Master* (“Mestre dos Magos”, na versão brasileira), que dá a cada um deles um item mágico, para prosseguirem na aventura em busca do retorno ao seu próprio mundo. Estreou originalmente em setembro de 1983, mas chegou ao Brasil apenas em 1986, exibido na Rede Globo, tornando-se bastante popular por aqui. Recentemente, alguns sites de notícias voltados para o público nerd/geek também confirmaram que uma série live-action e um filme de

³ Disponível em: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q4-2020-8-million-users-edition/>. Acesso: 03 abr. 2021

Dungeons & Dragons estão sendo produzidos⁴, e devem ser lançados nos próximos anos.

O sistema é tão popular que inspirou o maior universo de fantasia em jogos do Brasil atualmente, batizado de *Tormenta*. Criado em 1999 como um cenário para RPG, hoje conta com dezenas de publicações, incluindo romances e histórias em quadrinhos. Em 2019, em comemoração aos 20 anos desse universo, foi lançado o financiamento coletivo *#Tormenta20*, para a criação do novo manual básico do jogo. Com o apoio de mais de seis mil fãs, a campanha bateu recordes, mostrando a força e o interesse dos brasileiros pelo RPG.

Outra referência brasileira no ramo é o *Jovem Nerd*, um blog de humor e notícias. Criado em 2002, por Alexandre Ottoni de Menezes (o Jovem Nerd) e Deive Pazos Gerpe (Azaghal), aborda temas sobre entretenimento, em especial, cinema, séries de televisão, ficção científica, quadrinhos, *role-playing games* e viagens. Os autores do blog são muito conhecidos por fazerem diversos *podcasts* com os mais diversos temas, dentre esses tópicos mencionados anteriormente, mas em 18 de Março de 2011, o blog começou a se “aventurar” pela área dos *podcasts* de RPG, iniciando uma aventura utilizando um sistema de fantasia medieval. A partir do sucesso desse primeiro *nerdcast*, outros dois episódios dessa mesma aventura foram feitos, e posteriormente uma nova trilogia num sistema *cyberpunk* (futurista e distópico), e por fim numa quadrilogia do sistema *Call of Cthulhu*, e é sobre esse último que irei falar mais a fundo aqui.

O último episódio dessa quadrilogia foi lançado dia 25 de Dezembro de 2020, e pouco após o final da aventura, de enorme sucesso, os autores do blog resolveram criar um projeto de financiamento coletivo, proporcionando diversos brindes aos apoiadores, com base no valor investido no financiamento. Vários artistas fizeram parte do projeto, produzindo os mais diversos tipos de brindes: dados, livros, quadrinhos, colecionáveis e até mesmo uma estátua personalizada do ídolo Cthulhu. O projeto tinha inicialmente a meta de arrecadar trezentos mil reais, mas o valor arrecadado superou completamente todas as expectativas, atingindo um valor 2.839% maior que o da meta inicial: mais de 8,5 milhões de reais, com o apoio de mais de dezenove mil fãs. Isso mostra o quão popular se tornou sua

⁴ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/dungeons-and-dragons-roteirista-john-wick>. Acesso em: 16 de maio de 2021.

campanha de RPG, e o quanto os brasileiros se interessam por esse tipo de conteúdo. No Youtube, que não é a plataforma primária para essas aventuras, o primeiro episódio desse RPG de *Call of Cthulhu* tem 106 mil visualizações, mostrando, mais uma vez, que a aventura se tornou bastante popular.

Dungeons & Dragons veio se modernizando ao longo dos anos, passando por diversas mudanças e gerando novas edições. Como dito anteriormente, a primeira foi lançada em 1974, como *Original Dungeons & Dragons*; posteriormente, em 1977, lançaram o *Advanced Dungeons & Dragons*, com o Manual dos Monstros; em 1989, lançaram o *Advanced Dungeons & Dragons* (2ª Edição); em 2000, a 3ª Edição; em 2003, foi lançada a versão “revisada” da 3ª Edição, nomeada de Edição 3.5; em 2008, lançaram a 4ª Edição; e por fim, em 2014, veio a 5ª Edição, que é a mais atual e mais jogada hoje em dia, com diversos complementos e alterações sendo feitos e lançados anualmente. Um dos livros mais recentes é o *Tasha's Cauldron of Everything*, lançado oficialmente no ano passado.

Atualmente, há diversos eventos de RPG e casas de jogos espalhadas pelo Brasil que possuem RPG em seus catálogos, e o mais jogado e sempre presente acaba sendo o D&D. No entanto, seja em lugares públicos ou em casa, para jogar a 5ª Edição de D&D uma coisa é sempre necessária: entender o que está escrito no material do jogo. Isso não deveria ser um problema, mas considerando que a 5ª Edição ainda é relativamente recente, pouco material oficial dela foi traduzido para o português do Brasil, e o pouco que foi lançado passou por algumas erratas, por conta de problemas como o uso de termos inadequados.

Isso nos remete ao fato de que o D&D combina, como já dissemos, um universo fantástico, mais facilmente identificável com a literatura, mas também o uso de terminologias específicas da mecânica de jogos de tabuleiro e suas regras e instruções, o que permite associá-lo à categoria de texto especializado. Assim, lançamos mão, neste trabalho, de alguns fundamentos dos Estudos da Tradução e da Linguística que nos permitissem abordar e solucionar os desafios presentes no texto de partida escolhido e nas condições de produção e recepção suas e do texto de chegada, conforme apresentamos no capítulo a seguir.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Breve introdução aos *Role-Playing Games* (RPG) e seu vocabulário

RPG, sigla para Role-Playing Games (em português: "jogo narrativo"⁵, "jogo de interpretação de papéis"⁶ ou "jogo de representação"⁷), são jogos que podem ser encontrados nas mais diversas plataformas, como consoles, computadores, smartphones e, originalmente, em tabuleiros, ou em "mesas", que será o tipo abordado neste trabalho.

O RPG de mesa possui diversos sistemas diferentes e bastante diversificados, que se passam em vários cenários e pertencem a gêneros distintos. Seja futurista, de terror, investigativo, medieval ou sobrenatural, sempre haverá um estilo de RPG que agrade algum tipo de público. Para este trabalho, foi escolhido o RPG *Dungeons & Dragons* (D&D), o mais jogado dentre os "de mesa", com temática de fantasia medieval. O termo "de mesa" foi colocado entre aspas acima pelo fato de o "RPG de mesa" ser realizado de forma relativamente simples, com os jogadores utilizando apenas folhas de papel, dados e livros de regras, sendo possível jogá-lo numa mesa qualquer. Isso os diferencia dos famosos "jogos de tabuleiro", pelo fato de o tabuleiro não ser realmente necessário. A imaginação dos participantes é o limite.

Todo sistema necessita de um método imparcial, ou pelo menos quase imparcial, para decidir se determinada ação foi realizada com sucesso ou não. Geralmente utilizam-se dados, e o resultado da jogada é comparado com as regras utilizadas durante a criação do seu personagem. Por exemplo: A comparação do resultado da rolagem de dados com a Classe de Dificuldade irá revelar se a tarefa conseguiu ou não ser realizada. Digamos que a CD (Classe de Dificuldade) de um teste (valor mínimo necessário para se obter sucesso ao utilizar um atributo, perícia, etc.) tem valor 18, e a rolagem do jogador naquele determinado atributo, perícia e etc. resulta em 17 – o personagem dele terá um fracasso. Se tirar 18 ou mais, terá

⁵ Disponível em <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em maio de 2021.

⁶ Simão de Miranda (2010). *Minha biblioteca Meu histórico Livros no Google Play Psicologia da Educação Virtual: Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. [S.l.]: Artmed Editora. 100 páginas. 9788536323138

⁷ Disponível em <https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/rpg.htm>. Acesso em maio de 2021.

obtido um sucesso. No entanto, os dados no RPG não se limitam aos tradicionais dados de seis lados; também são utilizados dados de 4, 8, 10, 12, 20 e até 100 lados, como mostra a figura abaixo. Há alguns raros sistemas de RPG que utilizam outros recursos como, por exemplo, cartas de baralho.

Figura 1 - Kit de dados de RPG (de cima para baixo: d4, d6, d8, d10, d10, d12 e d20).



Fonte: Mercado Livre

Em uma “campanha” / “aventura” de RPG, além dos jogadores, é também necessário um “mestre”, que cria ou se utiliza de uma aventura ou história pré-escrita para inserir os outros jogadores e seus respectivos personagens dentro de um contexto. Inicialmente, o sistema D&D foi criado apenas com os “livros de regras”, tanto para os mestres quanto para os jogadores, além do “livro das criaturas”, disponíveis para uso na “aventura” (vamos utilizar este termo para nos

referirmos às histórias dentro de D&D). Posteriormente, com o passar dos anos, livros oficiais começaram a ser lançados com aventuras pré-montadas, onde o mestre apenas deveria estudá-la e guiar seus personagens através da história.

Anteriormente, foi dito que o tabuleiro não era necessário, mas ele certamente facilita a visualização de algumas situações que ocorrem dentro dessas aventuras. No entanto, os tabuleiros de D&D não são como os de outros jogos que utilizam esse recurso, mas constituem-se de mapas de cenários e/ou lugares onde a aventura se passa com uma escala inserida, para que os jogadores saibam organizar as batalhas em turnos e rodadas, com movimentos e ações. O jogo pode depender bastante da imaginação, mas ainda possui mecânicas que precisam ser respeitadas.

Voltando às aventuras, o mestre pode escolher criar sua própria ou utilizar uma das histórias oficiais pré-escritas, o que basicamente coloca os jogadores dentro de uma narrativa (por isso, muitas vezes o mestre também exerce o papel de narrador numa aventura). Muitos jogadores costumam dizer que RPG é um jogo em que os jogadores têm que lutar contra o mestre, mas isso é questionável. Cada mestre leva o jogo conforme suas próprias vontades, e da mesma forma agem os jogadores. Se os jogadores quiserem brigar entre si, eles podem. Se eles quiserem atacar NPCs (*Non-Player Characters*, ou Personagens Não-Jogáveis) aleatórios, eles podem. Se o mestre quiser puni-los inserindo um dragão de nível máximo num dado momento do jogo, ele também pode. O importante nesse jogo é a diversão, uma vez que não há vencedores ou perdedores, e sim uma aventura interativa narrada pelo mestre que se desenrola com o auxílio dos jogadores.

Apesar das regras, muitas coisas são possíveis em uma aventura de D&D, parte do que torna o jogo tão interessante, a nosso ver. No fundo, o importante é que tanto os jogadores quanto o mestre se divirtam com a aventura que compartilharam, uma vez que os jogadores e seus respectivos personagens também moldam a história, dependendo de suas escolhas e interpretações.

Ainda sobre o sistema, ele se ambienta numa fantasia medieval, em que os personagens podem ser de diversas *raças* (mágicas ou não-mágicas) e *classes* variadas, como, por exemplo, “bárbaro”, “ladino”, “guerreiro”, “mago”, “bardo”, “monge”, com características distintivas. Nesse sistema há muita magia e elementos

da literatura fantástica, como “dragões”, “elfos”, “anões”, “gigantes”, “anjos” e “demônios”, dentre vários outros. Geralmente as aventuras têm um grau de dificuldade que varia com os níveis dos personagens dos jogadores, crescendo progressivamente conforme eles vão ficando mais fortes e superando desafios e obstáculos ao longo da jornada, melhorando suas armaduras, suas armas, seus ataques, suas magias, dentre outros.

Os principais elementos necessários para uma aventura de D&D (e campanhas de RPG, em geral) são os dados, que, neste sistema podem variar entre 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 lados, dependendo da situação. Como o próprio nome do sistema diz, ele possui muitas e as mais variadas *dungeons* (masmorras), repletas de armadilhas, onde podem estar se escondendo “orcs”, “kobolds”, “hidras”, ou um “dragão” adormecido; nunca se sabe o que irá se encontrar dentro de uma. Assim, os personagens não as adentram sem um bom motivo: baús de tesouro e outras coisas de grande agrado dos personagens dos jogadores, que são recompensados pela bravura de adentrar tais masmorras, ou punidos com a rajada de fogo de um dragão vermelho, por exemplo.

Como é possível perceber, o D&D possui uma vasta gama de termos, fazendo com que a tradução desse tipo de jogo não seja nada fácil, pois há muitas criaturas e regras nos principais livros da franquia. Não somente isso, mas nem todos os tradutores estão familiarizados com termos de literatura fantástica, ou então com o mundo de D&D, de maneira geral, o que dificultaria uma tradução especializada de boa qualidade.

2.2 Tradução e Terminologia: especificidades dos jogos

A tradução, em geral, não é uma tarefa fácil, como muitas pessoas pensam. Alguns acham que apenas sabendo duas línguas, estão prontos para traduzir razoavelmente bem, com o auxílio de um dicionário ou tradutor automático. Mas esse, geralmente, não é o caso – e não é o caso, especificamente, quando se trata da tradução de jogos. Há uma série de estratégias, em diferentes níveis, que precisam ser compreendidas e praticadas. Estas se baseiam em conhecimentos e

conceitos há muito discutidos, como equivalência e não equivalência linguística e cultural, mas também o uso especializado da língua, objeto de estudo da Terminologia.

A Terminologia e a Tradução Especializada são dois campos complementares nos Estudos da Tradução, uma vez que textos especializados, muitas vezes traduzidos para divulgar o conhecimento científico entre as línguas, veiculam termos, cuja natureza e funcionamento podem ser compreendidos por meio da Terminologia. Termos são unidades mono- e pluri vocabulares específicas de um ou mais campos temáticos ou domínios da atividade humana. A ciência que se dedica a entender seu significado e como são usados, a Terminologia, pode ser definida como “uma disciplina formal que estuda sistematicamente a rotulagem de conceitos, através da pesquisa e análise de termos utilizados em contextos específicos, com o objetivo de documentá-los e promover a sua correta utilização” (TALAVAN, 2016)⁸.

Conforme menciona Talavan (2016), contextos de uso específicos, além da terminologia da área em si, são importantes para a tradução por serem a chave para a produção de textos mais naturais e verossímeis, tanto na língua de partida quanto na de chegada.

(...) quando se trata de traduzir textos especializados (técnicos, científicos, jurídicos, etc.), há sempre uma complexidade adicional advinda da terminologia especializada contida em cada área de especialização. Para traduzir esses textos, não só é necessário conhecer os respectivos termos especializados em ambas as línguas, como também o tradutor deve estar familiarizado com a área de especialização propriamente dita (TALAVAN, 2016)⁹.

O fato de ser necessária a familiarização do tradutor com a área de especialização, além do conhecimento acerca dos termos especializados em ambas

⁸ “Terminology is (...) is a formal discipline which systematically studies the labeling of concepts, through the research and analysis of terms utilized in specific contexts, with the aim of documenting them and promoting correct usage.” **Todas as traduções das citações em língua estrangeira neste trabalho, exceto quando indicado de outro modo, foram feitas por mim.**

⁹ “(...) when it comes to translating specialized texts (technical, scientific, legal, etc.), there is always an added complexity coming from the specialized terminology contained in each field of specialization. In order to translate these texts, it is not only necessary to know the respective specialized terms in both languages, but also the translator is to be familiar with the area of specialization as such.”

as línguas, se deve em grande parte ao contexto onde estão inseridos, pois de nada adiantaria saber o termo na língua de chegada e de partida, se o contexto onde ele se encontra não for levado em conta na hora de traduzir. Uma mudança de contexto pode trazer variações para o significado e, portanto, para a tradução do termo de uma língua para a outra. Não apenas isso, mas um conhecimento dos contextos de uso e do público-alvo dentro de uma dada área de especialização se tornam extremamente necessários para que uma boa tradução seja realizada. Nesse sentido, Talavan afirma:

Este é um dos motivos pelos quais a terminologia e a tradução especializada são dois campos que precisam se complementar de forma consistente e contínua: o tradutor deve estar atualizado em matéria de terminologia, mas o terminólogo também depende dos novos textos que são constantemente traduzidos no campo de estudo correspondente (TALAVAN, 2016)¹⁰.

Considerando que a maioria das áreas especializadas têm terminologias muito específicas, o tradutor não especializado na área precisará consultar outros textos naquela área para entender melhor sua terminologia. Assim, terminologia e tradução especializada vão se complementando e evoluindo lado a lado, de forma consistente e contínua.

Os jogos se aproximam também de uma outra área de uso especializado da língua: a literatura, na medida em que muitos criam um universo fantástico paralelo ao real, em que as aventuras se passam. Conforme ressalta Dietz (2006):

Dada a importância de os jogos atingirem um nível de faz-de-conta crível, a verossimilhança é fundamental, especialmente em jogos de domínio específico, onde o uso incorreto da terminologia em uma versão localizada afasta o jogador, que pode ter conhecimento especializado sobre a área abordada (DIETZ, 2006, p. 122)¹¹.

¹⁰ *"This is one of the reasons why terminology and specialized translation are two fields that need to complement each other consistently and continuously: the translator must be updated on terminology matters, but the terminologist also depends on the new texts that are constantly translated on the corresponding field of study."*

¹¹ *"Given the importance of games achieving a level of make-believe, verisimilitude is critical especially in domain-specific games, where incorrect use of terminology in a localized version disengages the player, who may be knowledgeable about the given field"*

O trecho acima deixa evidente que o conhecimento da terminologia específica, mas também das características textuais da área, são essenciais para que o jogo se torne natural e ambientado na cultura de chegada. Isso atrai jogadores para sua versão localizada, pois um jogo com inconsistências e problemas terminológicos e de fluência textual pode acabar afastando o público-alvo preferencial.

2.3 Localização de jogos

Um dos muitos nichos da tradução especializada é a área de localização de jogos, tanto os de mesa quanto os eletrônicos. Os estudos dedicados a essa prática vêm passando por uma crescente expansão no campo da Tradução, a par e passo com a evolução da área dos jogos em si.

Dentre diversos outros fatores, o rápido avanço da tecnologia, um maior acesso a ferramentas de desenvolvimento de software e a popularização de dispositivos eletrônicos vêm contribuindo para que a indústria de jogos digitais tenha uma relevância cada vez maior no setor do entretenimento (SHIOTANI, 2015)¹².

Isso se deve, em grande parte, ao fato de que os jogos cresceram de maneira simultânea ao avanço tecnológico pelo mundo, o que fez com que evoluíssem nas mais diversas áreas, como efeitos e recursos gráficos, enredos, mecânicas, jogabilidade, complexidade, dentre outras. No entanto, um dos fatores mais importantes para esse crescimento da área no campo dos Estudos da Tradução foi a globalização desses jogos, que têm se difundido cada vez mais pelo mundo, com produtos sendo vendidos e consumidos em diversos países.

Com mais pessoas sendo capazes de comprar esses jogos, a necessidade de torná-los mais familiares para esses novos consumidores aumentou concomitantemente, devido ao fato de que a grande maioria deles tinha como

¹² Tradução de Rafael da Costa Roriz (RORIZ 2017, p. 12).

origem um país cuja língua materna (por exemplo: inglês ou japonês¹³) não era a mesma de seu público-alvo. Dessa forma, se fez necessária a tradução desses jogos para os mais variados idiomas ao redor do globo, condição necessária para a sua internacionalização. O ato tradutório que adapta e modifica os textos dos jogos originais para adequá-los a outros idiomas é chamado de Localização. Como mencionado por Souza (2015), “o termo está amplamente difundido e já está consagrado entre profissionais da indústria de software e videogame”.

A localização é a criação de “versões locais” (para públicos-alvo específicos, também conhecidos como *locales*) do conteúdo de jogos e programas de computador (MANGIRON e O’HAGAN 2013, p. 70)¹⁴. Esse tipo de tradução possui diversos fatores que fazem dela uma tradução especializada, como aspectos técnicos de programação, além de características linguísticas, culturais e de conteúdo específicas do universo dos jogos. Tudo isso deve ser levado em conta para dar aos consumidores a sensação de estarem jogando algo produzido em seu próprio país, na sua própria língua e cultura maternas. Isso porque, como afirma Fry (2003, *apud* MANGIRON e O’HAGAN 2013, p. 70)¹⁵, “os produtos localizados devem manter ‘a estética e a sensação do conteúdo produzido localmente’”.

No âmbito da localização de jogos, ainda há diversas outras subáreas mais específicas, como as que advêm das diversas categorias que mimetizam práticas sociais análogas, com sua terminologia própria, conforme mencionado por Mangiron e O’Hagan (2013, p. 70):

Jogos como simulação de voo, jogos de ação que ocorrem em um contexto militar, jogos esportivos como futebol, golfe ou tênis ou RPG baseados em dramas de tribunal exigem um uso preciso de terminologia especializada, de forma semelhante a uma tradução técnica feita por um tradutor especialista da área¹⁶.

Além desses, existem diversos outros tipos de jogos, e cada um deles pode conter terminologias muito variadas entre si. Por exemplo, um tradutor pode estar

¹³ As grandes desenvolvedoras de jogos estão concentradas no Japão e nos Estados Unidos (GONÇALVES 2016, p. 12, 41).

¹⁴ Tradução de Larissa Magalhães de Almeida Gonçalves (GONÇALVES 2016, p. 32).

¹⁵ Tradução de Rafael da Costa Roriz (RORIZ 2017, p. 14).

¹⁶ “*Games such as flight simulation, action games taking place in a military context, sports games such as football, golf, or tennis, or RPGs based on courtroom dramas require an accurate use of specialized terminology in a similar way to a technical translation in a specialized field.*”

familiarizado com termos militares para traduzir jogos de FPS (sigla para *First Person Shooter*, ou Tiro em Primeira Pessoa) como, por exemplo, *Battlefield* e *Call of Duty*, mas pode não ser a pessoa mais indicada para traduzir jogos de futebol, que possui outra terminologia – em que um tradutor mais familiarizado com os termos deste esporte se sairia muito melhor, em tese. O mesmo se aplica a outros estilos de jogos, como os de ação, aventura, estratégia, corrida, RPG, dentre outros. Assim, seja traduzindo as regras, os tabuleiros, os mapas, as cartas, os diálogos ou outros componentes específicos dos jogos, é necessário que o tradutor tenha, no mínimo, conhecimento da área e da terminologia nela envolvida, conforme ressaltamos anteriormente.

O interesse acadêmico em pesquisas envolvendo a localização de jogos está em crescente expansão, haja vista, por exemplo, os trabalhos de Minako O'Hagan e Carmen Mangiron (2013), e os Trabalhos de Conclusão de Curso defendidos na UnB por Rafael da Costa Roriz (2017), Larissa Magalhães de Almeida Gonçalves (2016) e Rafael Sales de Sousa (2019), que desenvolveu seu Trabalho de Conclusão de Curso na mesma área específica e no mesmo jogo abordados no presente trabalho, e cujo trabalho foi de grande ajuda para desenvolver o nosso, especialmente porque ele nos permitiu usar o corpus de *Dungeons & Dragons* compilado por ele para a tradução que fez.

A localização visa tornar os jogos o mais naturais, compreensíveis e o mais próximos possível da realidade de jogadores falantes de diferentes línguas, como se tivessem sido produzidos e feitos em sua língua, no âmbito de sua cultura. Por exemplo, a localização permite que um brasileiro que nunca aprendeu um idioma estrangeiro possa jogar um jogo produzido e criado nos EUA ou no Japão, sem nenhum problema de compreensão.

Para tanto, o domínio da terminologia especializada dos jogos pode não ser o suficiente para a tarefa tradutória, uma vez que ela “requer mais do que gerenciamento de terminologia e exige um grau suficiente de familiaridade dos tradutores com o mundo do jogo para que eles possam ‘começar a tomar decisões sobre a escolha das palavras e o tom’” (CHANDLER e DEMING 2012, p. 147-148)¹⁷.

¹⁷ “requires more than terminology management and calls for a sufficient degree of familiarity by the translators with the game world so that they can ‘start making decisions about word choice and tone’”

Ademais, os tradutores também precisam fazer uma série de adaptações, tendo em vista o público-alvo do jogo: se são crianças, adolescentes ou adultos; se o jogo requer uma linguagem mais formal ou não, para atingir pessoas das mais diversas camadas sociais; dentre outros fatores demográficos. “Jogos, ao contrário do que se pensa tradicionalmente, não são consumidos apenas por crianças e adolescentes do sexo masculino, mas também por adultos e idosos de ambos os sexos” (SHIOTANI, 2015). Hoje em dia, muitos jogos vêm sendo lançados simultaneamente em diversos lugares do mundo e, aqui no Brasil, muitos deles já costumam vir com o áudio em português, após um processo de dublagem, mostrando que a localização de jogos está em constante expansão no nosso país também.

Como previamente mencionado, há diversos sistemas de RPG para serem jogados, e até mesmo entre eles existem terminologias diferentes, que requerem traduções especializadas. Um tradutor de RPG futuristas pode não se dar tão bem ao traduzir um RPG de fantasia medieval, devido à sua familiaridade com os termos presentes nesse outro estilo, e vice-versa. Em suma, para que uma tradução especializada dessa área de jogos seja realizada da melhor maneira possível, é necessário que o tradutor saiba exatamente o que são os termos que ele está traduzindo e, no caso desses jogos de RPG na temática fantástica, quanto maior o conhecimento do tradutor a respeito desse universo ficcional, melhor será sua tradução, e mais próximo o jogo ficará de seu público-alvo.

2.4 Algumas questões terminológicas nas traduções de D&D

Ao analisar o trecho escolhido da aventura *Pyramid of Shadows* para a tradução que deu origem a este trabalho, notamos que o livro é organizado como um “manual”, que ensina como jogá-la. Mas, pelo fato de ser uma aventura baseada em uma história fantástica, que é contada para os jogadores, também possui toda uma narrativa com elementos literários de fantasia e seu vocabulário correspondente, o que faz com que seja necessário o conhecimento terminológico de ambos, e familiaridade com o mundo do jogo, para que uma boa tradução possa ser feita.

Do ponto de vista do texto enquanto manual, a tradução da aventura precisa ficar o mais didática e fluida possível, para que facilite tanto para o mestre ler e entender o que está passando para os seus jogadores, quanto para estes entenderem o que está acontecendo na aventura e o que seus personagens podem fazer. O problema começa quando jogadores brasileiros de D&D se irritam com as traduções oficiais do material-fonte para o português brasileiro, por causa da presença das já mencionadas inconsistências na terminologia e na fraseologia específica do jogo. Isso acaba fazendo com que optem, muitas vezes, por utilizar os termos em inglês, mesmo jogando em português.

Como se isso não bastasse, a tradução de alguns termos variou entre as edições, o que torna ainda mais complicada a tarefa de realizar uma tradução especializada bem-feita para esse jogo. Como mencionado por Souza (2019) em seu trabalho, “Em sua quinta edição, a tradução do jogo apresenta problemas de inconsistência em seu vocabulário especializado, na comparação com as edições anteriores”. O entendimento do jogo e de suas características, do ponto de vista linguístico, é essencial tanto para os jogadores e mestres quanto para os tradutores, e o conhecimento prévio acerca de jogos, de realidade paralela, de literatura fantástica e dos elementos mais específicos de D&D é um diferencial necessário para que ocorra uma boa tradução dos materiais.

Do ponto de vista cultural, certas adaptações a um novo *locale* são inevitáveis. Por exemplo, devido ao fato de o jogo ter sido criado nos EUA, uma das grandes questões que dificulta a vida dos tradutores é a conversão do sistema de medidas anglo-saxão – que utiliza, p. ex., *foot / feet* (“pé” / “pés”) para medir distâncias e alturas, ou *pounds* (libras) para medir pesos – para o sistema métrico, ou SI (Sistema Universal de Unidades).

Em suma, a terminologia se mostra de extrema importância para que a tradução de um texto especializado, como é o caso do Livro de Aventuras de *Dungeons & Dragons* escolhido para este trabalho, ocorra da forma mais adequada possível, seja com relação às condições de recepção do público-alvo da língua de chegada, seja com relação à fidelidade ao conteúdo do jogo original. Mangiron e O'Hagan (2013, p. 125)¹⁸ comentam a esse respeito, que “é essencial que a

¹⁸ “It is essential that the terminology used for printed materials corresponds exactly to the terminology used in the game to prevent inconsistencies and avoid creating confusion for gamers.”

terminologia usada para os materiais impressos corresponda exatamente à terminologia usada no jogo para evitar inconsistências e evitar criar confusão para os jogadores”.

Com o intuito de evitar essas inconsistências e confusões, foi realizada uma minuciosa pesquisa da terminologia utilizada atualmente no jogo e no material impresso, por meio da compilação de um corpus, que foi depois explorado com o auxílio de ferramentas de análise linguística, mais especificamente o AntConC (ANTHONY, 2019). A finalidade foi, primeiramente, auxiliar na tarefa tradutória, mas também contabilizar as ocorrências de determinadas traduções em outros materiais da mesma franquia, e também compará-las entre as diferentes traduções ao longo das edições lançadas do jogo D&D em português. O glossário resultante, com cerca de 200 termos, será apresentado na parte do relatório de tradução que trata da terminologia.

2.5 Questões discursivas: gênero e tipologia textual em D&D

O sistema de D&D, em seus mais diversos conteúdos, apresenta muitos livros que contam uma aventura que possui tanto uma história narrativa e descritiva no estilo literário de *fantasy*, sobre o qual falaremos a seguir, quanto um guia de instruções/manual de como jogar o sistema e utilizar seu conteúdo da melhor forma possível durante o jogo. Dessa forma, quanto à tipologia textual, ele se encaixa tanto no que se poderia classificar como um texto injuntivo/instrucional, por ser um manual, quanto em um texto narrativo literário, do gênero ficcional denominado *fantasy*, no inglês. Sem definição precisa em português, esse subgênero foi chamado de “ficção de fantasia” por Menna (2017), conforme a autora explica no trecho a seguir.

Segundo o dicionário Oxford, dentre diferentes sentidos, *fantasy* é “um gênero de ficção imaginativa envolvendo magia e aventura, especialmente em um cenário diferente do mundo real”. Tal definição para “fantasia”, uma tradução direta, entretanto, não consta dos dicionários em Língua Portuguesa, sendo que o mais próximo, encontrado no Houaiss, dentre 13 verbetes, seria “obra criada pela imaginação”. Ou seja, algo tão abrangente que se aplica a qualquer obra de ficção (MENNA, 2017).

Embora tenha uma definição bastante específica nos dicionários em inglês e, de acordo com Menna (2017), “amplamente utilizada na teoria literária anglo-saxã”, essa mesma definição de *fantasy* não está nos dicionários em português e, portanto, “‘*fantasy*’ não pode ser traduzido simplesmente por ‘fantasia’, principalmente se pensarmos em um gênero da esfera literária” (*id. ibid.*). Portanto, optamos pela utilização da tradução proposta por Menna para esse subgênero da ficção, uma vez que o texto traduzido neste trabalho se encaixa perfeitamente na definição previamente mencionada, presente no dicionário de Oxford e mencionada pela autora. Jeha (2001) pontua, ainda, que

Para E. M. Forster (1927), fantasia é uma disposição espiritual voltada para o jogo e o resultado desse estado de espírito, mais do que um gênero literário. Herbert Read (1984) distingue entre processo mental (*fancy*) e produto literário (*fantasy*), reintroduzindo a distinção entre fantasia e imaginação, comum na estética romântica, agora voltada para a estilística. (JEHA, 2001)

Diferente da definição presente no dicionário Houaiss, que pode ser considerada até mesmo genérica para o gênero da ficção, a “ficção de fantasia” diferencia-se das definições usuais do gênero literário fantástico, uma vez que é bem mais específica e não se trata apenas de algo “criado pela imaginação”. Em inglês, essa distinção é bastante evidente em diferentes vocábulos, como evidenciado acima na distinção entre *fancy* e *fantasy*, sendo esse último mais voltado para o produto literário, como no caso da aventura traduzida neste trabalho, “envolvendo magia e aventura, especialmente em um cenário diferente do mundo real”. A tradução do gênero *fantasy* para “ficção de fantasia”, proposta por Menna, teve como propósito “deixar claro que nos referimos ao gênero, e não a um sinônimo para imaginação” (MENNA, 2017).

Uma certa diferença entre literatura fantástica e ficção de fantasia se mostra presente em suas origens divergentes. De acordo com Paes (1985), os primórdios da literatura fantástica datam do século XVIII, na França. Para o autor, a literatura fantástica apareceu para contestar o racional, “(...) fazendo surgir, no seio do próprio cotidiano por ele [racional] vigiado e codificado, o inexplicável, o sobrenatural – o irracional, em suma” (PAES 1985, p. 190). Ou seja, esse gênero literário teria se

originado da fuga da realidade e do racional, e isso não condiz com as origens do gênero da “ficção de fantasia”, que, de acordo com Fritsch (2014), se origina

(...) nas narrativas mitológicas, passando pelos contos de fada, primeiro em uma fase oral e, a seguir, com o início de seu registro escrito, para desembocar na atual ficção de fantasia que traz a tona nomes como Lewis Carrol, James M. Barrie, Michael Ende, J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis ou ainda de brasileiros como Monteiro Lobato, Maria Clara Machado e Ana Maria Machado. (FRITSCH, 2014)

E essa não é a única divergência entre esses gêneros.

O fantástico atravessou diferentes fases durante os séculos: no final do século XVIII e início do XIX, o gênero exigia a presença do sobrenatural, estando presentes monstros e fantasmas; no século XIX, passou a explorar o psicológico, inserindo nas narrativas a loucura, alucinações, pesadelos para mostrar a angústia no interior do sujeito; no século XX, o fantástico passou a criar incoerência entre elementos do cotidiano (COALLA, 1994, *apud* VOLOBUEF 2000, p. 111).

Percebe-se, pelo trecho acima mencionado, que o gênero literário fantástico foi composto de diversos elementos ao longo do tempo que não se fazem necessários ou que não são “exigidos” no gênero da ficção de fantasia. É notável que a característica mais importante na literatura fantástica é a aceitação dos fatos inexplicáveis pelo leitor como se fossem reais.

Posteriormente, outro teórico da área da literatura fantástica, Tzvetan Todorov, afirmou que “a essência desse gênero consiste na irrupção, em nosso mundo, de um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis racionais” (TODOROV, 2004). Isso não condiz com o gênero da ficção de fantasia, em que o autor e também teórico, J. R. R. Tolkien coloca a *mitopeia* como essencial. A *mitopeia* é a fabricação/criação de mitos, que ele considera essencial para a ficção de fantasia, pelo fato de as histórias de fada apresentarem mitos que correspondem à nossa realidade e serem verossímeis. Ou seja, enquanto a literatura fantástica busca mostrar algo em nosso mundo com elementos do imaginário, a ficção de fantasia busca mostrar algo num mundo imaginário com elementos da realidade.

Por outro lado, os dois subgêneros também possuem suas semelhanças. A ficção de fantasia “se desenvolve no âmbito do *maravilhoso*, contudo, devido a sua complexidade e tessitura narrativa mais longa, costuma se manifestar em obras de maior fôlego, como em romances” (MENNA, 2017). Isso pode ser observado em certos autores do gênero, como J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis, ambos com seus próprios mundos de fantasia contendo diversos livros escritos situados nesses mundos. Ainda falando desse gênero, uma teórica que se destacou muito na área, sendo referenciada em diversas pesquisas sobre fantasia, é Rosemary Jackson (1981), conforme pontua Menna.

Em seu livro, *Fantasy: The Literature of Subversion*, 1981, Jackson aproxima o fantástico do maravilhoso, refuta interpretações vagas da fantasia como mero escapismo e procura defini-la como um tipo distinto de narrativa: a ficção de fantasia é a literatura da subversão, é aquela que recombina e inverte o real sem escapar dele (MENNA, 2017).

Como mencionado acima, a ficção de fantasia não se trata apenas de uma forma de escapar da realidade utilizando um mundo de fantasia como artifício, mas sim de utilizar a realidade em prol da construção desse mundo. Esses mundos de fantasia possuem elementos do nosso mundo real, e isso faz com que se tornem mais críveis e verossímeis do que se esperaria de obras fantásticas.

Rosemary Jackson se propõe a ampliar as ideias de Todorov, vendo a fantasia sob uma perspectiva psicanalítica, como uma expressão primordial de impulsos inconscientes. Nesse sentido, enfatiza a importância dos escritos de Freud e de seus seguidores. No geral, a professora analisa temas recorrentes, como o duplo, imagens espelhadas e metamorfoses, conceitos bem explorados na literatura fantástica. Observemos que os termos se confundem e o fantástico, o maravilhoso e *fantasy* misturam-se (MENNA, 2017).

Uma das formas de inserir a realidade nos mundos de fantasia é por meio da personalidade e dos pensamentos dos personagens, e isso também é um dos elementos de pesquisa da literatura fantástica, mostrando que esse é um ponto que une ambos os gêneros em prol de um mesmo objetivo.

Conforme aponta Menna (2017), outra autora que também conceitua o gênero da ficção de fantasia e ao mesmo tempo o aproxima da literatura fantástica,

mas ainda mantendo certa distinção entre ambos, é Farah Mendlesohn, em sua obra *A Short Story of Fantasy* (2012).

Para Mendlesohn, há quatro tipos de ficção de fantasia, pois cada autor lida com o sobrenatural sob uma perspectiva. Há o *portal-request*, quando se adentra o mundo da fantasia por um portal, partindo-se do conhecido para o desconhecido. Nesse caso, o leitor depende do protagonista para conhecer esse novo mundo, como ocorre nas *Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis, por exemplo. Um segundo tipo, é a *ficção de fantasia imersiva*, na qual o mundo da fantasia não é explicado, ele já existe como o mundo primário das personagens, é o caso de *O Hobbit*, de Tolkien. Um terceiro tipo é a *ficção de fantasia intrusiva*, quando o enredo se desenvolve no mundo primário ou natural e há uma irrupção do elemento sobrenatural. O último tipo de ficção de fantasia apresentado por Mendlesohn, *limiar ou limial*, assemelha-se muito ao fantástico puro. Contudo, na *ficção de fantasia limiar*, o sobrenatural é aceito pelos personagens e pelo leitor, o que não ocorre no fantástico, de acordo com Todorov (MENNA, 2017).

Dentre os tipos de fantasia mencionados, chama a nossa atenção o da **ficção de fantasia imersiva**, que é o que mais se adequa à aventura traduzida neste trabalho, como veremos na apresentação do texto de partida, no início do relatório de tradução.

Menna (2017) também faz menção à Judith Tonioli Arantes, outra autora que também se utiliza do referencial de Mendlesohn em sua tese de doutorado.

Arantes aponta que o termo “*fantasy*” passou a ser usado no século XX, quando se configurou como um gênero distinto. Desde a Antiguidade Clássica, há obras que apresentam indícios do *fantasy*, mas não se configuram como tal, como as narrativas épicas, novelas de cavalaria e contos maravilhosos (MENNA, 2017).

De acordo com Menna, essas obras não se caracterizavam dentro do gênero, por mais que apresentassem elementos que conceituavam a ficção de fantasia, como a hesitação diante do sobrenatural, desconhecido, mágico e insólito. Para Arantes, o *fantasy* tem como base o sobrenatural, sendo este atuante na trama, além do que, há a criação e a construção de novos mundos. Dessa forma, narrativas épicas, novelas de cavalaria e contos maravilhosos, por mais que

possuam características presentes na ficção de fantasia, não se configuram como tal.

Para finalizar a conceituação da ficção de fantasia, chamamos a atenção para o seguinte trecho do trabalho de Menna:

Ao longo da efabulação ocorrem eventos fora das leis ordinárias que operam dentro do universo, assim, a magia é fundamental e o sobrenatural é aceito e atuante; há um mundo (sub) criado além do nosso mundo, podendo ou não coexistir com ele, sendo acessado, em alguns casos, por um portal; conta-se a nossa própria realidade por meio do mito, que persiste fora do mundo textual e, finalmente, como ocorre no maravilhoso, o herói segue sua jornada em busca de seus objetivos, enfrentando toda sorte de obstáculos até alcançar seu destino (MENNA, 2017).

Ao analisar o texto de partida deste trabalho, fica evidente para nós que a aventura *Pyramid of Shadows* apresenta a magia, considerada “fundamental”; “o sobrenatural é aceito e atuante”; há um “mundo de fantasia” onde a história se passa; e os heróis seguem “sua jornada em busca de seus objetivos, enfrentando toda sorte de obstáculos até alcançar seu destino”. Assim, podemos afirmar que se trata de um exemplar do gênero ficção de fantasia.

Por outro lado, essa aventura não se encaixa apenas no gênero literário previamente descrito, pois, se tratando de um jogo, precisa explicar e instruir os usuários em como jogá-lo, o que o torna um texto do gênero manual de instruções / guia, com suas características linguísticas e textuais bem marcadas em cada cultura.

(...) também é importante notar que, ocasionalmente, quando o manual do jogo é traduzido, a disposição das informações pode ser reorganizada para a versão localizada de uma forma que esteja mais de acordo com as convenções do idioma de destino, do tipo de texto e de preferências de mercado em termos de apresentação de informações e, portanto, envolverá uma quantidade considerável de edição e reorganização do texto. (MANGIRON e O’HAGAN, 2013, p. 125)¹⁹

¹⁹ “It is also important to note that occasionally, when the game manual is translated, the arrangement of information may be re-organized for the localized version in a way that is more in keeping with the target language conventions of text type and market preferences in terms of information presentation, and will thus involve a considerable amount of text editing and re-arranging.”

Um manual costuma ser permeado de termos bastante técnicos e específicos do produto a que eles se referem, e isso não é diferente nessa aventura. O manual / guia do texto de partida que escolhemos traduzir é repleto de termos específicos de *Dungeons & Dragons*, que necessitam conhecimento acerca da terminologia desse jogo para que sejam traduzidos da melhor forma possível para a língua de chegada, tornando-os perfeitamente compreensíveis para seu público-alvo fidelizado.

Os manuais são peça chave para o processo de localização, uma vez que são um dos principais componentes presentes na maioria dos softwares e jogos. Para jogar, você necessariamente precisa saber como fazê-lo, e as instruções constam deste manual. Como previamente mencionado, Mangiron e O'Hagan (2013) afirmam que a correspondência da terminologia usada nos materiais impressos e a utilizada no jogo é essencial, para que jogadores não fiquem confusos devido a possíveis inconsistências. Esse é o grande motivo pelo qual um glossário se faz extremamente necessário e importante para futuros tradutores dessa área.

Tendo apresentado as bases teóricas que serviram de apoio a nossas decisões tradutórias e ao processo de tradução em si, que ajudam a revelar a complexidade envolvida numa boa tradução na área dos jogos, passamos agora ao Relatório de Tradução. As explicações que demos sobre o funcionamento dos jogos de RPG e do sistema D&D, mais especificamente, bem como os exemplos levantados sobre problemas vocabulares envolvidos na tradução desse sistema, inserindo o texto de partida nos gêneros “ficção de fantasia” e “manual instrucional”, com suas respectivas tipologias textuais, serão de grande valia para organizarmos os principais problemas que enfrentamos durante a tradução de parte dessa aventura.

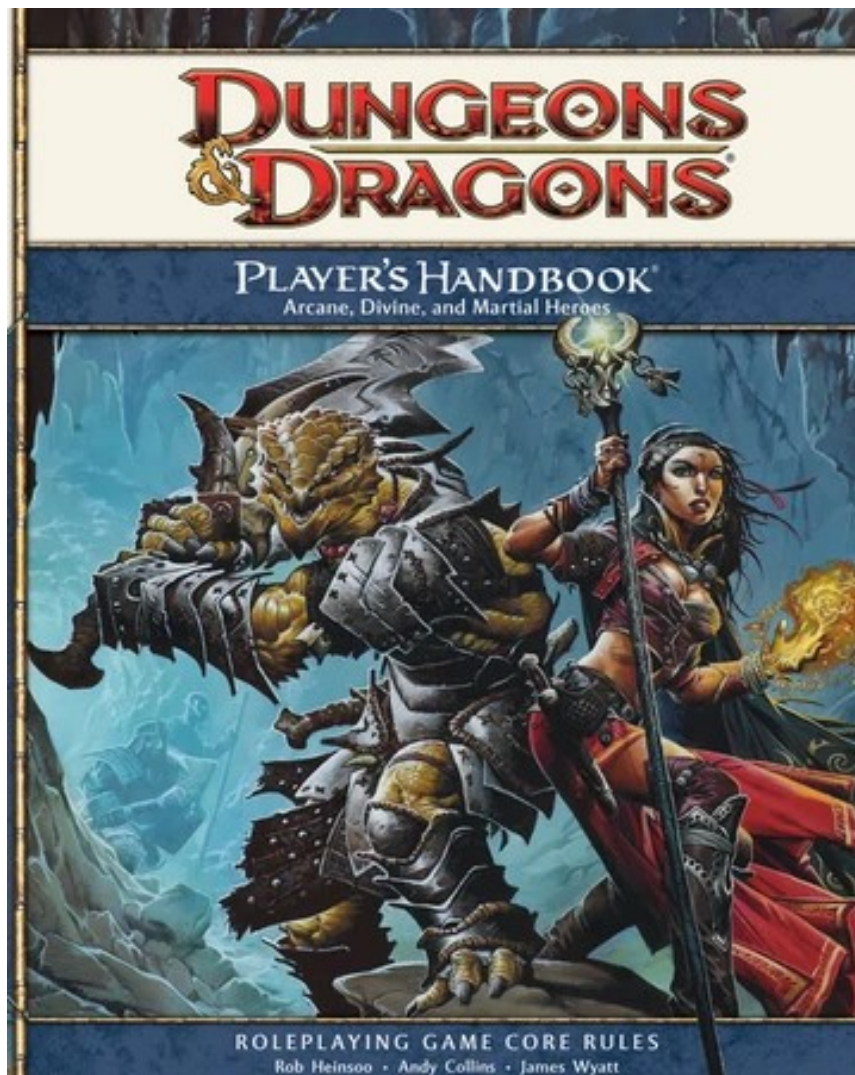
3. RELATÓRIO DE TRADUÇÃO

Para realizar a tarefa de tradução em si, passei por várias etapas, desde o preparo do texto de partida, originalmente em formato .pdf, até a formatação do glossário resultante, passando pela organização do corpus de consulta e pela criação do projeto de tradução no ambiente SmartCAT, etapas que descrevemos a seguir.

3.1 Caracterização do texto de partida

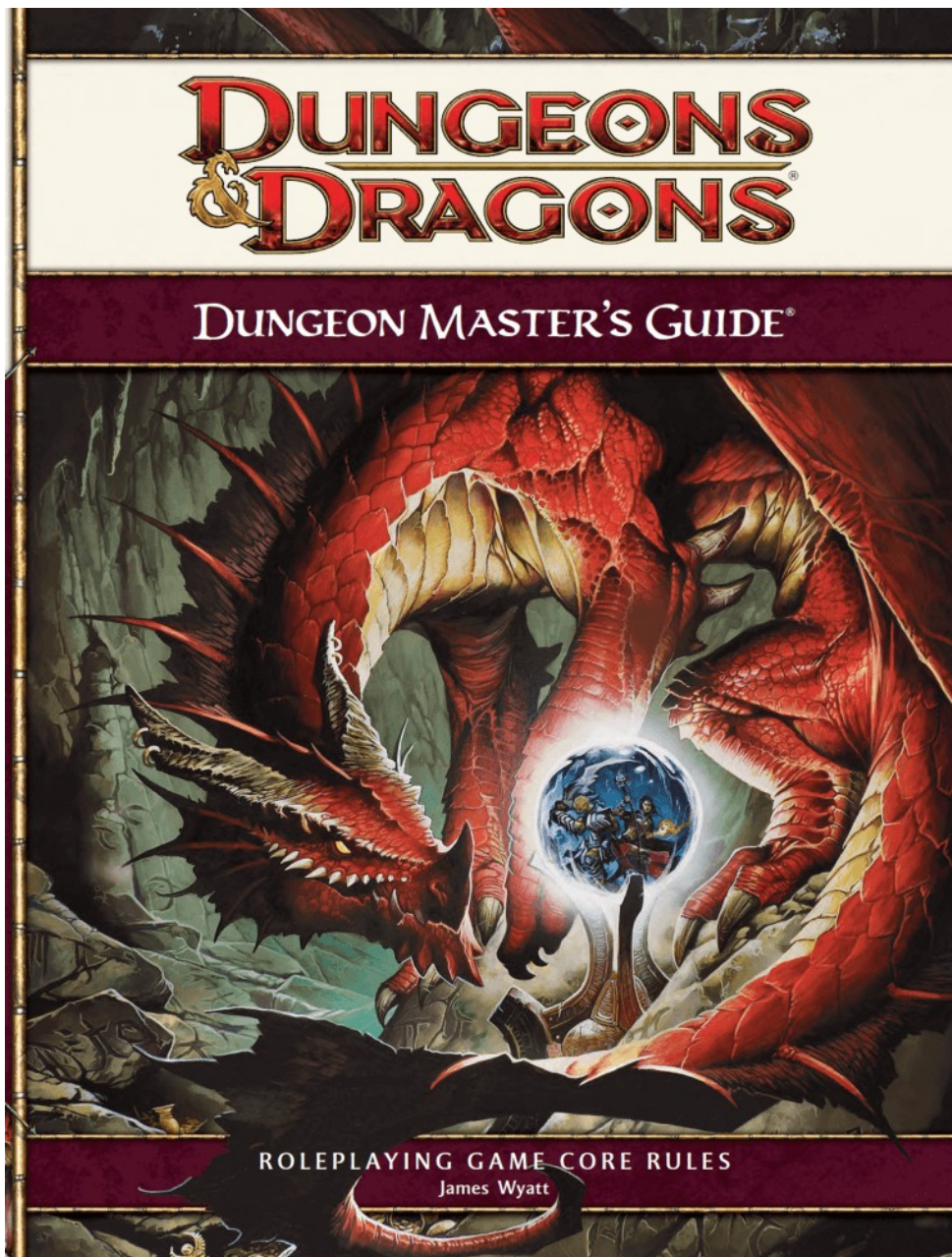
Pyramid of Shadows é a parte final de uma série de aventuras vagamente conectadas que apresentam o conjunto de regras de *Dungeons & Dragons* da 4ª edição, publicada em 2008. Essa edição é composta principalmente por três livros básicos: o *Player's Handbook* (Livro do Jogador), o *Dungeon Master's Guide* (Guia do Mestre) e o *Monster Manual* (Manual dos Monstros), como mostrado nas figuras abaixo. Estes três livros representam o básico a que um jogador precisa ter acesso para conhecer as regras do jogo e jogá-lo. Todos os demais livros da quarta edição, incluindo o *Pyramid of Shadows*, são complementos que a própria *Wizards of the Coast* cria e disponibiliza para que seus jogadores possam aprender ou, então, simplesmente se divertirem utilizando conteúdos extras. Porém, esses complementos não são necessários para que um grupo de pessoas consiga jogar essa edição, uma vez que o mestre pode optar por guiar os jogadores em uma história com origem em sua própria criatividade.

Figura 2 - *Player's Handbook*/Livro do Jogador (4e)



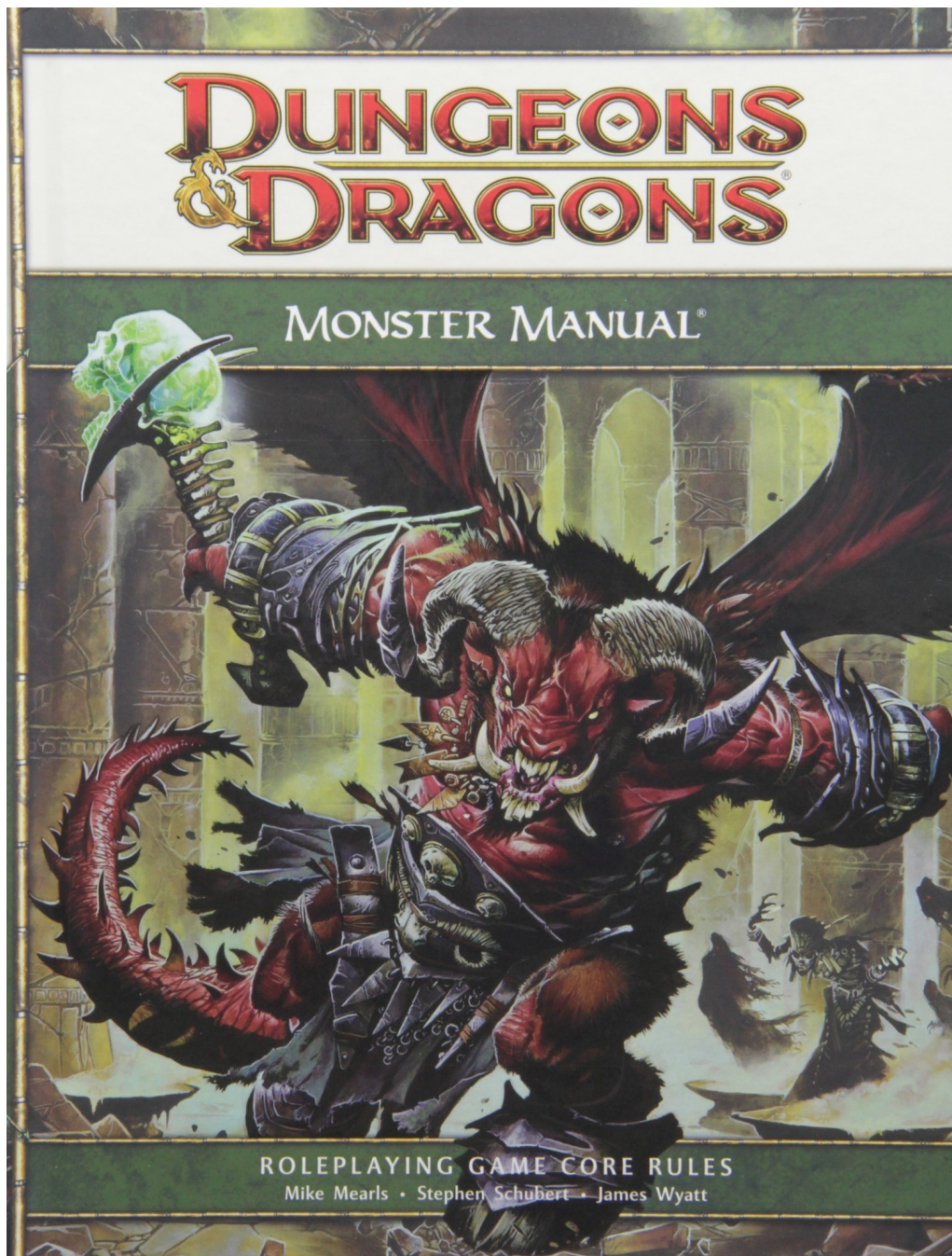
Fonte: *Dungeons & Dragons*

Figura 3 - *Dungeon Master's Guide*/Guia do Mestre (4e)



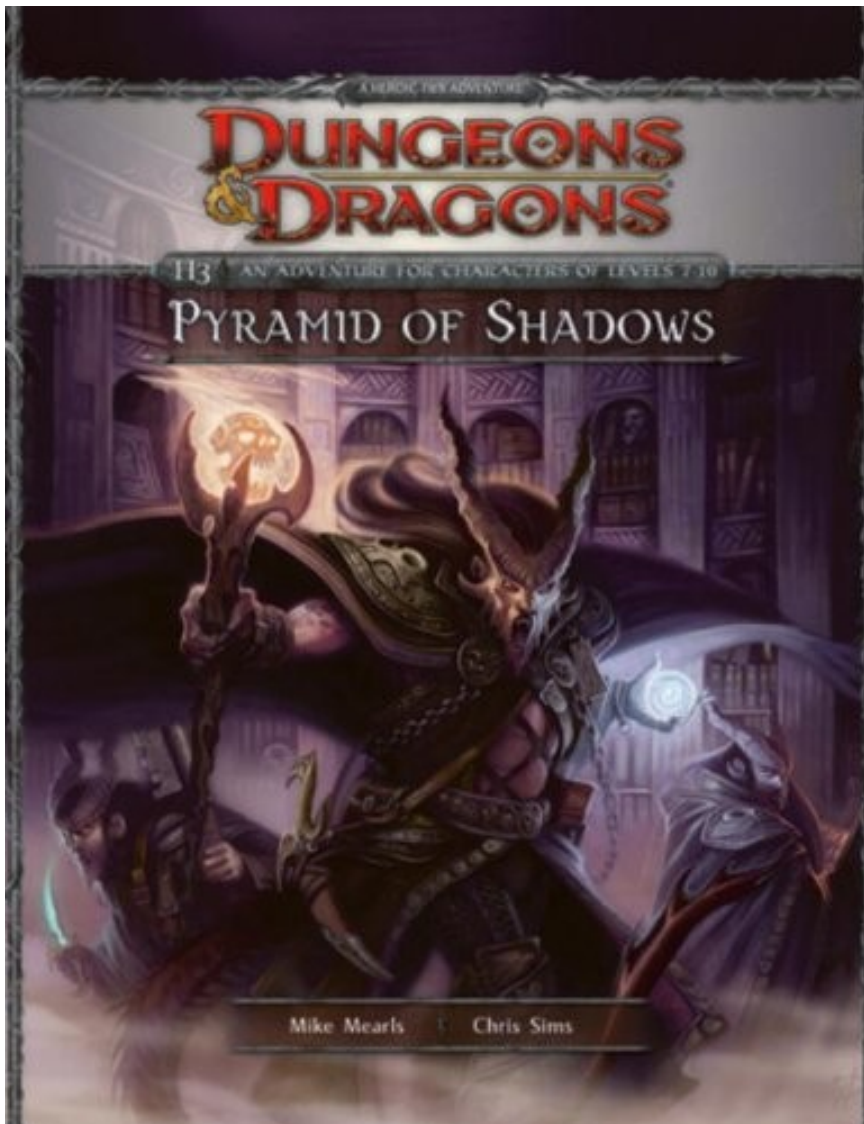
Fonte: *Dungeons & Dragons*

Figura 4 - *Monster Manual*/Manual dos Monstros (4e)



Fonte: *Dungeons & Dragons*

Figura 5 - *Pyramid of Shadows* (4e)



Fonte: *Dungeons & Dragons*

A aventura foi escrita por Mike Mearls e James Wyatt e publicada também em 2008, pela *Wizards of the Coast*, como uma sequência para as aventuras *Keep on the Shadowfell* e *Thunderspire Labyrinth*. A arte da capa foi feita por William O'Connor e a do interior por Ben Wootten, Attila Adorjany, Brian Hagan e Lucio Parillo. Essa aventura foi projetada para personagens de níveis 7 a 10 e o código do módulo "H", que significa *Heroic Tier*²⁰. Este módulo se passa em uma região do

²⁰ Ao longo do jogo, na 4ª edição, os personagens controlados pelos jogadores podem ir do nível 1 até o nível 30, progressivamente, sendo um personagem de nível 1 considerado iniciante/fraco e um de nível 30, o mais experiente/forte possível. Cada nível adquirido libera novos poderes e habilidades, que tornam o personagem mais forte, e ele vai subindo de nível com base na

mundo chamada *Nentir Vale*, descrita no *Guia do Mestre* da 4ª edição. O material de *Pyramid of Shadows* compreende: um livreto de aventura de 32 páginas (Livro 1); um livreto de aventura de 64 páginas (Livro 2); e um mapa na forma de pôster colorido. O Livro 1 fornece uma visão geral do complexo onde a história se passa e apresenta estatísticas para monstros que aparecem pela primeira vez neste módulo na 4ª Edição. O Livro 2 fornece detalhes dos encontros táticos do módulo, apresentados no formato de “investigação”, em que cada encontro é representado em duas páginas e contém todos os mapas relevantes e blocos de estatísticas dentro daquela área específica da pirâmide (vide Apêndice 1).

Pyramid of Shadows é essencialmente uma *dungeon* (masmorra) gigante na forma de uma pirâmide, um complexo único extenso e cheio de monstros, armadilhas e tesouros. Por causa da natureza da pirâmide, os personagens dos jogadores não podem sair, retornar para uma base doméstica ou assumir missões secundárias, ficando presos no módulo até que Karavakos, principal vilão da aventura, seja derrotado e a pirâmide seja destruída.

Neste trabalho, optamos pela tradução de um trecho do segundo livreto, pois, além dos dados estatísticos e técnicos do jogo, fornece material textual do gênero literário, que permite a imersão dos jogadores dentro daquela aventura. O texto também dá instruções ao “mestre” de como guiar os jogadores pela aventura, sugerindo quais ações executar com relação à história e aos personagens. Com isso, consideramos o segundo livreto mais completo e complexo para efetuar uma tradução que contivesse diversos termos e contextos, para inseri-los posteriormente em um glossário vasto e útil para futuros tradutores nessa área.

Do ponto de vista do gênero literário, o texto possui uma narrativa bem clara e evidente, uma vez que a forma com que os personagens vão progredindo dentro da pirâmide é, de certa forma, uma história sendo narrada pelo mestre e interpretada pelos jogadores e seus respectivos personagens. Não apenas isso, como a história apresenta os elementos básicos que definem o gênero *fantasy*: a magia, a aventura e o cenário diferente do mundo real.

experiência (XP) que adquire ao longo da jornada, por meio de seus feitos e conquistas, tais como derrotar monstros, superar obstáculos, alcançar pontos específicos da trama, dentre diversas outras formas, conforme o mestre julgar melhor e mais apropriado.

Do ponto de vista técnico, as instruções se caracterizam pelo uso de contextos específicos que dizem ao mestre exatamente o que ele deve fazer quando os jogadores realizarem tal ação, como em “Quando os aventureiros entrarem nesta câmara, mostre aos jogadores “Visão do Coração da Loucura” na página 28 do Livro de Aventura 1 e leia:”²¹ (vide Apêndice 1). Além disso, apresenta dados estatísticos sobre os monstros e armadilhas encontrados dentro da pirâmide e ensina ao mestre as táticas que são utilizadas por aqueles monstros, a funcionalidade das armadilhas e até mesmo mostra como posicionar as peças fundamentais do jogo dentro de uma determinada área da pirâmide, de forma bem didática e instrucional.

O excerto do texto de partida selecionado totalizou 140.120 caracteres, contando os espaços, o que dá cerca de 104 laudas de 1.350 caracteres com espaço – o padrão de lauda exigido para o Trabalho de Conclusão de Curso em Tradução. Isso significa quase o dobro das laudas necessárias, mas a vantagem é que há muita repetição no material, e as laudas extras nos permitiram observar uma maior variedade de fenômenos linguísticos e tradutórios, gerando um glossário mais rico.

Escolhido o texto de partida, o passo seguinte foi preparar o texto para a criação do projeto de tradução, que explicamos a seguir.

3.2 Etapas de preparo para a tradução

3.2.1 Preparação dos textos para inserção no SmartCAT

Para a realização desta tradução, selecionamos e “imprimimos” em .pdf o trecho do segundo livreto da aventura *Pyramid of Shadows* de D&D compreendendo as páginas 34 a 49. Em seguida, realizamos a conversão do arquivo resultante para um arquivo em formato editável .docx utilizando o site *PDF24 tools*²², para que pudesse ser inserido na plataforma online de auxílio à tradução *SmartCAT*²³. Apesar de gratuita, a plataforma cobra para realizar uma tradução diretamente no .pdf.

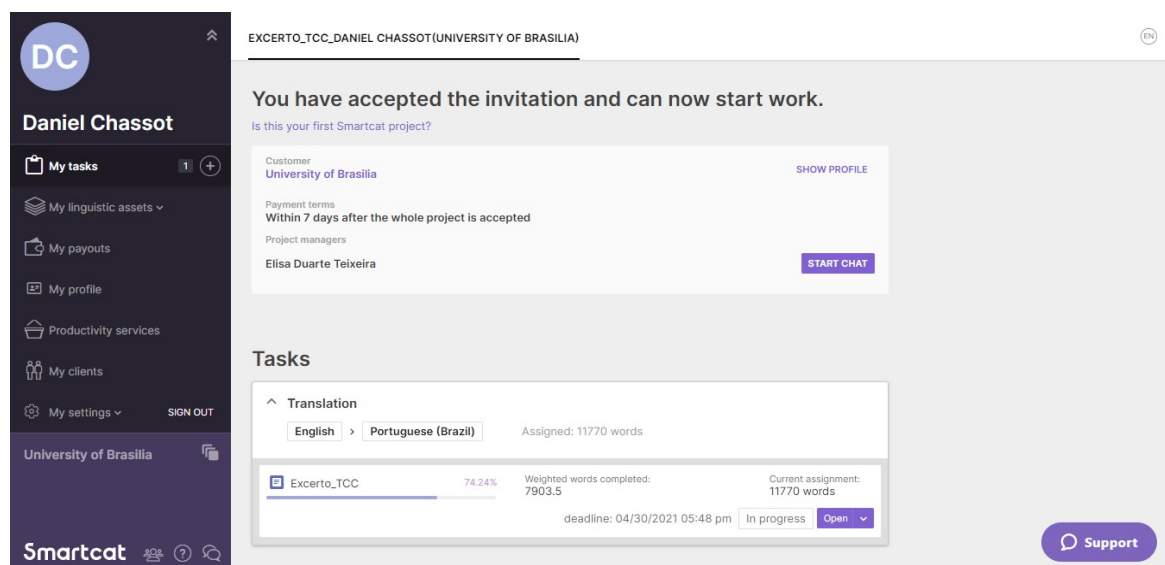
²¹ “When the adventurers enter this chamber, show the players “View of the Heart of Madness” on page 28 of Adventure Book One and read:”

²² Disponível em <https://tools.pdf24.org/pt/>. Acesso em: 17 de Fevereiro de 2021.

²³ Disponível em <https://www.smartcat.com/>. Acesso em 02 de Fevereiro de 2021.

Com o arquivo editável em mãos, criamos um projeto de tradução na referida plataforma, e também um glossário para inserirmos os termos específicos desse texto.

Figura 6 - Projeto de Tradução na plataforma online SmartCAT.



Fonte: elaboração do autor.

No entanto, após a transferência do arquivo .docx para a plataforma, percebemos que a conversão apresentou alguns problemas que acabaram prejudicando o andamento da tradução em algumas partes, pois alguns segmentos continham palavras com problemas gráficos, como espaçamento no meio da palavra, separação com hífens (forçando a quebra do segmento), ou frases separadas em mais de um segmento, que atrapalharam na hora de fazer a tradução, como demonstrado nos exemplos a seguir.

segmento	TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
24	Once the arcane energy f low is stopped and the body falls free, Vyrellis demands that the charac- ter who possesses the Head of Vyrellis artifact move closer so that she can	Assim que o fluxo de energia arcana é interrompido e o corpo cai, libertado, Vyrellis exige que o personagem que possui o artefato Cabeça de Vyrellis se aproxime, para que

	examine her physical form.	possa examinar sua forma física.
50	Burst 2 within 10 squares; this spell's area becomes a swirling	Explosão de área 2 a até 10 quadrados; a área desta magia se torna uma tempestade
51	storm of force blades.	rodopiante de lâminas energéticas.

Após a conversão do texto para a plataforma e sua segmentação, não é possível editar os segmentos no texto de partida, portanto não há como modificá-los para corrigir esses problemas, tornando necessário contorná-los na tradução.

Depois de criar o projeto de tradução e um glossário vazio para registrar o vocabulário a ser levantado durante a tradução, prosseguimos para a criação do corpus de referência.

3.2.2 Criação do Corpus

Antes de dar início à tarefa tradutória, criamos um corpus para servir de auxílio à tradução, e dentre os arquivos contidos nesse corpus encontram-se diversos outros livros de aventuras, guias e etc. de *Dungeons & Dragons*, da 3ª até a 5ª edições, assim como os arquivos do corpus que o colega Rafael Sales de Sousa utilizou em seu trabalho de conclusão de curso e gentilmente nos cedeu (SOUSA, 2019), e as partes não utilizadas dos dois livretos da aventura *Pyramid of Shadows*. Todos esses arquivos também foram convertidos no site PDF24 Tools do formato .pdf para o formato .txt, de forma que pudessem ser utilizados o programa AntConC (ANTHONY, 2019).

Verificando a lista de palavras presentes no corpus do excerto selecionado para a tradução deste trabalho, constatamos que ele possui 1926 palavras distintas e 10.642 palavras ao todo, conforme indica a Figura 2. As primeiras 10 palavras de conteúdo do excerto e suas respectivas frequências foram:

- damage (74 oc.)
- attack (68)
- will (56)
- standard (50)
- area (49)
- adventurers (45)

- foulspawn (45)
- target (42)
- character (37)
- chamber (36)

Figura 7 - *Word Types* e *Word Tokens* do Excerto traduzido no AntConc.

Rank	Freq	Word
1	943	the
2	291	of
3	256	to
4	225	a
5	211	and
6	132	in
7	117	it
8	111	is
9	110	x
10	105	this
11	80	as
12	80	that
13	74	damage
14	73	s
15	68	attack
16	60	from
17	58	at

Fonte: elaboração do autor.

Em contrapartida, verificando o corpus de todo o material de *Pyramid of Shadows*, constatamos que ele possui 4.930 palavras distintas e 50.260 palavras ao todo, o que indica que a tradução possui aproximadamente um quinto do material total.

3.3 Comentários sobre aspectos relevantes da tradução

3.3.1 Características discursivas

O texto traduzido conta com pelo menos dois gêneros discursivos bem distintos: o literário, do subgênero *fantasy*, em que predomina a narração e a descrição, e o mais especializado / técnico, que cumpre a função de servir de manual instrutivo para o jogo.

O gênero *fantasy* se faz bastante presente nessa aventura, por meio das características fundamentais previamente mencionadas, como a presença da magia, da aventura e a criação de um mundo diferente do nosso. Nos segmentos 555 e 1032, por exemplo, podemos ver a menção à existência de outros mundos, como exemplificado nos dois segmentos por “*Far Realm*”, um plano de existência do próprio jogo, porém diferente do plano onde os personagens se aventuram, e o uso de palavras pouco comuns na língua inglesa, como “*confluence*” no segmento 1032.

555	The Gate of Treachery: This strange portal teaches the initiates of the Far Realm that their personal interests are the best interests to serve.	O Portão da Traição: este estranho portal ensina aos iniciados do Reino Distante que seus interesses pessoais são os que eles devem servir.
1032	Still, the confluence of the Far Realm energies makes this a hazardous place for all creatures that venture into it.	Ainda assim, a confluência das energias do Reino Distante torna este um lugar perigoso para todas as criaturas que se aventuram nele.

Já nos segmentos 76 e 1063, aparecem termos que se referem ao principal vilão da aventura (Karavakos), e a uma raça de humanoides (outro termo especializado do texto) específica desse mundo de Dungeons & Dragons, os “eladrin”. Além disso, também aparece a própria palavra “*magic*” nesses dois segmentos, evidenciando outro dos pontos mencionados acima para que o texto se encaixe no gênero *fantasy*. É uma coisa bastante visível nos dois segmentos acima e nos dois a seguir é que todos se referem a uma aventura, com a presença de monstros, obstáculos, perigos e etc. Os segmentos narram uma história, e é nessa história que os personagens dos jogadores são inseridos para se aventurarem.

76	That's why the magical field was so weak and easy to overcome; Karavakos hasn't been back to reenforce the spells in many, many years.	É por isso que o campo mágico era tão fraco e fácil de superar; Karavakos não voltou para reforçar os feitiços por muitos e muitos anos
1063	It's also evident in the creatures that have made their home here — a squad of eladrin that have embraced the winter and wield the cold like magic .	Também é evidente nas criaturas que fizeram seu lar aqui - um esquadrão de eladrin que abraçou o inverno e maneja o frio como num passe de mágica .

Em contrapartida, o gênero manual também se mostra evidente no texto, como nos segmentos 85 e 115, em que “*you*” aparece sendo utilizado para dialogar com o mestre, que provavelmente é quem o está lendo o manual para guiar os personagens em sua narrativa. Nesses dois segmentos, o texto dá instruções de como ele deve agir, de como tornar a aventura mais memorável para os jogadores, e até mesmo dizendo a ele quais as melhores formas de interpretar os personagens, tudo em prol de uma melhor experiência tanto do mestre quanto dos jogadores.

Por outro lado, nos segmentos 187 e 188, o livro diz ao mestre como deve agir com relação aos seus jogadores, momento em que o “*you*” se refere aos jogadores e seus respectivos personagens, e não mais ao mestre, como mostra a tabela abaixo. Ou seja, o livro usa o mestre/leitor como intermédio para transmitir as mensagens escritas nele para os jogadores se situarem dentro da aventura – dois interlocutores distintos. Essa diferença se faz evidente pelo fato de o mestre ser o único a quem é permitido ler o conteúdo do livro, uma vez que o acesso dos jogadores aos textos da aventura tiraria a emoção e surpresa deles ao longo do jogo, pois lhes daria informações confidenciais às quais apenas o mestre deve ter acesso, ou a tarefa dele no jogo se tornaria desnecessária e a história não afetaria os jogadores da mesma forma.

Note-se também o uso do imperativo no segmento 187 – uma característica dos textos instrucionais.

85	You can play this as deadly serious, with Vyrellis pleading for help, or for laughs, depending on how the characters and the	Você pode interpretar isso com uma seriedade mortal, com Vyrellis implorando por ajuda, ou dando risada, dependendo de
----	--	--

	eladrin princess have been getting along.	quão boa estiver a relação dos personagens com a princesa eladrin.
115	During the battle, your ability as Dungeon Master to bring the encounter to life plays a major role in making this a memorable part of the adventure.	Durante a batalha, sua habilidade, como Mestre, de dar vida a esse encontro é fundamental para que ela se torne uma parte memorável da aventura.
187	When the adventurers enter this area, read the following:	Quando os aventureiros entrarem nesta área, leia o seguinte:
188	A wide set of stairs rises before you, up into the gloom above.	Um amplo conjunto de escadas se estende à frente de vocês, na escuridão acima.

3.3.2 Terminologia

Mesmo tendo compilado um corpus para consulta durante a tradução, inconsistências e variâncias de traduções foram encontradas entre as várias edições, então recorremos a outro artifício para encontrar traduções de alguns termos específicos dessa aventura: o website *Liga Magic*, principal site de um *trading card game* (jogo de cartas colecionáveis) chamado *Magic the Gathering*, criado pela *Wizards of the Coast*, mesma empresa responsável por *Dungeons & Dragons*. Procurando por algumas traduções oficiais de nomes de cartas que continham determinados termos, foi possível encontrar mais opções a serem acrescentadas à terminologia dessa aventura, e assim gerar uma tradução mais compreensível e didática para o público. Quando esse método também não mostrou resultados, optamos pela tradução criativa, com base em conhecimentos prévios na área e em textos e fontes análogos.

Algumas diferenças culturais também se mostraram presentes neste trabalho, como, por exemplo, a presença do termo de origem nórdica “*berserk*”. Traduzido literalmente do nórdico significa “camisa de urso”, uma vez que o termo une as palavras *ber* (urso) e *serkr* (camisa), embora outra tradução possível seja *berr* (nu), que resultaria em “guerreiro que luta sem armadura”. Logo, *berserk* seria, por definição, um “guerreiro vestido com peles de urso” ou “guerreiro sem camisa”. No entanto, esses guerreiros não podem ser resumidos a essas simples definições. Berserkers eram sim guerreiros que costumavam lutar usando peles de urso e sem camisa ou armadura, mas isso porque, de acordo com as lendas, eles eram

tomados por um frenesi insano, resultado do consumo de cogumelos alucinógenos que retirava deles o medo, fazendo com que se jogassem nas linhas de frente contra os inimigos, literalmente de peito aberto.

As lendas diziam que suas peles eram capazes de repelir armas, mas o mais provável era que eles entravam em tamanho grau de insanidade que sequer sentiam a dor e os ferimentos causados pelas armas, até que seus corpos já não aguentassem mais e cedessem à exaustão ou à morte. Em inglês, posteriormente, foi criada a expressão "to go berserk", que significa ficar violento, enlouquecido, incontrolável. Porém, no português, não temos uma tradução exata para esse termo em específico, então a tradução encontrada no corpus foi "enfurecido", e ela corresponde bem ao que define um *berserker*. No MMORPG World of Warcraft, jogo produzido pela Blizzard, especialista em games medievais, existe a classe de jogadores "Warrior" (Guerreiro em inglês), compreendendo guerreiros que fazem combate corpo a corpo, com armaduras pesadas, armas e escudos de todos os tipos. Esses guerreiros têm três "Stances" para o embate, ou seja, três modos de guerrear. O primeiro é o "Battle Stance", onde o guerreiro luta normalmente com suas habilidades; o segundo é o "Defensive Stance" onde o guerreiro provoca menos danos ao adversário e recebe menos danos, próprio para desviar e bloquear golpes; e o terceiro é o "Berserker Stance", onde realmente o guerreiro entra em frenesi e luta como um "pitbull". Ele causa muito mais dano ao adversário e recebe mais dano também quando é acertado por algum golpe, e é aí onde se encontram as habilidades mais violentas do guerreiro.

Há outras habilidades com "Berserk" no nome, também, todas elas com o objetivo de causar cada vez mais fúria no guerreiro, aumentando o seu "Rage", que seria a "Raiva" / "Fúria", que ele usa para executar suas habilidades. Quanto mais raiva / fúria, mais habilidades podem ser executadas, mostrando que o Berserk é mais ou menos isso: uma fúria incontrolável, um frenesi, uma sede de sangue, a violência total. Isso apenas reforça que "enfurecido" encaixa como uma boa tradução para "berserker", sendo utilizada na tradução da terminologia de Dungeons & Dragons.

Além dessas, mais uma diferença encontrada foi na conversão do sistema de movimentação de personagens da 4ª para a 5ª edição. Na 4ª edição as estatísticas

relacionadas ao mapa eram medidas em *squares*, ou quadrados, pois o mapa era situado em um tabuleiro separado em pequenos quadrados, então cada um desses quadrados representava um desses *squares* presentes no texto original. Logo, deslocamentos de personagens e criaturas são contados em quadrados; efeitos de magias em área são contados em quadrados; e até mesmo o tamanho das áreas, personagens e monstros presentes no jogo são estabelecidos por meio desses quadrados. No entanto, na 5ª edição, essa estrutura foi bastante alterada, trocando os *squares* por *foot/feet* (pé/pés, medida utilizada nos Estados Unidos), apesar de os mapas continuarem divididos em pequenos quadrados. Então foi estabelecido como um “padrão” (com raras exceções fora do mesmo) que cada um desses quadrados teria lados de 5 x 5 *feet* (5 x 5 pés). Mas os brasileiros (e todo o mundo, com exceção de alguns países anglófonos) não adotam esse sistema de medida em pé/pés, então foi necessário que houvesse a conversão para o nosso sistema de medidas, que é o métrico. Tendo isso em mente, uma magia na 4ª edição com o alcance de 4 quadrados teria um alcance de 20 *feet* (pés) na 5ª edição, e no Brasil e em outros países, essa mesma magia teria alcance de aproximadamente 6 metros, de acordo com a conversão de medida. Isso ocorre para absolutamente todos os trechos contendo o termo *square(s)*. Mas como a aventura escolhida como texto de partida ser ambientada na 4ª edição, optamos por manter as medidas e demais referências em quadrados, enquanto os outros trechos com medidas em *foot/feet* foram traduzidos para as respectivas medidas em metros, em seus números mais aproximados o possível do original após a conversão.

O Apêndice 2 mostra duas páginas do material traduzido dentro da formatação original. A tradução completa do excerto pode ser vista no Apêndice 3.

3.4 Criação de um Glossário

Durante a tradução na plataforma SmartCAT, vários termos específicos foram sendo destacados e adicionados a um glossário disponibilizado no projeto dentro da plataforma, e posteriormente esse mesmo glossário foi baixado em formato .xlsx e editado utilizando o Excel, removendo algumas das colunas desnecessárias para o glossário, como horário e data de coleta dos termos, e adicionando outras colunas relevantes, como a frequência dos termos no corpus compilado.

Depois de concluída a tradução e baixado o glossário, utilizamos o corpus para verificar a ocorrência dos termos levantados, as (possíveis) traduções concorrentes, as origens dessas traduções e, logo em seguida, adicionamos alguns comentários sobre as soluções tradutórias encontradas e as que propusemos. Para finalizar, criamos uma mala direta no Word tendo como base esta tabela, utilizando a metodologia proposta em Teixeira e Silva (2021), o que gerou o glossário que apresentamos no Apêndice 4.

4. CONCLUSÃO

A Localização é uma área dos Estudos da Tradução ainda carente de pesquisas quando comparada às outras áreas, ainda mais se focamos na tradução de jogos de tabuleiro, que não são representantes típicos da categoria “jogos” atualmente. No entanto, D&D é um jogo bastante popular dentre os jogos de tabuleiro, assim como dentre os RPGs “de mesa”, possuindo uma legião de fãs pelo Brasil e pelo mundo, sendo um dos jogos mais jogados da categoria. Como entusiasta e jogador de Dungeons & Dragons há alguns anos, e como alguém com interesse particular por esse tipo de jogo, me deparei com o problema de encontrar uma aventura ainda sem tradução para o português e com uma grande diferença de terminologia para a edição que estou acostumado a jogar. Foi então que surgiu a ideia de fazer esse Trabalho de Conclusão de Curso.

Depois de transformar o texto num arquivo .docx, foi feito um estudo para saber quais eram as teorias que nos ajudariam nessa tarefa de realizar a tradução. Primeiramente, exploramos um pouco a teoria da tradução especializada, mais especificamente a tradução de jogos, onde falamos sobre as especificidades dos jogos de tabuleiro, objetivos da localização de jogos, os Role-Playing Games (RPGs) e seu vocabulário especializado, a tipologia textual dos manuais e, por fim, sobre alguns problemas terminológicos nas traduções de D&D.

Em seguida, falamos um pouco sobre a diferença entre o gênero *fantasy* ou ficção de fantasia e o gênero da literatura fantástica, mostrando as origens, diferenças e semelhanças entre esses dois gêneros, e onde melhor se encaixava a aventura traduzida neste trabalho, usando como base a definição do gênero *fantasy* em dicionários na língua inglesa e também os teóricos que abordaram esse gênero.

Para fazer a tradução, compusemos um corpus com 45 textos advindos das edições 3, 3.5, 4 e 5 do jogo, que foram explorados com o programa AntConc. A partir da nossa tradução, criamos um pequeno glossário com o intuito de que sirva de referência para futuros tradutores. Esperamos que possam alimentar esse banco terminológico e realizar cada vez mais e melhores traduções, aproximando o público-alvo do sistema de *Dungeons & Dragons* e, com isso, aumentando o alcance desse jogo.

Por fim, falamos das especificidades da terminologia, uma vez que o problema da inconsistência foi um dos motivos que nos levou a fazer esse trabalho. Uma dessas inconsistências foi o “*you*”, que nem sempre foi traduzido por “você”, sendo na verdade muitas vezes traduzido por “vocês”, por estar se referindo ao grupo de jogadores, e em algumas poucas vezes ao mestre, quando de fato foi traduzido por “você”. Tivemos também o termo *berserk* sendo o foco de uma confusão tradutória, pelo fato da tradução presente no corpus e as traduções pensadas por nós não corresponderem. Porém, optamos pelo uso da tradução presente no corpus, uma vez que ela corresponde ao termo original e já vem sendo usada pelos praticantes do jogo.

Espero ter contribuído para uma melhor compreensão das complexidades envolvidas na tradução de jogos de tabuleiro como o *Dungeons & Dragons* e torcemos para que este trabalho sirva a futuros tradutores dessa área, já que mais e mais livros e aventuras estão sempre sendo lançados, e com toda certeza haverá novas aventuras publicadas. Além disso, como previamente mencionado neste trabalho, há projetos para uma série live-action e um filme abordando *Dungeons & Dragons*, bem como o fato de a próxima edição de *Magic The Gathering*, que será lançada tendo como base os *Forgotten Realms* (Reinos Esquecidos), onde a história recente de D&D é situada. Não bastasse isso, alguns vazamentos recentes revelaram que teremos a presença de cartas temáticas de elementos bastante conhecidos pelos fãs de D&D, como: a *Vorpal Sword*, um item lendário; o *Power Word Kill*, uma magia de nível alto; um taverneiro gentil, pois tavernas são bastante recorrentes em RPGs de temática medieval; e até mesmo a lendária e temidíssima deusa dragão, *Tiamat!* (vide Figura 4). Como podemos ver, esse universo de *Dungeons & Dragons* não cairá no “esquecimento” tão cedo²⁴.

²⁴ Trocadilho com o nome “*Forgotten Realms*”, ou “Reinos Esquecidos”.

Figura 8 - Carta "Tiamat".



Fonte: *Magic The Gathering*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTHONY, L. **AntConc** (Version 3.5.8) [programa de computador]. Tokio, Japão: Universidade de Waseda, 2019. Disponível em: <https://www.laurenceanthony.net/software>. Acesso em: 13 de Fevereiro de 2021.

ARANTES, Judith Ronioli. **Fantasy e mito em o Silmarillion de J. R. R. Tolkien**. Tese de doutoramento. Universidade Mackenzie. São Paulo, 2016.

CHANDLER, Heather M. e DEMING, Stephanie O'Malley. **The Game Localization Handbook** (2ª ed.). Sudbury, MA; Ontario e Londres: Jones & Bartlett Learning, 2012.

DIETZ, Frank. **“Issues in Localizing Computer Games.”** In Perspectives in Localization, Keiran J. Dunne (ed.). Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2006 .

DIETZ, Frank. **“How Difficult Can That Be? The Work of Computer and Video Game Localization.”** Revista Tradumàtica 5: “La localització de videojocs.”, 2006. Disponível em: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/sumari.htm>. Acesso em 05 de Maio de 2021.

FRITSCH, Valter Henrique. **“Atravessando limiares: simbologias de passagem no romance de fantasia”**. Revista Recorte, v. 11, n. 1, 2014.

GONÇALVES, Larissa Magalhães de Almeida. **Dante’s Inferno: Localização e Legendagem em Jogos Digitais**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Brasília, Brasília – DF, 2016.

JACKSON, Rosemary. **Fantasy: The Literature of Subversion**. Londres e Nova York. Routledge, 1981.

JEHA, Júlio. **“A semiose da fantasia literária”**. Revista Signótica. V. 12. P. 117-136; 2001.

MEARLS, Mike; WYATT, James. **Dungeons & Dragons: Pyramid of Shadows**. Renton: Wizards of the Coast. 2008.

MENDLESOHN, Farah; JAMES, Edward. **A Short History of Fantasy**. Oxfordshire: Libri Publishing, 2012.

MENNA, Lígia R M C. **A FICÇÃO DE FANTASIA E O MARAVILHOSO NA ANIMAÇÃO FRANCESA “CASA DOS CONTOS DE FADAS”**. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais-artigos/?id=2382>. Acesso em 05 de maio de 2021.

O’HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game localization: translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2013.

PAES, José Paulo. **As dimensões do fantástico**. Gregos e Baianos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

RORIZ, Rafael da Costa. **Localização em Don't Starve: da criação de neologismos à limitação das interfaces gráficas**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Brasília, Brasília – DF, 2017.

SHIOTANI, Alyson Nakamura. **Uma investigação sobre idosos e sua relação com jogos digitais no contexto brasileiro**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba – PR, 2015.

SMARTCAT PLATFORM INC. **Smartcat**. Boston. 2019. Disponível em: <https://www.smartcat.ai/>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2021.

SOUSA, Rafael Sales de. **Criatividade e padronização nas traduções de *Dungeons and Dragons*: um estudo com corpus**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Brasília, Brasília – DF, 2019.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo – SP, 2015.

TALAVÁN, Noa. **A University Handbook on Terminology and Specialized Translation**. Madri, Espanha: Universidad Nacional de Educación a Distancia: © Noa Talaván, 2016.

TEIXEIRA, E. D., & SILVA, J. M. da. (2021). Expressões idiomáticas com a temática alimentação: tradução e glossário de "Pepinos e Abobrinhas", de Márcio Alemão. **Tradterm**, **37(2)**, 397-429. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v37p397-429>

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **Sobre histórias de fadas**. Conrad Editora do Brasil, 2006.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Hobbit**. Londres: George Allen & Unwin, 1937.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**. Londres: George Allen & Unwin, 1954.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Lord of the Rings: The Two Towers**. Londres: George Allen & Unwin, 1954.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Lord of the Rings: The Return of the King**. Londres: George Allen & Unwin, 1955.

VOLOBUEF, Karin. **Uma Leitura do Fantástico: A invenção de Morel (A. B. Casares) e O processo (F. Kafka)**. Revista Letras, Curitiba, n. 53, p. 109-123, jun. 2000.

ANEXO 1: *Pyramid of Shadows*, Adventure Book Two, p. 34-35

ENCOUNTER S3: CHAMBER OF THE MONOLITHS

Encounter Level 8 (1,750 XP)

SETUP

Headless corpse (C)

Location 18: When Karavakos decapitated Vyrellis, he placed her body here, within a powerful field of arcane magic. Over time, the magic within this room has waned. Vyrellis can now reclaim her body, but there is a catch. Karavakos animated the corpse and filled it with necrotic energy. He did this to ensure that if Vyrellis ever found a way to rescue her body, it would turn against her and resist reconciliation. Should the adventurers free the body, it attacks them with a variety of magical spells.

When the adventurers enter this chamber, show the players “Inside the Chamber of the Monoliths” on page 27 of *Adventure Book One* and read:

Four stone monoliths are arranged around this large chamber. Great plumes of energy stream out of the monoliths and toward a central wall of arcane force. Vyrellis gasps as you take in the scene.

“My physical form is trapped within this arcane prison,” Vyrellis says. “For years I have waited for the magic that wards it to weaken. That time has come. Free my body, and together we can escape this horrid place.”

FREED THE CORPSE

In the distant past, the monoliths in this room were sheathed in fiery energy. Over time, those protective wards have faded, leaving the monoliths vulnerable even though the energy still flows from them. Freeing the corpse is now a relatively easy act. Three successful DC 19 Strength checks topple one stone, destroying the wall of force and causing the headless corpse within the field to fall to the ground. Once the arcane energy flow is stopped and the body falls free, Vyrellis demands that the character who possesses the *Head of Vyrellis* artifact move closer so that she can examine her physical form. When the artifact comes within 2 squares of the headless corpse, it flies from its possessor and buries itself in the corpse’s chest. The orb remains visible, and Vyrellis’s misty head floats into and out of view as she screams in terror.

Headless Corpse (C)	Level 8 Solo Controller
Medium shadow humanoid (undead)	XP 1,750
Initiative +9	Senses Perception +11; darkvision
HP 440; Bloodied 220	
AC 23; Fortitude 21, Reflex 23, Will 22	
Immune poison; Resist 10 necrotic	
Saving Throws +5	
Speed 6	
Action Points 2	
⚡ Slam (standard; at-will)	
+14 vs. AC; 1d8 + 4 damage.	
⚡ Double Slam (standard; at-will)	
The headless corpse makes two slam attacks.	
☾ Ray of Ruin (standard; at-will) ♦ Arcane, Necrotic	
+12 vs. Reflex; 2d6 + 4 necrotic damage, and the target is weakened (save ends).	
⚡ Force Wave (minor; once per round) ♦ Arcane, Force	
Close burst 2; +12 vs. Fortitude; 1d8 + 4 force damage, and the target is pushed 2 squares.	
❄ Winter’s Wrath (standard; encounter) ♦ Arcane, Cold	
Burst 2 within 10 squares; +12 vs. Fortitude; 2d8 + 4 cold damage. The blizzard remains until the end of the headless corpse’s next turn. Any creature that starts its turn in the storm takes 4 cold damage.	
⚡ Razor Storm (standard action; encounter) ♦ Arcane, Force, Zone	
Burst 2 within 10 squares; this spell’s area becomes a swirling storm of force blades. Any creature that starts its turn in this area is subject to an attack; +14 vs. AC; 2d6 + 4 force damage, and the target is knocked prone. The headless corpse is immune to this effect. As a move action, the headless corpse can move this zone 4 squares. The zone lasts until the end of the encounter.	
Phantom Step (move action; recharge [1]) ♦ Arcane, Illusion	
The headless corpse turns invisible and can move 6 squares. It remains invisible until the end of its next turn.	
Alignment Evil	Languages Common, Elven
Skills Perception +11, Stealth +14	
Str 11 (+4)	Dex 20 (+9) Wis 14 (+6)
Con 16 (+7)	Int 18 (+8) Cha 19 (+8)

TRICKED!

When the *Head of Vyrellis* artifact flies into the chest of the headless corpse, it causes the corpse to animate. Vyrellis screams in terror. The artifact containing her essence is now trapped within the corpse, and she pleads for the adventurers to slay the body and free her. She instantly knows that she has been tricked by Karavakos!

Karavakos set this trap to eliminate the threat posed by the life essence of Vyrellis. Of course, he put this plan in place many decades ago, and today he has all but forgotten about it in the excitement surrounding his current plan to escape. That’s why the magical field was so weak and easy to overcome; Karavakos hasn’t been back to reinforce the spells in many, many years.

TACTICS

As soon as the *Head of Vyrellis* buries itself in the body, the headless corpse launches an all-out assault to slay the adventurers. It uses *razor storm* at the start of the battle to hit as many characters as possible and burns through its action points to inflict maximum damage as quickly as it can.

Remember that *force wave* is a minor action that can be used every round. If the party’s melee combatants move next to the headless corpse, it uses this ability first to clear them away and provide it with room to make unhindered ranged or area attacks.

While the corpse attacks the party, Vyrellis screams for help. You can play this as deadly serious, with Vyrellis pleading for help, or for laughs, depending on how the characters and the eladrin princess have been getting along. Vyrellis alternates between urging on the PCs and apologizing on her body’s behalf for its attacks.

Once the headless corpse is reduced to 0 hit points, it falls apart into a heap of stinking, gray sludge. The artifact rolls out from the mess, intact. Vyrellis is enraged that her body has been destroyed and that Karavakos deceived her. She swears revenge on him and recommitments herself to aiding the party.

Should the headless corpse defeat the party, or if the characters flee from it, it goes on a rampage across this level of the pyramid. It seeks to slaughter everything on the level. As DM, look at the surviving monsters and make a call on how much havoc it can cause before (or if) the

rest of the dungeon’s denizens can defeat it. Should a monster group slay the corpse, it gains possession of the *Head of Vyrellis*. The PCs might have to fight the creatures to regain the *Head* or bargain for its return.

If the corpse is not slain, it continues to stalk the halls of this level of the pyramid. Each day that passes, assume it clears out one section of the dungeon. It never goes up to the second or third level. The PCs might have to hunt it down if you judge that none of the monsters in the dungeon can stop it.

FEATURES OF THE AREA

Illumination: Brightly lit while the magical field is in place. Dimly lit after the monoliths are broken.

Monoliths: Aside from the monoliths and the energy they emit, there is nothing of note in this chamber. Once the adventurers topple a monolith, the energy of the magical field fades.

A toppled monolith is 4 squares tall and 2 squares wide. PCs must make DC 16 Athletics checks to climb or jump over it.

The energy emitted by the monoliths is deadly to the touch. A PC foolish enough to touch the wall of force or the power surging from the monoliths before toppling them takes 3d8 + 12 fire damage.

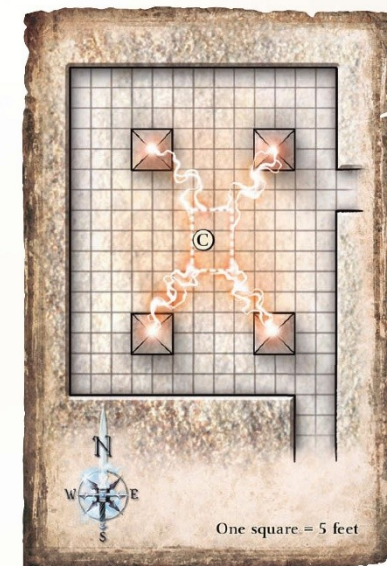
ROLEPLAYING THIS ENCOUNTER

Played correctly, this encounter has the potential to be one of the most memorable fights of the adventure. After all, it isn’t every day that the characters battle a headless corpse that carries the artifact containing the essence of an ally within its arcane depths. During the battle, your ability as Dungeon Master to bring the encounter to life plays a major role in making this a memorable part of the adventure.

As the PCs fight the body, Vyrellis screams in terror. She begs the PCs to avoid harming the artifact that contains her essence, yells at them if their attacks come too close to hitting the artifact, and hurls insults and oaths at her traitorous body. Her actions here set the tone for the party’s roleplaying interactions with her for the rest of the adventure. Make the most of it.

As an optional rule, keep track of any attacks made against the headless corpse that miss by 1 or 2 points. On such attacks, the PC accidentally hits the artifact that contains Vyrellis, causing her to scream in pain and hurl insults at the character that accomplished the task. In addition, an attack roll of 1 also hits the *Head*.

Vyrellis remembers the characters who struck the *Head* with wayward attacks. She makes it her mission to remind them of their shortcomings for the rest of the adventure and bears a mighty grudge against them.



APÊNDICE 1: *Pyramid of Shadows, Adventure Book Two*, p. 34-35 traduzidas

ENCONTRO S3: CÂMARA DOS MONOLITOS

Encontro Nível 8 (1.750 XP)

Preparação

Cadáver Decapitado (C)

Localização 18: Quando Karavakos decapitou Vyrellis, colocou seu corpo aqui, dentro de um poderoso campo de magia arcana. Com o tempo, a magia nesta sala enfraqueceu. Agora, Vyrellis pode recuperar seu corpo, mas há um porém. Karavakos reviveu o cadáver e encheu-o de energia necrótica. Fez isso para garantir que, caso Vyrellis algum dia encontrasse uma maneira de recuperar seu corpo, este se voltaria contra ela e resistiria à reconciliação. Se os aventureiros libertem o corpo, ele os atacará com uma variedade de feitiços mágicos.

Quando entrarem nesta câmara, mostre aos aventureiros "Dentro da câmara dos monolitos", na página 27 do *Livro de Aventura Um* e leia:

Quatro monolitos estão dispostos em torno desta grande câmara. Grandes cortinas de energia fluem deles em direção a uma parede central de energia arcana. Vyrellis suspira enquanto vocês entram em cena.

"A minha forma física está confinada dentro desta prisão arcana", diz Vyrellis. "Durante anos esperi que a magia que a protege enfraquecesse. Chegou a hora. Libertem meu corpo, e juntos podemos escapar deste lugar horrível".

Libertação do Corpo

Num passado distante, os monolitos nesta sala estavam envolvidos em energia flamejante. Com o tempo, essas barreiras protetoras desapareceram, deixando os monolitos vulneráveis, mesmo que a energia ainda flua deles. Libertar o cadáver, agora, é um ato relativamente fácil. Três Testes de Força com CD 19 bem-sucedidos derrubam uma pedra, destruindo a parede de força e fazendo com que o cadáver decapitado aprisionado no campo caia no chão. Assim que o fluxo de energia arcana é interrompido e o corpo cai, libertado, Vyrellis exige que o personagem que possui o artefato *Cabeça de Vyrellis* se aproxime, para que possa examinar sua forma física. Quando o artefato chega a 2 quadrados do cadáver decapitado, ele sai voando das mãos de seu possuidor para se enterrar no peito do cadáver.

A esfera permanece visível, e a cabeça enevoada de Vyrellis gravita para dentro do corpo e desaparece, enquanto ela grita aterrorizada.

Cadáver Decapitado (C) Controlador Único Nível 8	
Humanoide das sombras Médio (morto-vivo) 1.750 XP	
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +11; visão no escuro
PV 440; Sangrado 220	
CA 23; Fortitude 21, Reflexos 23, Vontade 22	
Imunidade veneno; Resistência 10 necrótico	
Testes de Resistência +5	
Deslocamento 6	
Pontos de Ação 2	
m Batida (ação padrão; à vontade)	+14 vs. CA; 1d8 + 4 de dano.
m Batida Dupla (ação padrão; à vontade)	O cadáver decapitado faz dois ataques de batida.
raio da ruína (ação padrão; à vontade) + Arcano, Necrótico	+12 vs. Reflexos; 2d6 + 4 de dano necrótico, e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
C Onda de Força (ação mínima; uma vez por rodada) + Arcano, Energético	Explosão pequena 2; +12 vs. Fortitude; 1d8 + 4 de dano de força, e o alvo é empurrado 2 quadrados.
A Ira de Inverno (ação padrão; encontro) + Arcano, Congelante	Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +12 vs. Fortitude; 2d8 + 4 de dano congelante. A nevasca permanece até o final do próximo turno do cadáver decapitado. Qualquer criatura que iniciar seu turno durante a tempestade sofre 4 de dano congelante.
A Tempestade de Navalhas (ação padrão; encontro) + Arcano, Energético, Zona	Explosão de área 2 a até 10 quadrados; a área desta magia se torna uma tempestade rodopiante de lâminas energéticas. Qualquer criatura que comece seu turno nesta área está sujeita a um ataque; +14 vs. CA; 2d6 + 4 de dano energético, e o alvo é derrubado. O cadáver decapitado é imune a este efeito. Como uma ação de movimento, o cadáver decapitado pode mover esta zona 4 quadrados. A zona dura até o final do encontro.
Passo Fantasmagórico (ação de movimento; recarga 1) + Arcano, Ilusão	O cadáver decapitado fica invisível e pode se mover 6 quadrados. Permanece invisível até o final de seu próximo turno.
Tendência Mau	Idiomas Comum, Elífico
Perícias Percepção +11, Furtividade +14	
For 11 (+4)	Des 20 (+9) Sab 14 (+6)
Con 16 (+7)	Int 18 (+8) Car 19 (+8)

Enganados!

Quando o artefato *Cabeça de Vyrellis* voa para o peito do cadáver decapitado, faz com que o cadáver reviva. Vyrellis grita de terror. O artefato contendo sua essência agora está preso dentro do cadáver, e ela implora para que os aventureiros matem o corpo e a libertem. Ela percebe, imediatamente, que foi enganada por Karavakos!

Karavakos preparou essa armadilha para eliminar a ameaça representada pela essência vital de Vyrellis. Ele colocou esse plano em prática há muitas décadas, e hoje, é claro, praticamente se esqueceu dele, na empolgação que envolve seu atual plano de fuga. É por isso que o campo mágico estava tão fraco e fácil de superar; Karavakos não voltou para reforçar os feitiços por muitos e muitos anos.

Táticas

Assim que a *Cabeça de Vyrellis* se enterra no corpo, o cadáver decapitado lança um ataque tudo ou nada para matar os aventureiros. Ele usa *Tempestade de Lâminas* no início da batalha para atingir o maior número possível de personagens e gasta seus pontos de ação para infligir o máximo de dano, o mais rápido possível.

Lembre-se de que a *Onda Energética* é uma ação mínima que pode ser usada a cada rodada. Se os combatentes corpo a corpo do grupo se moverem para perto do cadáver decapitado, ele usa essa habilidade primeiro, para se livrar deles e fornecer espaço para fazer ataques à distância, ou ataques de área sem obstáculos.

Enquanto o cadáver ataca o grupo, Vyrellis grita por socorro. Você pode interpretar isso com uma seriedade mortal, com Vyrellis implorando por ajuda, ou dando risada, dependendo de quão boa estiver a relação dos personagens com a princesa eladrin. Vyrellis alterna entre incitar os PJs e se desculpar, em nome de seu corpo, por seus ataques.

Uma vez que o cadáver decapitado é reduzido a 0 pontos de vida, ele se desfaz em um monte de lama cinza fétida. O artefato rola para fora da confusão, intacto. Vyrellis está enfurecida por seu corpo ter sido destruído e por ter sido enganada por Karavakos. Ela jura vingança sobre ele e se compromete de novo a ajudar o grupo.

Se o cadáver decapitado derrotar o grupo, ou se os personagens fugirem dele, ele vai tocar o terror neste andar da pirâmide. Vai tentar destruir tudo no andar. Como Mestre, olhe para os monstros sobreviventes e avalie quanto estrago o cadáver pode causar antes que os demais habitantes da

ENCENANDO ESTE ENCONTRO

Quando jogado corretamente, este encontro tem potencial para ser uma das lutas mais memoráveis da aventura. Afinal, não é todo dia que os personagens lutam contra um cadáver decapitado que carrega o artefato contendo a essência de um aliado em suas profundezas arcanas. Durante a batalha, sua habilidade, como Mestre, de dar vida a esse encontro é fundamental para que ela se torne uma parte memorável da aventura.

Enquanto os PJs lutam contra o corpo, Vyrellis grita de terror. Ela implora aos PJs que evitem ferir o artefato que contém sua essência, berra com eles se seus ataques chegarem muito perto de atingir o artefato e lança insultos e pragas contra seu corpo traidor. Suas ações aqui definem o tom para as interações interpretativas do grupo com ela pelo resto da aventura. Tire o máximo de proveito.

Como regra opcional, monitore todos os ataques feitos contra o cadáver decapitado que errem por 1 ou 2 pontos. Em tais ataques, o PJ acidentalmente acerta o artefato que contém Vyrellis, fazendo-a gritar de dor e lançar insultos ao personagem que realizou a tarefa. Além disso, uma jogada de ataque de 1 também atinge a *Cabeça*.

Vyrellis se lembra dos personagens que atingiram a *Cabeça* — com ataques desobedientes. Ela faz questão de lembrar de suas falhas pelo resto da aventura, guardando-lhes grande rancor.

dungeon possam derrotá-lo (e se conseguem). Se um grupo de monstros matar o cadáver, ganha a posse da *Cabeça de Vyrellis*. Os PJs podem ter que lutar contra as criaturas para recuperar a *Cabeça*, ou barganhar sua devolução.

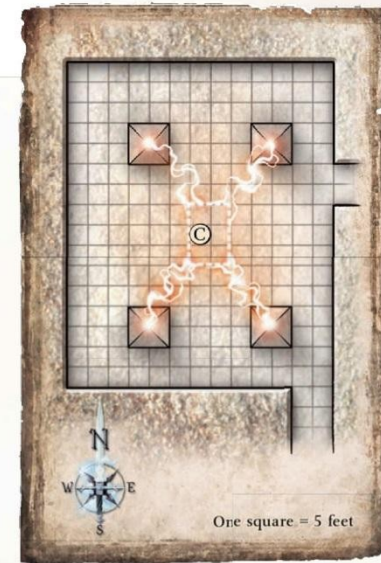
Se o cadáver não for destruído, continua a espreitar os corredores deste andar da pirâmide. A cada dia que passa, suponha que ele elimina uma seção da dungeon. Ele nunca sobe para o segundo ou terceiro andares. Os PJs podem ter que caçá-lo, se você julgar que nenhum dos monstros na dungeon é capaz de detê-lo.

Características da Área

Iluminação: Iluminada com intensidade enquanto o campo mágico está ativo. Pouco iluminado depois que os monolitos são derrubados.

Monolitos: Além dos monolitos e da energia que eles emanam, não há nada digno de nota nesta câmara. Assim que os aventureiros derrubam um monolito, a energia do campo mágico se esvai.

Um monolito derrubado tem 4 quadrados de altura e 2 de largura. Os PJs devem fazer testes de Atletismo CD 16 para escalar ou pular os monolitos. A energia emitida por eles é mortal ao toque. Um PJ tolo o suficiente para tocar a parede energética ou o poder emanado pelos monolitos antes de derrubá-los leva 3d8 + 12 de dano flamejante.



APÊNDICE 2: Tradução espelhada de *Pyramid of Shadows*,

Adventure Book 2, pp. 34-49

Nº	Source (EN)	Target (PT-BR)
1	ENCOUNTER S3: CHAMBER OF THE MONOLITHS	ENCONTRO S3: CÂMARA DOS MONOLITOS
2	Enc ount er Le v el 8 (1, 750 XP)	Encontro Nível 8 (1.750 XP)
3	Setup	Preparação
4	Headless corpse (C)	Cadáver Decapitado (C)
5	Location 18: When Karavakos decapitated Vyrellis, he placed her body here, within a powerful field of arcane magic.	Localização 18: Quando Karavakos decapitou Vyrellis, colocou seu corpo aqui, dentro de um poderoso campo de magia arcana.
6	Over time, the magic within this room has waned.	Com o tempo, a magia nesta sala enfraqueceu.
7	Vyrellis can now reclaim her body, but there is a catch.	Agora, Vyrellis pode recuperar seu corpo, mas há um porém.
8	Karavakos animated the corpse and filled it with necrotic energy.	Karavakos reviveu o cadáver e encheu-o de energia necrótica.
9	He did this to ensure that if Vyrellis ever found a way to rescue her body, it would turn against her and resist reconciliation.	Fez isso para garantir que, caso Vyrellis algum dia encontrasse uma maneira de recuperar seu corpo, este se voltaria contra ela e resistiria à reconciliação.
10	Should the adventurers free the body, it attacks them with a variety of magical spells.	Se os aventureiros libertem o corpo, ele os atacará com uma variedade de feitiços mágicos.
11	When the adventurers enter this chamber, show the players "Inside the Chamber of the Monoliths" on page 27 of <i>Adventure Book One</i> and read:	Quando entrarem nesta câmara, mostre a eles "Dentro da câmara dos monolitos", na página 27 do Livro de Aventura Um e leia:
12	Four stone monoliths are arranged around this large chamber.	Quatro monolitos estão dispostos em torno desta grande câmara.
13	Great plumes of energy stream out of the monoliths and toward a central wall of arcane force.	Grandes cortinas de energia fluem dos monolitos em direção a uma parede central de energia arcana.
14	Vyrellis gasps as you take in the scene.	Vyrellis suspira enquanto vocês entram em cena.
15	"My physical form is trapped within this arcane prison," Vyrellis says.	"A minha forma física está confinada dentro desta prisão arcana", diz Vyrellis.
16	"For years I have waited for the magic that wards it to weaken.	"Durante anos esperei que a magia que a protege enfraquecesse.
17	That time has come.	Chegou a hora.
18	Free my body, and together we can escape	Libertem meu corpo, e juntos podemos

	<i>this horrid place."</i>	<i>escapar deste lugar horrível".</i>
19	<i>Freeing the Corpse</i>	<i>Libertação do Corpo</i>
20	<i>In the distant past, the monoliths in this room were sheathed in fiery energy.</i>	<i>Num passado distante, os monolitos nesta sala estavam envoltos em energia flamejante.</i>
21	<i>Over time, those protective wards have faded, leaving the monoliths vulnerable even though the energy still flows from them.</i>	<i>Com o tempo, essas barreiras protetoras desapareceram, deixando os monolitos vulneráveis, mesmo que a energia ainda flua deles.</i>
22	<i>Freeing the corpse is now a relatively easy act.</i>	<i>Libertar o cadáver, agora, é um ato relativamente fácil.</i>
23	<i>Three successful DC 19 Strength checks topple one stone, destroying the wall of force and causing the headless corpse within the field to fall to the ground.</i>	<i>Três Testes de Força com CD 19 bem-sucedidos derrubam uma pedra, destruindo a parede de força e fazendo com que o cadáver decapitado aprisionado no campo caia no chão.</i>
24	<i>Once the arcane energy flow is stopped and the body falls free, Vyrellis demands that the character who possesses the Head of Vyrellis artifact move closer so that she can examine her physical form.</i>	<i>Assim que o fluxo de energia arcana é interrompido e o corpo cai, libertado, Vyrellis exige que o personagem que possui o artefato Cabeça de Vyrellis se aproxime, para que possa examinar sua forma física.</i>
25	<i>When the artifact comes within 2 squares of the headless corpse, it flies from its possessor and buries itself in the corpse's chest.</i>	<i>Quando o artefato chega a 2 quadrados do cadáver decapitado, ele sai voando das mãos de seu possuidor para se enterrar no peito do cadáver.</i>
26	<i>The orb remains visible, and Vyrellis's misty head floats into and out of view as she screams in terror.</i>	<i>A esfera permanece visível, e a cabeça enevoada de Vyrellis gravita para dentro e desaparece, enquanto ela grita aterrorizada.</i>
27	<i>Headless Corpse (C)</i>	<i>Cadáver Decapitado (C)</i>
28	<i>Level 8 Solo Controller</i>	<i>Controlador Único Nível 8</i>
29	<i>Medium shadow humanoid (undead)</i>	<i>Humanoide das sombras Médio (morto-vivo)</i>
30	<i>XP 1,750</i>	<i>1.750 XP</i>
31	<i>Initiative +9</i>	<i>Iniciativa +9</i>
32	<i>Senses Perception +11; darkvision</i>	<i>Sentidos Percepção +11; visão no escuro</i>
33	<i>HP 440; Bloodied 220</i>	<i>PV 440; Sangrando 220</i>
34	<i>AC 23; Fortitude 21, Reflex 23, Will 22 Immune poison; Resist 10 necrotic Saving Throws +5</i>	<i>CA 23; Fortitude 21, Reflexos 23, Vontade 22 Imunidade veneno; Resistência 10 necrótico Testes de Resistência +5</i>
35	<i>Speed 6</i>	<i>Deslocamento 6</i>
36	<i>Action Points 2</i>	<i>Pontos de Ação 2</i>
37	<i>m Slam (standard; at-will)</i>	<i>m Batida (ação padrão; à vontade)</i>
38	<i>+14 vs. AC; 1d8 + 4 damage.</i>	<i>+14 vs. CA; 1d8 + 4 de dano.</i>
39	<i>m Double Slam (standard; at-will)</i>	<i>m Batida Dupla (ação padrão, à vontade)</i>
40	<i>The headless corpse makes two slam attacks.</i>	<i>O cadáver decapitado faz dois ataques de batida.</i>
41	<i>r Ray of Ruin (standard; at-will) ♦ Arcane,</i>	<i>r Raio da Ruína (ação padrão, à vontade) ♦</i>

	<i>Necrotic</i>	<i>Arcano, Negrótico</i>
42	+12 vs. Reflex; 2d6 + 4 necrotic damage, and the target is weakened (save ends).	+12 vs. Reflexos; 2d6 + 4 de dano necrótico, e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
43	<i>C Force Wave (minor; once per round) ♦ Arcane, Force</i>	<i>C Onda de Força (ação mínima; uma vez por rodada) ♦ Arcano; Energético</i>
44	<i>Close burst 2; +12 vs. Fortitude; 1d8 + 4 force damage, and the target is pushed 2 squares.</i>	<i>Explosão pequena 2; +12 vs. Fortitude; 1d8 + 4 de dano de força, e o alvo é empurrado 2 quadrados.</i>
45	<i>A Winter's Wrath (standard; encounter) ♦ Arcane, Cold</i>	<i>A Ira de Inverno (ação padrão; encontro) ♦ Arcano, Congelante</i>
46	<i>Burst 2 within 10 squares; +12 vs. Fortitude; 2d8 + 4 cold damage.</i>	<i>Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +12 vs. Fortitude; 2d8 + 4 de dano congelante.</i>
47	<i>The blizzard remains until the end of the headless corpse's next turn.</i>	<i>A nevasca permanece até o final do próximo turno do cadáver decapitado.</i>
48	<i>Any creature that starts its turn in the storm takes 4 cold damage.</i>	<i>Qualquer criatura que iniciar seu turno durante a tempestade sofre 4 de dano congelante.</i>
49	<i>A Razor Storm (standard action; encounter) ♦ Arcane, Force, Zone</i>	<i>A Tempestade de Navalhas (ação padrão; encontro) ♦ Arcano, Energético, Zona</i>
50	<i>Burst 2 within 10 squares; this spell's area becomes a swirling</i>	<i>Explosão de área 2 a até 10 quadrados; a área desta magia se torna uma tempestade</i>
51	<i>storm of force blades.</i>	<i>rodopiante de lâminas energéticas.</i>
52	<i>Any creature that starts its turn in this area is subject to an attack; +14 vs. AC; 2d6 + 4 force damage, and the target is knocked prone.</i>	<i>Qualquer criatura que comece seu turno nesta área está sujeita a um ataque; +14 vs. CA; 2d6 + 4 de dano energético, e o alvo é derrubado.</i>
53	<i>The headless corpse is immune to this effect.</i>	<i>O cadáver decapitado é imune a este efeito.</i>
54	<i>As a move action, the headless corpse can move this zone 4 squares.</i>	<i>Como uma ação de movimento, o cadáver decapitado pode mover esta zona 4 quadrados.</i>
55	<i>The zone lasts until the end of the encounter.</i>	<i>A zona dura até o final do encontro.</i>
56	<i>Phantom Step (move action; recharge ☐) ♦ Arcane, Illusion</i>	<i>Passo Fantasmagórico (ação de movimento; recarga ☐) ♦ Arcano, Ilusão</i>
57	<i>The headless corpse turns invisible and can move 6 squares.</i>	<i>O cadáver decapitado fica invisível e pode se mover 6 quadrados.</i>
58	<i>It remains invisible until the end of its next turn.</i>	<i>Permanece invisível até o final de seu próximo turno.</i>
59	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
60	<i>Languages Common, Elven</i>	<i>Idiomas Comum, Élfico</i>
61	<i>Skills Perception +11, Stealth +14</i>	<i>Perícias Percepção +11, Furtividade +14</i>
62	<i>Str 11 (+4)</i>	<i>For 11 (+4)</i>
63	<i>Dex 20 (+9)</i>	<i>Des 20 (+9)</i>
64	<i>Wis 14 (+6)</i>	<i>Sab 14 (+6)</i>
65	<i>Con 16 (+7)</i>	<i>Con 16 (+7)</i>
66	<i>Int 18 (+8)</i>	<i>Int 18 (+8)</i>

67	<i>Cha 19 (+8)</i>	<i>Car 19 (+8)</i>
68	<i>Tricked!</i>	<i>Enganados!</i>
69	<i>When the Head of Vyrellis artifact flies into the chest of the headless corpse, it causes the corpse to animate.</i>	<i>Quando o artefato Cabeça de Vyrellis voa para o peito do cadáver decapitado, ele faz com que o cadáver reviva.</i>
70	<i>Vyrel-</i>	<i>Vyrelis</i>
71	<i>lis screams in terror.</i>	<i>grita de terror.</i>
72	<i>The artifact containing her essence is now trapped within the corpse, and she pleads for the adventurers to slay the body and free her.</i>	<i>O artefato contendo sua essência agora está preso dentro do cadáver, e ela implora para que os aventureiros matem o corpo e a libertem.</i>
73	<i>She instantly knows that she has been tricked by Karavakos!</i>	<i>Ela percebe, imediatamente, que foi enganada por Karavakos!</i>
74	<i>Karavakos set this trap to eliminate the threat posed by the life essence of Vyrellis.</i>	<i>Karavakos preparou essa armadilha para eliminar a ameaça representada pela essência vital de Vyrellis.</i>
75	<i>Of course, he put this plan in place many decades ago, and today he has all but forgotten about it in the excitement surrounding his current plan to escape.</i>	<i>Ele colocou esse plano em prática há muitas décadas, e hoje, é claro, praticamente se esqueceu dele, na empolgação que envolve seu atual plano de fuga.</i>
76	<i>That's why the magical field was so weak and easy to overcome; Karavakos hasn't been back to reenforce the spells in many, many years.</i>	<i>É por isso que o campo mágico era tão fraco e fácil de superar; Karavakos não voltou para reforçar os feitiços por muitos e muitos anos.</i>
77	34	34
78	<i>Tactics</i>	<i>Táticas</i>
79	<i>As soon as the Head of Vyrellis buries itself in the body, the headless corpse launches an all-out assault to slay the</i>	<i>Assim que a Cabeça de Vyrellis se enterra no corpo, o cadáver decapitado lança um ataque</i>
80	<i>adventurers.</i>	<i>aventureiros.</i>
81	<i>It uses razor storm at the start of the battle to hit as many characters as possible and burns through its action points to inflict maximum damage as quickly as it can.</i>	<i>Ele usa Tempestade de Lâminas no início da batalha para atingir o maior número possível de personagens e gasta seus pontos de ação para infligir o máximo de dano, o mais rápido possível.</i>
82	<i>Remember that force wave is a minor action that can be used every round.</i>	<i>Lembre-se de que a Onda Energética é uma ação mínima que pode ser usada a cada rodada.</i>
83	<i>If the party's melee combatants move next to the headless corpse, it uses this ability first to clear them away and provide it with room to make unhindered ranged or area attacks.</i>	<i>Se os combatentes corpo a corpo do grupo se moverem para perto do cadáver decapitado, ele usa essa habilidade primeiro para se livrar deles e fornecer espaço para fazer ataques à distância, ou ataques de área sem obstáculos.</i>
84	<i>While the corpse attacks the party, Vyrellis</i>	<i>Enquanto o cadáver ataca o grupo, Vyrellis</i>

	<i>screams for help.</i>	<i>grita por socorro.</i>
85	<i>You can play this as deadly serious, with Vyrellis pleading for help, or for laughs, depending on how the characters and the eladrin princess have been getting along.</i>	<i>Você pode interpretar isso com uma seriedade mortal, com Vyrellis implorando por ajuda, ou dando risada, dependendo de quão boa estiver a relação dos personagens com a princesa eladrin.</i>
86	<i>Vyrellis alternates between urging on the PCs and apologizing on her body's behalf for its attacks.</i>	<i>Vyrellis alterna entre incitar os PJs e se desculpar, em nome de seu corpo, por seus ataques.</i>
87	<i>Once the headless corpse is reduced to 0 hit points, it falls apart into a heap of stinking, gray sludge.</i>	<i>Uma vez que o cadáver decapitado é reduzido a 0 pontos de vida, ele se desfaz em um monte de lama cinza fétida.</i>
88	<i>The artifact rolls out from the mess, intact.</i>	<i>O artefato rola para fora da confusão, intacto.</i>
89	<i>Vyrellis is enraged that her body has been destroyed and that Karavakos deceived her.</i>	<i>Vyrellis está enfurecida por seu corpo ter sido destruído e por ter sido enganada por Karavakos.</i>
90	<i>She swears revenge on him and recommits herself to aiding the party.</i>	<i>Ela jura vingança sobre ele e se compromete de novo a ajudar o grupo.</i>
91	<i>Should the headless corpse defeat the party, or if the characters flee from it, it goes on a rampage across this level of the pyramid.</i>	<i>Se o cadáver decapitado derrotar o grupo, ou se os personagens fugirem dele, ele vai tocar o terror neste andar da pirâmide.</i>
92	<i>It seeks to slaughter everything on the level.</i>	<i>Vai tentar destruir tudo no andar.</i>
93	<i>As DM, look at the surviving monsters and make a call on how much havoc it can cause before (or if) the</i>	<i>Como Mestre, olhe para os monstros sobreviventes e avalie quanto estrago o cadáver pode causar antes que os</i>
94	<i>rest of the dungeon's denizens can defeat it.</i>	<i>os demais habitantes da dungeon possam derrotá-lo (e se conseguem).</i>
95	<i>Should a monster group slay the corpse, it gains possession of the Head of Vyrellis.</i>	<i>Se um grupo de monstros matar o cadáver, ganha a posse da Cabeça de Vyrellis.</i>
96	<i>The PCs might have to fight the creatures to regain the Head or bargain for its return.</i>	<i>Os PJs podem ter que lutar contra as criaturas para recuperar a Cabeça, ou barganhar sua devolução.</i>
97	ENCOUNTER S 3 : CHAMBER OF THE MONOLITHS	ENCONTRO S3: CÂMARA DOS MONOLITOS
98	<i>If the corpse is not slain, it continues to stalk the halls of this level of the pyramid.</i>	<i>Se o cadáver não for destruído, continua a espreitar os corredores deste andar da pirâmide.</i>
99	<i>Each day that passes, assume it clears out one section of the dungeon.</i>	<i>A cada dia que passa, suponha que ele elimina uma seção da dungeon.</i>
100	<i>It never goes up to the second or third level.</i>	<i>Ele nunca sobe para o segundo ou terceiro andares.</i>
101	<i>The PCs might have to hunt it down if you judge that none of the monsters in the dungeon can stop it.</i>	<i>Os PJs podem ter que caçá-lo, se você julgar que nenhum dos monstros na dungeon é capaz de detê-lo.</i>

102	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
103	<i>Illumination: Brightly lit while the magical field is in</i>	<i>Iluminação: iluminada com intensidade enquanto o campo mágico está</i>
104	<i>place.</i>	<i>ativo.</i>
105	<i>Dimly lit after the monoliths are broken.</i>	<i>Pouco iluminado depois que os monolitos são derrubados.</i>
106	<i>Monoliths: Aside from the monoliths and the energy they emit, there is nothing of note in this chamber.</i>	<i>Monolitos: Além dos monolitos e da energia que eles emanam, não há nada digno de nota nesta câmara.</i>
107	<i>Once the adventurers topple a monolith, the energy of the magical field fades.</i>	<i>Assim que os aventureiros derrubam um monolito, a energia do campo mágico se esvai.</i>
108	<i>A toppled monolith is 4 squares tall and 2 squares wide.</i>	<i>Um monolito derrubado tem 4 quadrados de altura e 2 de largura.</i>
109	<i>PCs must make DC 16 Athletics checks to climb or jump over it.</i>	<i>Os PJs devem fazer testes de Atletismo CD 16 para escalar ou pular os monolitos.</i>
110	<i>The energy emitted by the monoliths is deadly to the touch.</i>	<i>A energia emitida por eles é mortal ao toque.</i>
111	<i>A PC foolish enough to touch the wall of force or the power surging from the monoliths before toppling them takes 3d8 + 12 fire damage.</i>	<i>Um PJ tolo o suficiente para tocar a parede energética ou o poder emanado pelos monolitos antes de derrubá-los leva 3d8 + 12 de dano flamejante.</i>
112	<i>ROLEPLAYING THIS ENCOUNTER</i>	<i>ENCENANDO ESTE ENCONTRO</i>
113	<i>Played correctly, this encounter has the potential to be one of the most memorable fights of the adventure.</i>	<i>Quando jogado corretamente, este encontro tem potencial para ser uma das lutas mais memoráveis da aventura.</i>
114	<i>After all, it isn't every day that the characters battle a headless corpse that carries the artifact containing the essence of an ally within its arcane depths.</i>	<i>Afinal, não é todo dia que os personagens lutam contra um cadáver decapitado que carrega o artefato contendo a essência de um aliado em suas profundezas arcanas.</i>
115	<i>During the battle, your ability as Dungeon Master to bring the encounter to life plays a major role in making this a memorable part of the adventure.</i>	<i>Durante a batalha, sua habilidade, como Mestre, de dar vida a esse encontro é fundamental para que ela se torne uma parte memorável da aventura.</i>
116	<i>As the PCs fight the body, Vyrellis screams in terror.</i>	<i>Enquanto os PJs lutam contra o corpo, Vyrellis grita de terror.</i>
117	<i>She begs the PCs to avoid harming the artifact that contains her essence, yells at them if their attacks come too close to hitting the artifact, and hurls insults and oaths at her traitorous body.</i>	<i>Ela implora aos PJs que evitem ferir o artefato que contém sua essência, berra com eles se seus ataques chegarem muito perto de atingir o artefato e lança insultos e pragas contra seu corpo traidor.</i>
118	<i>Her actions here set the tone for the party's roleplaying interactions with her for the rest of the adventure.</i>	<i>Suas ações aqui definem o tom para as interações interpretativas do grupo com ela pelo resto da aventura.</i>
119	<i>Make the most of it.</i>	<i>Tire o máximo de proveito.</i>

120	<i>As an optional rule, keep track of any attacks made against the headless corpse that miss by 1 or 2 points.</i>	<i>Como regra opcional, monitore todos os ataques feitos contra o cadáver decapitado que errem por 1 ou 2 pontos.</i>
121	<i>On such attacks, the PC accidentally hits the artifact that contains Vyrellis, causing her to scream in pain and hurl insults at the character that accomplished the task.</i>	<i>Em tais ataques, o PJ acidentalmente acerta o artefato que contém Vyrellis, fazendo-a gritar de dor e lançar insultos ao personagem que realizou a tarefa.</i>
122	<i>In addition, an attack roll of 1 also hits the Head.</i>	<i>Além disso, uma jogada de ataque de 1 também atinge a Cabeça.</i>
123	<i>Vyrellis remembers the characters who struck the Head</i>	<i>Vyrellis se lembra dos personagens que atingiram a Cabeça</i>
124	<i>with wayward attacks.</i>	<i>com ataques desobedientes.</i>
125	<i>She makes it her mission to remind them of their shortcomings for the rest of the adventure and bears a mighty grudge against them.</i>	<i>Ela faz questão de lembrá-los de suas falhas pelo resto da aventura, guardando grande rancor deles.</i>
126	35	35
127	ENCOUNTER S4: THE GRAND STAIR	ENCONTRO S4: A GRANDE ESCADARIA
128	Bloodfire Harpy (H)	Harpia Sanguewardente (H)
129	Level 9 Soldier	Soldado Nível 9
130	Medium fey humanoid	Humanoide Fada Média
131	XP 400	400 XP
132	Initiative +10	Iniciativa +10
133	Senses Perception +11	Sentidos Percepção +11
134	<i>Burning Song (Fire) aura 20; enemies within the aura at the start of their turns take 5 fire damage (deafened creatures are immune).</i>	<i>Canção Ardente (Flamejante) aura 20; os inimigos dentro da aura no início de seus turnos sofrem 5 de dano flamejante (criaturas surdas são imunes).</i>
135	HP 100; Bloodied 50	PV 100; Sangrando 50
136	AC 25; Fortitude 23, Reflex 22, Will 23	CA 25; Fortitude 23, Reflexos 22, Vontade 23
137	Resist 10 fire	Resistência 10 flamejante
138	Speed 6, fly 8 (clumsy)	Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)
139	<i>m Claw (standard; at-will) ♦ Fire</i>	<i>m Garra (ação padrão; à vontade) ♦ Flamejante</i>
140	<i>+14 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 fire damage.</i>	<i>+14 vs. CA; 1d8 + 2 de dano mais 1d8 de dano flamejante.</i>
141	<i>C Cloud of Ash (standard; recharge ☒ ☒ ☒) ♦ Fire</i>	<i>C Nuvem de Cinzas (ação padrão; recarga ☒ ☒ ☒) ♦ Flamejante</i>
142	<i>The bloodfire harpy disgorges a cloud of burning ash.</i>	<i>A harpia sanguewardente despeja uma nuvem de cinzas em brasa.</i>
143	<i>Close blast 3; +12 vs. Fortitude; 1d10 + 5 fire damage, and the target is blinded (save ends).</i>	<i>Rajada contígua 3; +12 vs. Fortitude; 1d10+ 5 de dano flamejante, e o alvo fica cego (TR encerra).</i>
144	Alignment Evil	Tendência Mau
145	Languages Common	Idiomas Comum

146	<i>Str 15 (+6)</i>	<i>For 15 (+6)</i>
147	<i>Dex 18 (+8)</i>	<i>Des 18 (+8)</i>
148	<i>Wis 14 (+6)</i>	<i>Sab 14 (+6)</i>
149	<i>Con 20 (+9)</i>	<i>Con 20 (+9)</i>
150	<i>Int 12 (+5)</i>	<i>Int 12 (+5)</i>
151	<i>Cha 21 (+9)</i>	<i>Car 21 (+9)</i>
152	<i>Encounter Level 8 (1,800 XP)</i>	<i>Encontro Nível 8 (1.800 XP)</i>
153	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
154	<i>2 gargoyles (G)</i>	<i>2 gárgulas (G)</i>
155	<i>Bloodfire harpy (H) Shifting stair trap (S) Clamping stair trap (T)</i>	<i>Harpia Sanguedente (H) Armadilha escada balançante (S) Armadilha escada agarradora (T)</i>
156	<i>Shifting Stairs (S)</i>	<i>Escadas balançantes (S)</i>
157	<i>Level 7 Warder</i>	<i>Proteção Nível 7</i>
158	<i>Trap</i>	<i>Armadilha</i>
159	<i>XP 300</i>	<i>300 XP</i>
160	<i>The stairs shift and rock, as though a giant hand was shaking them.</i>	<i>As escadas se mexem e balançam, como se uma mão gigante as estivesse sacudindo.</i>
161	<i>Trap: The stairs in this area are designed to knock characters down into the central pit.</i>	<i>Armadilha: As escadas nesta área são projetadas para derrubar os personagens no fosso central.</i>
162	<i>Perception</i>	<i>Percepção</i>
163	<i>DC 28: The character notices the hinges and seams and realizes that the stairs can pivot and move.</i>	<i>CD 28: O personagem nota as dobradiças e as junções e percebe que as escadas podem girar e se mexer.</i>
164	<i>DC 23: The character spots several seams in the stairs, but does not notice any of the moving parts.</i>	<i>CD 23: O personagem vê várias junções na escada, mas não percebe nenhuma das partes móveis.</i>
165	<i>Initiative +5</i>	<i>Iniciativa +5</i>
166	<i>Trigger</i>	<i>Gatilho</i>
167	<i>The first time a character steps into the trap's area, it activates.</i>	<i>Na primeira vez que um personagem pisa na área da armadilha, ela é ativada.</i>
168	<i>Attack</i>	<i>Ataque</i>
169	<i>Standard Action</i>	<i>Ação Padrão</i>
170	<i>Close special Targets: Creatures in the trap's area Attack: +10 vs. Reflex</i>	<i>Alvos especiais definidos: Criaturas na área da armadilha Ataque: +10 vs. Reflexos</i>
171	<i>Hit: The character takes 1d8 damage and is knocked prone and pushed 2 squares toward the central pit.</i>	<i>Sucesso: O personagem sofre 1d8 de dano, é derrubado e empurrado 2 quadrados em direção ao fosso central.</i>
172	<i>Miss: The character is pushed 1 square toward the central pit.</i>	<i>Fracasso: O personagem é empurrado 1 quadrado em direção ao fosso central.</i>
173	<i>Special: If a character is pushed into the central pit from this section of the stairway, the character falls 30 feet to the bottom and takes 3d10 points of damage.</i>	<i>Especial: Se um personagem é empurrado para o fosso central a partir desta parte da escada, cai 9 metros e sofre 3d10 pontos de dano.</i>

174	<i>The walls of the pit are smooth, requiring DC 25 Athletic checks to climb.</i>	<i>As paredes do fosso são lisas, exigindo testes de Atletismo CD 25 para escalar.</i>
175	<i>It is 20 feet to climb to</i>	<i>São 6 metros para escalar até</i>
176	<i>the first landing.</i>	<i>o pé da escada.</i>
177	<i>Countermeasures</i>	<i>Contra medidas</i>
178	<i>◆ A character adjacent to or in the trap's area can attempt a DC 24 Thievery check to disarm it.</i>	<i>◆ Um personagem adjacente ou na área da armadilha pode tentar um teste de Ladinagem CD 24 para desarmá-la.</i>
179	<i>Three successes defeats the trap.</i>	<i>Três sucessos derrotam a armadilha.</i>
180	<i>Location 19: This chamber holds the grand staircase that leads to the second level of the pyramid.</i>	<i>Localização 19: Esta câmara contém a grande escadaria que leva ao segundo nível da pirâmide.</i>
181	<i>The stairs feature two separate traps.</i>	<i>As escadas apresentam duas armadilhas separadas.</i>
182	<i>One trap sends characters sprawling down into a deep, central pit.</i>	<i>Uma armadilha manda os personagens espalhados para baixo em um fosso central e profundo.</i>
183	<i>The other clamps down upon them, holding the adventurers in place as the gargoyles and harpy attack.</i>	<i>A outra os pressiona, mantendo os aventureiros no lugar enquanto as gárgulas e a harpia atacam.</i>
184	<i>Two gargoyles and a harpy lurk here, waiting to pounce upon those who attempt to climb to the second level.</i>	<i>Duas gárgulas e uma harpia espreitam aqui, esperando para atacar aqueles que tentam subir ao segundo nível.</i>
185	<i>Note that the gargoyles and the harpy don't emerge from hiding until after the adventurers set off one or both of the traps on the stairs.</i>	<i>Observe que as gárgulas e a harpia não emergem do esconderijo até que os aventureiros ativem uma ou ambas as armadilhas nas escadas.</i>
186	<i>Ideally, they wait until one or more adventurers gets caught in the clamping stairs trap before flying out of the shadows to attack.</i>	<i>O ideal é que eles esperem até que um ou mais aventureiros sejam pegos na armadilha das escadas fixas antes de voar para fora das sombras para atacar.</i>
187	<i>When the adventurers enter this area, read the following:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem nesta área, leia o seguinte:</i>
188	<i>A wide set of stairs rises before you, up into the gloom above.</i>	<i>Um amplo conjunto de escadas sobe à sua frente, na escuridão acima.</i>
189	<i>The stairs wrap around the walls of this room, leaving a deep pit in the middle.</i>	<i>As escadas envolvem as paredes desta sala, deixando um fosso profundo no meio.</i>
190	<i>2 Gargoyles (G)</i>	<i>2 gárgulas (G)</i>
191	<i>Level 9 Lurker</i>	<i>Espreitador Nível 9</i>
192	<i>Medium elemental humanoid (earth)</i>	<i>Humanoide elemental Médio (terra)</i>
193	<i>XP 400</i>	<i>400 XP</i>
194	<i>Initiative +11</i>	<i>Iniciativa +11</i>
195	<i>Senses Perception +12; darkvision</i>	<i>Sentidos Percepção +12; visão no escuro</i>
196	<i>HP 77; Bloodied 38</i>	<i>PV 77; Sangrando 38</i>
197	<i>AC 25; Fortitude 21, Reflex 19, Will 19</i>	<i>CA 25; Fortitude 21, Reflexos 19, Vontade 19</i>

198	<i>Immune petrification</i>	<i>Imune à petrificação</i>
199	<i>Speed 6, fly 8; see also flyby attack</i>	<i>Deslocamento 6, voo 8; ver também ataque de voo</i>
200	<i>m Claw (standard; at-will)</i>	<i>m Garra (ação padrão; à vontade)</i>
201	<i>+14 vs. AC; 2d6 + 5 damage.</i>	<i>+14 vs. CA; 2d6 + 5 de dano.</i>
202	<i>M Flyby Attack (standard; recharges after using stone form)</i>	<i>M Ataque Aéreo (ação padrão; recarrega após usar forma de pedra)</i>
203	<i>The gargoyle flies up to 8 squares and makes a melee basic attack at any point during the move without provoking an opportunity attack from the target.</i>	<i>A gárgula voa até 8 quadrados e faz um ataque básico corpo a corpo a qualquer momento durante o movimento, sem provocar um ataque de oportunidade do alvo.</i>
204	<i>If the attack hits, the target is knocked prone.</i>	<i>Se o ataque for bem-sucedido, o alvo é derrubado.</i>
205	<i>Stone Form (standard; at-will)</i>	<i>Forma de Pedra (ação padrão; à vontade)</i>
206	<i>The gargoyle becomes a statue and gains resist 25 to all damage, regeneration 3, and tremorsense 10.</i>	<i>A gárgula se torna uma estátua e ganha resistência 25 a todos os tipos de dano, regeneração 3 e sensor sísmico 10.</i>
207	<i>It loses all other senses and can take no actions in stone form other than revert to its normal form (as a minor action).</i>	<i>Ele perde todos os outros sentidos e não pode realizar nenhuma ação na forma de pedra, a não ser reverter à sua forma normal (como uma ação mínima).</i>
208	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
209	<i>Languages Primordial</i>	<i>Idiomas Primordial</i>
210	<i>Skills Stealth +12</i>	<i>Perícias Furtividade +12</i>
211	<i>Str 21 (+9)</i>	<i>For 21 (+9)</i>
212	<i>Dex 17 (+7)</i>	<i>Des 17 (+7)</i>
213	<i>Wis 17 (+7)</i>	<i>Sab 17 (+7)</i>
214	<i>Con 17 (+7)</i>	<i>Con 17 (+7)</i>
215	<i>Int 5 (+1)</i>	<i>Int 5 (+1)</i>
216	<i>Cha 17 (+7)</i>	<i>Car 17 (+7)</i>
217	36	36
218	<i>Clamping Stairs (T)</i>	<i>Escadas Fixas (T)</i>
219	<i>Level 7 Obstacle</i>	<i>Obstáculo Nível 7</i>
220	<i>Trap</i>	<i>Armadilha</i>
221	XP 300	300 XP
222	<i>Individual slats on these stairs give way when stepped on, catching feet in their clamping embrace.</i>	<i>As ripas individuais dessas escadas cedem ao serem pisadas, prendendo os pés em seu abraço apertado.</i>
223	<i>Trap: The stairs in this area are designed to prevent characters from moving up the stairs, trapping them in place.</i>	<i>Armadilha: As escadas nesta área são projetadas para evitar que os personagens subam as escadas, prendendo-os no lugar.</i>
224	<i>Perception</i>	<i>Percepção</i>
225	<i>DC 28: The character notices the hinges and seams and realizes that the stairs can give</i>	<i>CD 28: O personagem percebe as dobradiças e junções e percebe que as escadas podem</i>

	<i>way when stepped on.</i>	<i>ceder quando pisadas.</i>
226	<i>DC 23: The character spots several seams in the stairs, but does not notice any of the moving parts.</i>	<i>CD 23: O personagem vê várias junções na escada, mas não percebe nenhuma das partes móveis.</i>
227	<i>Initiative +5</i>	<i>Iniciativa +5</i>
228	<i>Trigger</i>	<i>Gatilho</i>
229	<i>Each time a character moves in the trap's area, it activates.</i>	<i>Cada vez que um personagem se move na área da armadilha, ela é ativada.</i>
230	<i>It makes an attack for every square a character moves, as described below.</i>	<i>Ela faz um ataque para cada quadrado que um personagem se move, conforme descrito abaixo.</i>
231	<i>Attack</i>	<i>Ataque</i>
232	<i>Opportunity Action Melee 1 Target: The triggering creature Attack: +10 vs. Reflex</i>	<i>Ação de Oportunidade Corpo a Corpo 1 Alvo: A criatura desencadeadora Ataque: +10 vs. Reflexos</i>
233	<i>Hit: The character takes 1d4 damage and is immobilized and grants combat advantage to all attackers (save ends both).</i>	<i>Sucesso: O personagem sofre 1d4 de dano e é imobilizado e concede vantagem de combate a todos os atacantes (TR encerra ambos).</i>
234	<i>Miss: The character is slowed (save ends).</i>	<i>Fracasso: O personagem fica lento (TR encerra).</i>
235	<i>Countermeasures</i>	<i>Contra medidas</i>
236	<i>◆ A character adjacent to or in the trap's area can attempt a DC 24 Thievery check to disarm it.</i>	<i>◆ Um personagem adjacente ou na área da armadilha pode tentar um teste de Ladinagem CD 24 para desarmá-la.</i>
237	<i>Three successes defeat the trap.</i>	<i>Três sucessos derrotam a armadilha.</i>
238	<i>ENCOUNTER S 4 : THE GRAND S TAIR</i>	<i>ENCONTRO S4 : A GRANDE ESCADA</i>
239	<i>Tactics</i>	<i>Táticas</i>
240	<i>The gargoyles love to swoop down on their prey and knock them into the pit, repeating the process as necessary until they have slain any intruders.</i>	<i>As gárgulas adoram atacar suas presas e derrubá-las no fosso, repetindo o processo conforme necessário até que eles tenham matado qualquer intruso.</i>
241	<i>They begin the encounter at the top of the stairs, poised to leap down and attack.</i>	<i>Elas começam o encontro no topo das escadas, prontas para saltar e atacar.</i>
242	<i>The gargoyles attack with flyby attack, use stone form, and then use flyby attack again.</i>	<i>As gárgulas atacam com ataque aéreo, usam a forma de pedra, e então usam o ataque de voo novamente.</i>
243	<i>They accept opportunity attacks to use this tactic, since they are confident that they can use stone form to heal after escaping.</i>	<i>Eles aceitam ataques de oportunidade para usar essa tática, pois estão confiantes de que podem usar a forma de pedra para se curar após escapar.</i>
244	<i>The gargoyles stand and fight in melee if they can catch a character on the stair traps or if they can finish off a badly wounded adventurer, but they avoid landing on the trapped stairs themselves.</i>	<i>As gárgulas ficam de pé e lutam corpo a corpo se conseguirem pegar um personagem nas armadilhas da escada ou se puderem acabar com um aventureiro gravemente ferido, mas elas mesmas evitam pousar nas</i>

		<i>escadas armadilhadas.</i>
245	<i>They prefer hit and run tactics to a stand and fight battle, however.</i>	<i>Eles preferem táticas de bater e correr a uma batalha de resistência, no entanto.</i>
246	<i>A badly wounded gargoyle flees to the bottom of the pit.</i>	<i>Uma gárgula gravemente ferida foge para o fundo do fosso.</i>
247	<i>A gargoyle can use stone form and heal at its leisure there, unless a character is willing to take damage by leaping down after it.</i>	<i>Uma gárgula pode usar a forma de pedra e se curar à vontade ali, a menos que um personagem esteja disposto a receber dano saltando atrás dela.</i>
248	<i>If characters are in the pit, the wounded gargoyle flies back to the top of the stairs instead.</i>	<i>Se os personagens estiverem no fosso, a gárgula ferida voará de volta para o topo das escadas.</i>
249	<i>The bloodfire harpy darts in to hit the party with its cloud of ash ability, hoping to blind targets and leave them vulnerable to the gargoyles' attacks.</i>	<i>A harpia sangueardente se lança para atingir o grupo com sua habilidade de nuvem de cinzas, na esperança de cegar os alvos e deixá-los vulneráveis aos ataques das gárgulas.</i>
250	<i>Its aura allows it to slowly roast its enemies, and the harpy delights in tormenting characters trapped at the bottom of the pit with it.</i>	<i>Sua aura lhe permite assar lentamente seus inimigos, e a harpia se deleita em atormentar personagens presos no fundo do fosso com ela.</i>
251	<i>The harpy has an uneasy alliance with the gargoyles.</i>	<i>A harpia tem uma aliança desconfortável com as gárgulas.</i>
252	<i>The pair tolerates it as a useful ally, but are quick to turn against it.</i>	<i>A dupla a tolera como uma aliada útil, mas rapidamente se voltam contra ela.</i>
253	<i>Thus, the harpy never uses its cloud of ash attack if it might hurt a gargoyle, for fear of turning its allies into enemies.</i>	<i>Desta forma, a harpia nunca usa seu ataque nuvem de cinzas se ela pudesse ferir uma gárgula, por medo de transformar suas aliadas em inimigas.</i>
254	<i>If the harpy does attack the gargoyles for any reason, such as if a PC uses a power that forces such an attack, the gargoyles turn against it.</i>	<i>Se a harpia atacar as gárgulas por qualquer motivo, como se um PJ usar um poder que força tal ataque, as gárgulas se voltam contra ela.</i>
255	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
256	<i>Illumination: Dimly lit on the stairs and landings,</i>	<i>Iluminação: Mal iluminado nas escadas e patamares,</i>
257	<i>dark in the pit.</i>	<i>escuro no fosso.</i>
258	<i>Area Features: The ceiling in this area is 60 feet above where the PCs enter through the double doors.</i>	<i>Características da Área: O teto nesta área é de 18 metros acima de onde os PJs entram pelas portas duplas.</i>
259	<i>Each flight of stairs allows the PCs to ascend 10 feet higher, except</i>	<i>Cada lance de escada permite que os PCs subam 3 metros mais alto, exceto</i>
260	<i>for the last set of stairs, which climbs 20 feet to the entry to the second level.</i>	<i>para o último lance de escadas, que sobe 6 metros até a entrada do segundo nível.</i>
261	<i>The ceiling is 10 feet above the door at the</i>	<i>O teto fica a 3 metros acima da porta no topo</i>

	<i>top of the stairs.</i>	<i>da escada.</i>
262	<i>Stairs: The stairs are difficult terrain.</i>	<i>Escadas: As escadas são terreno difícil.</i>
263	<i>They are remark-</i>	<i>Eles são notavelmente</i>
264	<i>ably shallow, narrow for even a halfling's feet.</i>	<i>rasos, estreitos até mesmo para os pés de um halfling.</i>
265	<i>Thus, the characters must take care as they ascend the stairs.</i>	<i>Assim, os personagens devem ter cuidado ao subir as escadas.</i>
266	<i>In addition, two sections of stairs are trapped, as described above.</i>	<i>Além disso, duas seções de escadas estão presas, como descrito acima.</i>
267	<i>Pit: Falling into the pit from the first landing is a drop</i>	<i>Fosso: Cair no fosso desde o primeiro patamar é uma queda</i>
268	<i>of 20 feet (2d10 damage).</i>	<i>de 6 metros (2d10 de dano).</i>
269	<i>Falling from the shifting stairs is 30 feet (3d10 damage).</i>	<i>A queda das escadas móveis é de 9 metros (3d10 de dano).</i>
270	<i>Falling from the clamping stairs is 40 feet (4d10 damage).</i>	<i>A queda das escadas fixas é de 12 metros (4d10 de dano).</i>
271	<i>Falling from the lower section of the long stair is 50 feet (5d10 damage).</i>	<i>A queda da parte inferior da escada é de 15 metros (5d10 de dano).</i>
272	<i>Climb- ing the smooth walls of the pit requires a DC 25 Athletics check.</i>	<i>Escalar as paredes lisas do fosso requer um teste de Atletismo de CD 25.</i>
273	<i>It is a 20-foot climb to the first landing.</i>	<i>É uma escalada de 6 metros até o primeiro patamar.</i>
274	37	37
275	ENCOUNTER T1: TEMPLE GUARDS	ENCONTRO T1: PROTEÇÕES DO TEMPLO
276	<i>Enc ount er Le v el 8 (1,850 XP)</i>	<i>Encontro Nível 8 (1.850 XP)</i>
277	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
278	<i>2 foulspawn manglers (M)</i>	<i>2 Corrompidos Mutiladores (M)</i>
279	<i>2 foulspawn berserkers (B) Foulspawn grue (G)</i>	<i>2 Corrompidos Enfurecidos (B) Corrompido Estremecido (G)</i>
280	<i>Location 20: The east and south section of the second level of the pyramid includes a strange temple dedicated to the monstrosities of the Far Realm.</i>	<i>Localização 20: As seções leste e sul do segundo nível da pirâmide incluem um estranho templo dedicado às monstruosidades do Reino Distante.</i>
281	<i>A number of foul- spawn dwell here, along with other hideous beasts.</i>	<i>Uma série de corrompidos habitam aqui, junto com outras feras odiosas.</i>
282	<i>The corridor leading to this area features a number of leering demon idols.</i>	<i>O corredor que conduz a esta área apresenta uma série de ídolos demoníacos dissimulados.</i>
283	<i>These idols allow for limited teleportation.</i>	<i>Esses ídolos permitem teleporte limitado.</i>
284	<i>When the adventurers approach the guardroom, the foul- spawn who watch the hallway use the idols to attack from all directions at once.</i>	<i>Quando os aventureiros se aproximam da sala de guarda, as proles imundas que observam o corredor utilizam os ídolos para atacar de todas as direções ao mesmo tempo.</i>
285	<i>When the adventurers enter the hallway, read the following:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem no corredor, leia o seguinte:</i>
286	<i>Ahead, a 20-foot wide corridor stretches to</i>	<i>À frente, um corredor de 6 metros de largura</i>

	<i>the south.</i>	<i>se estende ao sul.</i>
287	<i>It ends in a set of double doors.</i>	<i>Termina em um conjunto de portas duplas.</i>
288	<i>Just north of the corridor's end, a second set of double doors leads to the east.</i>	<i>Ao norte do final do corredor, um segundo conjunto de portas duplas leva para o leste.</i>
289	<i>Seven leering, demonic faces hang on the walls here.</i>	<i>Sete faces demoníacas e dissimuladas estão pendurados nas paredes aqui.</i>
290	<i>Two flank each door, and another three are evenly spaced along the western wall, across from the door to the east.</i>	<i>Dois flanqueiam cada porta e outros três estão uniformemente espaçados ao longo da parede oeste, inversa a porta para o leste.</i>
291	<i>The idols are vaguely humanoid, with long horns and mouths that gape open, revealing darkness beyond.</i>	<i>Os ídolos são vagamente humanóides, com longos chifres e bocas que se abrem, revelando escuridão além.</i>
292	<i>Each face is 4 feet tall, with the mouth accounting for 3 feet of that length.</i>	<i>Cada rosto tem mais de um metro de altura, com a boca correspondendo a um metro desse comprimento.</i>
293	<i>2 Foulspawn Manglers (M)</i>	<i>2 Corrompidos Mutiladores (M)</i>
294	<i>Level 8 Skirmisher</i>	<i>Guerrilheiro Nível 8</i>
295	<i>Medium aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide Aberrante Médio</i>
296	<i>XP 350 each</i>	<i>350 XP cada</i>
297	<i>Initiative +9</i>	<i>Iniciativa +9</i>
298	<i>Senses Perception +7; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +7; visão na penumbra</i>
299	<i>HP 86; Bloodied 43; see also dagger dance</i>	<i>PV 86; Sangrando 43; ver também dança da adaga</i>
300	<i>AC 22 (24 while bloodied); Fortitude 19, Reflex 20 (22 while bloodied), Will 19; see also mangler's mobility</i>	<i>CA 22 (24 quando estiver Sangrando); Fortitude 19, Reflexos 20 (22 quando estiver Sangrando), Vontade 19; ver também mobilidade do mutilador</i>
301	<i>Speed 7 (9 while bloodied)</i>	<i>Deslocamento 7 (9 quando estiver Sangrando)</i>
302	<i>m Bone Dagger (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>m Adaga de Ossos (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
303	<i>+13 vs. AC; 1d4 + 3 damage.</i>	<i>+13 vs. CA; 1d4 + 3 de dano.</i>
304	<i>M Dagger Dance (standard; recharges when first bloodied) ♦</i>	<i>M Dança das Adagas (ação padrão; recarrega quando for atingido pela primeira vez) ♦</i>
305	<i>Weapon</i>	<i>Arma</i>
306	<i>The foulspawn mangler makes four bone dagger attacks and shifts 1 square after each attack.</i>	<i>O corrompido mutilador faz quatro ataques com a adaga de osso e se move 1 quadrado após cada ataque.</i>
307	<i>R Bone Daggers (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>R Adagas de Ossos (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
308	<i>The foulspawn mangler makes two bone dagger attacks.</i>	<i>O corrompido mutilador faz dois ataques com a adaga de osso.</i>
309	<i>Ranged 5/10; +13 vs. AC; 1d4 + 3 damage with each hit.</i>	<i>A distância 5/10; +13 vs CA; 1d4 + 3 de dano a cada acerto.</i>
310	<i>Combat Advantage</i>	<i>Vantagem em Combate</i>

311	<i>The foulspawn mangler deals an extra 2d6 damage against any target it has combat advantage against.</i>	<i>O corrompido mutilador causa 2d6 de dano extra em qualquer alvo contra o qual ele tenha vantagem de combate.</i>
312	<i>Mangler's Mobility</i>	<i>Mobilidade do Mutilador</i>
313	<i>The foulspawn mangler gains a +5 racial bonus to AC against opportunity attacks provoked by movement.</i>	<i>O corrompido mutilador ganha um bônus racial de +5 na CA contra ataques de oportunidade provocados por movimento.</i>
314	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
315	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
316	<i>Skills Athletics +10, Stealth +12</i>	<i>Perícias Atletismo +10, Furtividade +12</i>
317	<i>Str 13 (+5)</i>	<i>For 13 (+5)</i>
318	<i>Dex 17 (+7)</i>	<i>Des 17 (+7)</i>
319	<i>Wis 6 (+2)</i>	<i>Sab 6 (+2)</i>
320	<i>Con 14 (+6)</i>	<i>Con 14 (+6)</i>
321	<i>Int 10 (+4)</i>	<i>Int 10 (+4)</i>
322	<i>Cha 14 (+6)</i>	<i>Car 14 (+6)</i>
323	<i>Equipment 8 daggers</i>	<i>Equipamento 8 adagas</i>
324	38	38
325	<i>2 Foulspawn Berserkers (B)</i>	<i>2 Corrompidos Enfurecidos (B)</i>
326	<i>Level 9 Soldier</i>	<i>Soldado Nível 9</i>
327	<i>Medium aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide Aberrante Médio</i>
328	<i>XP 400 each</i>	<i>400 XP cada</i>
329	<i>Initiative +7</i>	<i>Iniciativa +7</i>
330	<i>Senses Perception +0; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +0; visão na penumbra</i>
331	<i>Berserker Aura aura 1; when a creature in the aura makes a melee attack, it targets a random creature within its reach.</i>	<i>Aura Enfurecida aura 1; quando uma criatura na aura faz um ataque corpo a corpo, ela tem como alvo uma criatura aleatória ao seu alcance.</i>
332	<i>HP 102; Bloodied 51</i>	<i>PV 102; Sangrando 51</i>
333	<i>AC 25; Fortitude 26 (28 while bloodied), Reflex 21, Will 21</i>	<i>CA 25; Fortitude 26 (28 quando estiver Sangrando), Reflexos 21, Vontade 21</i>
334	<i>Immune fear</i>	<i>Imune ao medo</i>
335	<i>Speed 7</i>	<i>Deslocamento 7</i>
336	<i>m Greatsword (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>A estátua mais próxima é de um tiefling em armadura de placas carregando um espada bastarda.m Espada Bastarda (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
337	<i>+14 vs. AC (+16 while bloodied); 1d10 + 4 damage, or 1d10 + 6 damage while bloodied.</i>	<i>+14 vs. CA (+16 quando estiver Sangrando); 1d10 + 4 de dano, ou 1d10 + 6 de dano quando estiver Sangrando.</i>
338	<i>Berserker Charge (standard; at-will)</i>	<i>Ataque Enfurecido (ação padrão; à vontade)</i>
339	<i>The foulspawn berserker charges and deals an extra 5 damage when its melee basic attack hits.</i>	<i>O corrompido enfurecido ataca e causa 5 de dano extra quando seu ataque básico corpo a corpo acerta.</i>
340	<i>Mental Feedback ♦ Psychic</i>	<i>Realimentação Mental ♦ Psíquico</i>

341	<i>If the foulspawn berserker is attacked by a charm effect, the foulspawn berserker and its attacker take 10 psychic damage.</i>	<i>Se o corrompido enfurecido for atacado por um efeito de encanto, ele e seu atacante recebem 10 de dano psíquico.</i>
342	<i>Alignment Chaotic evil</i>	<i>Tendência Caótico Maligno</i>
343	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
344	<i>Str 18 (+8)</i>	<i>For 18 (+8)</i>
345	<i>Dex 12 (+5)</i>	<i>Des 12 (+5)</i>
346	<i>Wis 3 (+0)</i>	<i>Sab 3 (+0)</i>
347	<i>Con 22 (+10)</i>	<i>Con 22 (+10)</i>
348	<i>Int 8 (+3)</i>	<i>Int 8 (+3)</i>
349	<i>Cha 12 (+5)</i>	<i>Car 12 (+5)</i>
350	<i>Equipment greatsword</i>	<i>Equipamento espada bastarda</i>
351	<i>Foulspawn Grue (G)</i>	<i>Corrompido estremecido (G)</i>
352	<i>Level 8 Controller</i>	<i>Controlador Nível 8</i>
353	<i>Small aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide Aberrante Pequeno</i>
354	<i>XP 350</i>	<i>350 XP</i>
355	<i>Initiative +8</i>	<i>Iniciativa +8</i>
356	<i>Senses Perception +5; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +5; visão na penumbra</i>
357	<i>HP 87; Bloodied 43</i>	<i>PV 87; Sangrando 43</i>
358	<i>AC 22; Fortitude 19, Reflex 21, Will 20</i>	<i>CA 22; Fortitude 19, Reflexos 21, Vontade 20</i>
359	<i>Speed 4, teleport 4</i>	<i>Deslocamento 4, teleporte 4</i>
360	<i>m Claw (standard; at-will)</i>	<i>m Garra (ação padrão; à vontade)</i>
361	<i>+13 vs. AC; 1d4 + 4 damage, and the target is slowed (save ends).</i>	<i>+13 vs. CA; 1d4 + 4 de dano, e o alvo fica lento (TR encerra).</i>
362	<i>If the target is already slowed, it is dazed instead (save ends).</i>	<i>Se o alvo já estiver lento, ele ficará pasmo (TR encerra).</i>
363	<i>R Mind Worm (standard; encounter) ♦ Psychic</i>	<i>R Verme Mental (ação padrão; encontro) ♦ Psíquico</i>
364	<i>Ranged 10; +10 vs. Will; the target takes a -2 penalty to its Will defense and is slowed (save ends both).</i>	<i>À distância 10; +10 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade em sua defesa de Vontade e fica lento (TR encerra ambos).</i>
365	<i>R Whispers of Madness (standard; recharge ☐ ☐) ♦ Psychic</i>	<i>R Sussurros de Insanidade (ação padrão; recarga ☐ ☐) ♦ Psíquico</i>
366	<i>Ranged 5; deafened creatures are immune; +10 vs. Will; 4d6 + 3 psychic damage, and the target is slowed (save ends).</i>	<i>À distância 5; criaturas ensurdecidas são imunes; +10 vs. Vontade; 4d6 + 3 de dano psíquico, e o alvo fica lento (TR encerra).</i>
367	<i>If the target is already slowed, it is dazed instead (save ends).</i>	<i>Se o alvo já estiver lento, ele ficará pasmo (TR encerra).</i>
368	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
369	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
370	<i>Skills Stealth +13</i>	<i>Perícias Furtividade +13</i>
371	<i>Str 8 (+3)</i>	<i>For 8 (+3)</i>
372	<i>Dex 19 (+8)</i>	<i>Des 19 (+8)</i>
373	<i>Wis 3 (+0)</i>	<i>Sab 3 (+0)</i>
374	<i>Con 15 (+6)</i>	<i>Con 15 (+6)</i>

375	<i>Int 11 (+4)</i>	<i>Int 11 (+4)</i>
376	<i>Cha 16 (+7)</i>	<i>Car 16 (+7)</i>
377	<i>Tactics</i>	<i>Táticas</i>
378	<i>The foulspawn charged with watching this approach to the temple use a simple plan to waylay and kill intruders.</i>	<i>Os corrompidos encarregados de assistir esta abordagem ao templo usam um plano simples para atacar e matar intrusos.</i>
379	<i>They spend their time in the chambers to the east of the entry hall.</i>	<i>Elas passam o tempo nas câmaras a leste do hall de entrada.</i>
380	<i>When they hear intruders approaching, they use the leering demon faces to teleport into the hallway and attack.</i>	<i>Quando elas ouvem intrusos se aproximando, elas usam as faces demoníacas dissimuladas para se teleportar para o corredor e atacar.</i>
381	<i>Important: The monsters in the guardroom listen for</i>	<i>Importante: Os monstros na sala de guarda ouvem</i>
382	<i>noises in the hallway.</i>	<i>ruídos no corredor.</i>
383	<i>Their passive Perception check is 17.</i>	<i>Os testes de Percepção passiva são de 17.</i>
384	<i>Compare this to the group's Stealth checks.</i>	<i>Compare isso com os testes de Furtividade do grupo.</i>
385	<i>If the party avoids detection, the monsters are unable to put their tactics to use.</i>	<i>Se o grupo evitar a detecção, os monstros não conseguirão colocar suas táticas em uso.</i>
386	<i>The party has a chance to attack the creatures in the guardroom.</i>	<i>O grupo tem a chance de atacar as criaturas na sala de guarda.</i>
387	<i>If this happens, the foulspawn</i>	<i>Se isso acontecer, os corrompidos</i>
388	<i>manglers still use the idols to teleport behind the party, but the rest of the foulspawn stand their ground and fight in the guardroom.</i>	<i>mutiladores ainda usam os ídolos para se teleportar para trás do grupo, mas o resto dos corrompidos permanecem em seu terreno e lutam na sala de guarda.</i>
389	<i>The two berserkers open the double doors nearest them and form a defensive line there, blocking the doorway.</i>	<i>Os dois enfurecidos abrem as portas duplas mais próximas a eles e formam uma linha defensiva ali, bloqueando a entrada.</i>
390	<i>They try to hold the party's warriors there while using the walls to prevent anyone from flanking them.</i>	<i>Elas tentam manter os guerreiros do grupo lá enquanto usam as paredes para impedir que alguém as ataque.</i>
391	<i>If the grue manages to slow the party's warriors, the berserkers change their tactics.</i>	<i>Se o estremecido conseguir deixar os guerreiros do grupo lentos, os enfurecidos mudam de tática.</i>
392	<i>They withdraw into their room, then use the idols to teleport into the hallway and attack weaker characters.</i>	<i>Elas se retiram para sua sala, então usam os ídolos para se teleportar para o corredor e atacar personagens mais fracos.</i>
393	<i>They attempt to force slowed characters into wasting precious actions hobbling after</i>	<i>Elas tentam forçar os personagens lentos a desperdiçar as suas ações preciosas mancando atrás</i>
394	<i>them.</i>	<i>delas.</i>
395	<i>The manglers dart for the demonic idols closest to them.</i>	<i>Os mutiladores correm para os ídolos demoníacos mais próximos deles.</i>
396	<i>Once the berserkers open the door and begin</i>	<i>Assim que os enfurecidos abrem a porta e</i>

	<i>fight- ing, they leap through the idols and attack the party from behind.</i>	<i>começam a lutar, elas saltam por entre os ídolos e atacam o grupo por trás.</i>
397	<i>The grue stands behind the berserkers and uses mind worm and whispers of madness on the toughest looking characters.</i>	<i>O estremecido fica por trás dos enfurecidos e usa verme mental e sussurros de insanidade nos personagens que parecem mais difíceis.</i>
398	<i>Once they are slowed, it moves to the idols and teleports into the hallway to help the manglers.</i>	<i>Depois que eles ficarem lentos, ela se move para os ídolos e se teleporta para o corredor para ajudar os mutiladores.</i>
399	<i>It avoids melee with heavily armored characters, preferring to tackle easier prey.</i>	<i>Ela evita corpo a corpo com personagens fortemente blindados, preferindo atacar presas mais fáceis.</i>
400	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
401	<i>Illumination: Dimly lit.</i>	<i>Iluminação: Pouco iluminada.</i>
402	<i>Demonic Faces: The demonic faces, carved idols hanging on the walls, are the most important feature of this area.</i>	<i>Faces demoníacas: As faces demoníacas, ídolos esculpidos pendurados nas paredes, são a característica mais importante desta área.</i>
403	<i>As a move action, a Medium or smaller creature standing next to a face can leap into its mouth and teleport to any of the other faces in the area, emerging from its mouth to any square adjacent to the destination idol.</i>	<i>Como uma ação de movimento, uma criatura Média ou menor próxima a uma face pode pular em sua boca e se teleportar para qualquer uma das outras faces na área, emergindo de sua boca para qualquer quadrado adjacente ao ídolo de destino.</i>
404	<i>Using the idols is not without risk, however.</i>	<i>Usar os ídolos não é isento de riscos, entretanto.</i>
405	<i>Once a creature uses a mouth to teleport, all the idols animate and bite at the nearest living creatures.</i>	<i>Quando uma criatura usa a boca para se teleportar, todos os ídolos se tornam animados e mordem as criaturas vivas mais próximas.</i>
406	<i>Any creatures adja- cent to an idol when this occurs takes 5 points of damage.</i>	<i>Qualquer criatura adjacente a um ídolo quando isso ocorre sofre 5 pontos de dano.</i>
407	<i>The demonic faces attack both the foulspawn and the adventurers with equal abandon.</i>	<i>As faces demoníacas atacam tanto os corrompidos quanto os aventureiros com igual abandono.</i>
408	<i>They growl and hiss at characters who are nearby but too far to bite, begging in Common for just a nibble of fresh, delectable flesh.</i>	<i>Elas rosnam e sibilam para os personagens que estão por perto, mas longe demais para morder, implorando em comum por apenas uma mordidela de carne fresca e deliciosa.</i>
409	<i>Initially, the demonic faces appear and act as inani- mate carvings hanging on the walls.</i>	<i>Inicialmente, as faces demoníacas aparecem e agem como esculturas inanimadas penduradas nas paredes.</i>
410	<i>After an idol is used to teleport, the faces continue to beg for food and drink, biting anyone next to them each time their teleport power is used.</i>	<i>Depois que um ídolo é usado para se teleportar, as faces continuam a implorar por comida e bebida, mordendo qualquer um ao lado deles cada vez que seu poder de</i>

		<i>teleporte é usado.</i>
411	<i>If the characters give each idol food or drink, the faces thank them for their generosity.</i>	<i>Se os personagens dão a cada ídolo comida ou bebida, as faces agradecem a generosidade.</i>
412	<i>Being bitten by a face does not count as feeding it.</i>	<i>Ser mordido por uma face não conta como alimentá-lo.</i>
413	<i>A character must actually give it food or drink to earn its gratitude.</i>	<i>Um personagem deve realmente dar-lhe comida ou bebida para ganhar sua gratidão.</i>
414	<i>If the characters feed an idol during the encounter, that idol refuses to allow the foulspawn to use it to teleport. .</i>	<i>Se os personagens alimentarem um ídolo durante o encontro, esse ídolo se recusa a permitir que os corrompidos o usem para se teleportar.</i>
415	<i>After the encounter, the idols continue to plead for food.</i>	<i>Após o encontro, os ídolos continuam a implorar por comida.</i>
416	<i>If the PCs feed every idol, the last one they feed grants them a boon.</i>	<i>Se os PJs alimentarem todos os ídolos, o último que eles alimentarem lhes concede uma bênção.</i>
417	<i>A flaming +2 weapon (pick a weapon type that the party can use, as described in the Player's Handbook) falls from its mouth.</i>	<i>Uma arma flamejante +2 (escolha um tipo de arma que o grupo possa usar, conforme descrito no Livro do Jogador) cai de sua boca.</i>
418	<i>From that time forward,</i>	<i>Daquele momento em diante,</i>
419	<i>the idols allow only the adventurers to use them.</i>	<i>os ídolos permitem que apenas os aventureiros os usem.</i>
420	<i>They refuse to work for any other creatures, as described above.</i>	<i>Eles se recusam a trabalhar para qualquer outra criatura, conforme descrito acima.</i>
421	<i>Guardrooms: The foulspawn wait in the guardsroom,</i>	<i>Sala de Guarda: Os corrompidos esperam na sala da guarda,</i>
422	<i>listening for any noise of intruders in the hallway.</i>	<i>ouvindo qualquer barulho de intrusos no corredor.</i>
423	<i>The two demonic faces on the north wall of this room work with the idols hanging in the hallway to allow the monsters to teleport from face to face.</i>	<i>As duas faces demoníacas na parede norte desta sala trabalham com os ídolos pendurados no corredor para permitir que os monstros se teleportem de face a face.</i>
424	<i>The room to the south serves as a sleeping area and features two beds that the foulspawn take turns using.</i>	<i>O quarto ao sul serve como área de dormir e possui duas camas que os corrompidos se revezam usando.</i>
425	<i>Secret Door: A secret door along the southern wall of</i>	<i>Porta Secreta: Uma porta secreta ao longo da parede sul da</i>
426	<i>the sleeping area can be found with a DC 24 Perception check.</i>	<i>área de dormir pode ser encontrada com um teste de Percepção CD 24.</i>
427	<i>It is locked and requires a DC 26 Thievery check or DC 24 Strength check to open.</i>	<i>Ela está trancada e requer um teste de Ladinagem CD 26 ou um teste de Força CD 24 para abrir.</i>
428	<i>It leads to Location 21 (Encounter T2).</i>	<i>Ela leva à Localização 21 (Encontro T2).</i>
429	<i>ENCOUNTER T 1 : TEMPLE GUARDS</i>	<i>ENCONTRO T1 : PROTEÇÕES DO TEMPLO</i>

430	39	39
431	<i>ENCOUNTER T2: THREE GATES OF AGONY</i>	<i>ENCONTRO T2: TRÊS PORTÕES DA AGONIA</i>
432	<i>Encounter Level 9 (2,200 XP)</i>	<i>Encontro Nível 9 (2.200 XP)</i>
433	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
434	<i>Medusa archer (M)</i>	<i>Medusa arqueira (M)</i>
435	<i>Ogre warhulk (O)</i>	<i>Ogro Guerrilheiro (O)</i>
436	<i>Location 21: Three gates found in this area serve as a key barrier against intrusion into the temple dedicated to the Far Realm.</i>	<i>Localização 21: Três portões encontrados nesta área servem como uma barreira importante contra a intrusão no templo dedicado ao Reino Distante.</i>
437	<i>To progress deeper into this region of the pyramid, the adventurers must determine how to open each gate.</i>	<i>Para progredir mais profundamente nesta região da pirâmide, os aventureiros devem determinar como abrir cada portão.</i>
438	<i>Once the three gates are open, the adventurers can venture farther into this twisted realm.</i>	<i>Assim que os três portões forem abertos, os aventureiros podem se aventurar ainda mais neste reino perverso.</i>
439	<i>In addition to the gates, two creatures stand guard over the Gate of Ignorance: a medusa and her ogre thrall.</i>	<i>Além dos portões, duas criaturas guardam o Portão da Ignorância: uma medusa e seu ogro escravo.</i>
440	<i>When the adventurers enter the chamber leading to the Gate of Ignorance, read the following:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem na câmara que conduz ao Portão da Ignorância, leia o seguinte:</i>
441	<i>The door opens to reveal a chamber holding three statues.</i>	<i>A porta se abre para revelar uma câmara com três estátuas.</i>
442	<i>The closest statue is of a tiefling in plate armor carrying a greatsword.</i>	<i>A estátua mais próxima é de um tiefling em armadura de placas carregando uma espada bastarda.</i>
443	<i>The other two statues depict orcs.</i>	<i>As outras duas estátuas representam orcs.</i>
444	<i>One wears the</i>	<i>Um usa as</i>
445	<i>Medusa Archer (M)</i>	<i>Medusa arqueira (M)</i>
446	<i>Level 10 Elite Controller</i>	<i>Controlador de Elite Nível 10</i>
447	<i>Medium natural humanoid</i>	<i>Humanoide natural Médio</i>
448	<i>XP 1,000</i>	<i>1.000 XP</i>
449	<i>Initiative +10</i>	<i>Iniciativa +10</i>
450	<i>Senses Perception +13</i>	<i>Sentidos Percepção +13</i>
451	<i>HP 212; Bloodied 106</i>	<i>PV 212; Sangrando 106</i>
452	<i>AC 26; Fortitude 23, Reflex 24, Will 25 Immune petrification; Resist 10 poison Saving Throws +2</i>	<i>CA 26; Fortitude 23, Reflexos 24, Vontade 25 Imune petrificação; Resistência 10 venenoso Testes de Resistência +2</i>
453	<i>Speed 7</i>	<i>Deslocamento 7</i>
454	<i>Action Points 1</i>	<i>Pontos de Ação 1</i>
455	<i>m Snaky Hair (standard; at-will) ♦ Poison</i>	<i>m Cabelo de Serpente (ação padrão; à vontade) ♦ Venenoso</i>
456	<i>+15 vs. AC; 1d6 + 5 damage, and the target takes ongoing 10 poison damage and takes a</i>	<i>+15 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, e o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e recebe -2 de</i>

	<i>-2 penalty to Fortitude defense (save ends both).</i>	<i>penalidade na defesa de Fortitude (TR encerra ambos).</i>
457	<i>r Longbow (standard; at-will) ♦ Poison, Weapon</i>	<i>r Arco Longo (ação padrão; à vontade) ♦ Venenoso, Arma</i>
458	<i>Ranged 20/40; +15 vs. AC; 1d10 + 5 damage, and the medusa</i>	<i>À distância 20/40; +15 vs. CA; 1d10 + 5 de dano, e a medusa</i>
459	<i>archer makes a secondary attack against the same target.</i>	<i>arqueira faz um ataque secundário contra o mesmo alvo.</i>
460	<i>Secondary Attack: +13 vs. Fortitude; the target takes ongoing 10 poison damage and takes a -2 penalty to Fortitude defense (save ends both).</i>	<i>Ataque Secundário: +13 vs. Fortitude; o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e sofre -2 de penalidade na defesa de Fortitude (TR encerra ambos).</i>
461	<i>C Petrifying Gaze (standard; at-will) ♦ Gaze</i>	<i>C Olhar Petrificante (ação padrão; à vontade) ♦ Olhar</i>
462	<i>Close blast 5; blind creatures are immune; +14 vs. Fortitude; the target is slowed (save ends).</i>	<i>Rajada contígua 5; criaturas cegas são imunes; +14 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra).</i>
463	<i>First Failed Save: The target is immobilized instead of slowed (save ends).</i>	<i>Primeiro Fracasso no Teste: O alvo é imobilizado em vez de ficar lento (TR encerra).</i>
464	<i>Second Failed Save: The target is petrified (no save).</i>	<i>Segundo Fracasso no Teste: O alvo está petrificado (sem salvamento).</i>
465	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
466	<i>Languages Common</i>	<i>Idiomas Comum</i>
467	<i>Skills Bluff +16, Diplomacy +16, Intimidate +16, Stealth +15</i>	<i>Perícias Blefe +16, Diplomacia +16, Intimidação +16, Furtividade +15</i>
468	<i>Str 16 (+8)</i>	<i>For 16 (+8)</i>
469	<i>Dex 21 (+10)</i>	<i>Des 21 (+10)</i>
470	<i>Wis 17 (+8)</i>	<i>Sab 17 (+8)</i>
471	<i>Con 18 (+9)</i>	<i>Con 18 (+9)</i>
472	<i>Int 12 (+6)</i>	<i>Int 12 (+6)</i>
473	<i>Cha 22 (+11)</i>	<i>Car 22 (+11)</i>
474	<i>Equipment hooded cloak, longbow, quiver of 30 arrows</i>	<i>Equipamento manto encapuzado, arco longo, aljava de 30 flechas</i>
475	<i>robes of a shaman or wizard, and the other carries a two-handed axe and wears scale armor.</i>	<i>vestes de um xamã ou mago, e o outro carrega um machado de duas mãos e usa armadura de escamas.</i>
476	<i>To the south, you hear the ragged breath of some large creature.</i>	<i>Ao sul, vocês ouvem a respiração irregular de alguma criatura grande.</i>
477	<i>Ogre Warhulk (O)</i>	<i>Ogro Guerrilheiro (O)</i>
478	<i>Level 11 Elite Brute</i>	<i>Bruto de Elite Nível 11</i>
479	<i>Large natural humanoid</i>	<i>Humanoide natural Grande</i>
480	<i>XP 1,200</i>	<i>1.200 XP</i>
481	<i>Initiative +6</i>	<i>Iniciativa +6</i>
482	<i>Senses Perception +6, blindsight 10</i>	<i>Sentidos Percepção +6, sentido cego 10</i>

483	HP 286; Bloodied 143	PV 286; Sangrando 143
484	AC 25; Fortitude 26, Reflex 21, Will 21	CA 25; Fortitude 26, Reflexos 21, Vontade 21
485	Saving Throws +2	Testes de Resistência +2
486	Speed 8	Deslocamento 8
487	Action Points 1	Pontos de Ação 1
488	m Heavy Flail (standard; at-will) ♦ Weapon	m Mangual Pesado (ação padrão; à vontade) ♦ Arma
489	Reach 2; +14 vs. AC; 2d8 + 6 damage, and the target is knocked prone.	Alcance 2; +14 vs. CA; 2d8 + 6 de dano, e o alvo é derrubado.
490	C Flail Hurricane (standard; encounter) ♦ Weapon	C Mangual Furacão (ação padrão; encontro) ♦ Arma
491	Requires heavy flail; close burst 2; +12 vs. AC; 2d8 + 6 damage, and a Medium or smaller target is knocked prone.	Requer mangual pesado; explosão contígua 2; +12 vs. CA; 2d8 + 6 de dano, e um alvo Médio ou menor é derrubado.
492	Alignment Chaotic evil	Tendência Caótico Mau
493	Languages Common, Giant	Idiomas Comum, Gigantê
494	Str 22 (+11)	For 22 (+11)
495	Dex 12 (+6)	Des 12 (+6)
496	Wis 12 (+6)	Sab 12 (+6)
497	Con 23 (+11)	Con 23 (+11)
498	Int 4 (+2)	Int 4 (+2)
499	Cha 6 (+3)	Car 6 (+3)
500	Equipment hide armor, heavy flail	Equipamento gibão de peles, mangual pesado
501	Background	Contexto
502	The medusa, Jehara, and her blinded ogre guardian Maulspike have been tasked with guarding this place.	A medusa, Jehara e seu ogro guardião cego Maulspike foram encarregados de guardar este lugar.
503	Jehara believes that, even though the aberrations of this place repel her, they hold the best chances of offering escape from the pyramid.	Jehara acredita que, embora as aberrações deste lugar a repelam, são as que têm as melhores chances de oferecer uma fuga da pirâmide.
504	Maulspike takes no penalties to attack rolls and Perception checks, but he cannot perceive enemies who are more than 10 squares away from him.	Maulspike não sofre penalidades nas jogadas de ataque e testes de Percepção, mas ele não pode perceber inimigos que estão a mais de 10 quadrados de distância dele.
505	He is immune to Jehara's gaze.	Ele é imune ao olhar de Jehara.
506	Tactics	Táticas
507	The medusa's strategy is simple.	A estratégia da medusa é simples.
508	She relies on Maulspike to keep the characters away from here while she rains arrows upon them.	Ela conta com Maulspike para manter os personagens longe daqui enquanto ela faz chover flechas sobre eles.
509	Once she hits a character and imposes a Fortitude penalty, she and Maulspike move forward to allow her to use her gaze attack.	Uma vez que ela acerta um personagem e impõe uma penalidade de Fortitude, ela e Maulspike avançam para permitir que ela use seu ataque visual.

510	<i>If she must move, Maulspike delays his turn to ensure that he can cover her.</i>	<i>Se ela precisa se mover, Maulspike atrasa sua vez para garantir que ele possa cobri-la.</i>
511	<i>The ogre's tactics are equally simple.</i>	<i>As táticas do ogro são igualmente simples.</i>
512	<i>He moves to keep himself between Jehara and the characters.</i>	<i>Ele se move para se manter entre Jehara e os personagens.</i>
513	<i>He focuses his attacks on nimble adventurers who can move past him to attack the medusa, accepting attacks from fighters and other defenders as needed.</i>	<i>Ele concentra seus ataques em aventureiros ágeis que podem passar por ele para atacar a medusa, aceitando ataques de lutadores e outros defensores conforme necessário.</i>
514	<i>He does not chase after the characters.</i>	<i>Ele não corre atrás dos personagens.</i>
515	<i>He focuses on defending his mistress rather than pursuing foes.</i>	<i>Ele se concentra em defender sua mestra ao invés de perseguir inimigos.</i>
516	<i>The two companion monsters fight to the death.</i>	<i>Os dois monstros companheiros lutam até a morte.</i>
517	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
518	<i>Illumination: Dimly lit.</i>	<i>Iluminação: Pouco iluminada.</i>
519	<i>Entry Chambers: The chambers that lead to the Gates of Agony are featureless stone, except for the secret door in the northern wall.</i>	<i>Câmaras de Entrada: As câmaras que levam aos Portões da Agonia são de pedra inexpressiva, exceto pela porta secreta na parede norte.</i>
520	<i>The chamber by the Gate of Ignorance features three statues of Jehara's previous victims.</i>	<i>A câmara do Portão da Ignorância apresenta três estátuas das vítimas anteriores de Jehara.</i>
521	<i>Secret Door: A secret door along the southern wall of</i>	<i>Porta Secreta: Uma porta secreta ao longo da parede sul da</i>
522	<i>the sleeping area can be found with a DC 24 Perception</i>	<i>área de dormir pode ser encontrada com um teste de Percepção</i>
523	<i>40</i>	<i>40</i>
524	<i>check.</i>	<i>DC 24.</i>
525	<i>It is locked and requires a DC 26 Thievery check or DC 24 Strength check to open.</i>	<i>Ela está trancada e requer um teste de Ladinagem CD 26 ou um teste de Força CD 24 para abrir.</i>
526	<i>It leads to Location 20 (Encounter T1).</i>	<i>Ela leva ao local 20 (Encontro T1).</i>
527	<i>Statues: The statues form difficult terrain that provide</i>	<i>Estátuas: As estátuas formam terreno difícil que proporcionam</i>
528	<i>cover.</i>	<i>cobertura.</i>
529	<i>If Maulspike (or any other Large creature) moves into a statue's space, he destroys it. (He usually squeezes past them to avoid this, but doesn't take that much care in combat.) A destroyed statue remains difficult terrain, but it no longer provides cover.</i>	<i>Se Maulspike (ou qualquer outra criatura Grande) se mover para o espaço de uma estátua, ele a destrói. (Ele geralmente passa por eles para evitar isso, mas não toma muito cuidado em combate.) Uma estátua destruída continua sendo um terreno difícil, mas não fornece mais cobertura.</i>
530	<i>The Gates of Agony: The three gates labeled on the</i>	<i>Os Portões da Agonia: Os três portões marcados no</i>

531	<i>map are described below.</i>	<i>mapa são descritos abaixo.</i>
532	<i>Exit: The door at the southern end of this area is made of plain iron.</i>	<i>Saída: A porta no extremo sul desta área é feita de ferro puro.</i>
533	<i>It has no visible handle or keyhole.</i>	<i>Não tem maçaneta ou buraco de fechadura visíveis.</i>
534	<i>Only those who have passed through the three gates can move through it.</i>	<i>Somente aqueles que passaram pelos três portões podem avançar além dele.</i>
535	<i>To such characters, the door appears open.</i>	<i>Para esses personagens, a porta parece aberta.</i>
536	<i>Others see the door as closed and cannot move through it.</i>	<i>Outros veem a porta fechada e não conseguem passar por ela.</i>
537	<i>The Gates of Agony</i>	<i>Os Portões da Agonia</i>
538	<i>The three gates leading into of the southern chamber provide the true obstacle to the adventurers' progress.</i>	<i>Os três portões que conduzem à câmara sul fornecem o verdadeiro obstáculo para o progresso dos aventureiros.</i>
539	<i>Each gate requires a different sacrifice to activate.</i>	<i>Cada portão requer um sacrifício diferente para ser ativado.</i>
540	<i>Once each of the three gates has been satisfied, they all open and allow the adventurers to continue deeper into the temple.</i>	<i>Uma vez que cada um dos três portões tenha sido satisfeito, todos eles se abrem e permitem que os aventureiros continuem avançando pelo templo.</i>
541	<i>From inside the southern chamber, the three gates appear to be blank doors of iron with no keyholes or handles.</i>	<i>De dentro da câmara ao sul, os três portões parecem portas de ferro sem inscrições, fechaduras ou maçanetas.</i>
542	<i>There is no way to open the gates from the southern chamber.</i>	<i>Não há como abri-los pela câmara ao sul.</i>
543	<i>To deal with the gates, the adventurers must approach them from the western (Ignorance) and northern (Treachery and Terror) sides.</i>	<i>Para lidar com eles, os aventureiros devem se aproximar pelos lados oeste (Ignorância) e norte (Traição e Terror).</i>
544	<i>Remember, the adventurers cannot open the door leading to the south until all three gates are open.</i>	<i>Lembre-se de que os aventureiros não podem abrir a porta que leva ao sul até que todos os três portões estejam abertos.</i>
545	<i>When the adventurers approach a gate from either the west or the north, show the players "View of the Three Gates of Agony" on page 28 of Adventure Book One.</i>	<i>Quando os aventureiros se aproximarem de um portão do oeste ou do norte, mostre aos jogadores "Visão dos Três Portões da Agonia", na página 28 do Livro de Aventura Um.</i>
546	<i>The Gate of Ignorance: This gate demands that the</i>	<i>O Portão da Ignorância: Este portão exige que os</i>
547	<i>adventurers wallow in ignorance, turning against knowledge.</i>	<i>aventureiros se afundem na ignorância, voltando-se contra o conhecimento.</i>
548	<i>When a character touches the door, a voice booms out, "Let those who embrace the darkness of ignorance walk forward, heedless of all knowledge.</i>	<i>Quando um personagem toca a porta, uma voz ressoa: "Todos os que abraçam as trevas da ignorância, podem seguir em frente, desprezando todo o conhecimento.</i>

549	<i>The blind and deaf fear no danger, for the Keeper of the Way shall guide their steps."</i>	<i>Os cegos e surdos não temem o perigo, pois o Guardião do Caminho guiará seus passos. "</i>
550	<i>This gate offers a simple riddle.</i>	<i>Este portão oferece um enigma simples.</i>
551	<i>A character who closes his eyes and covers his ears, or who otherwise renders himself blinded and deafened, can simply walk through the gate.</i>	<i>Um personagem que fecha os olhos e cobre os ouvidos, ou que de outra forma fica cego e surdo, pode simplesmente passar pelo portão.</i>
552	<i>However, as he approaches the gates, anyone watching nearby sees the snakes in the doorframe animate as if they are about to attack the approaching character.</i>	<i>No entanto, conforme ele se aproxima do portão, qualquer um que esteja observando por perto vê as cobras do batente ganharem vida, como se estivessem prestes a ataca-lo.</i>
553	<i>In truth, this is an illusion designed to test the faith of those who approach.</i>	<i>Na verdade, isso é uma ilusão destinada a testar a fé daqueles que se aproximam.</i>
554	<i>Characters who ignore the snakes pass through the door without harm.</i>	<i>Personagens que ignoram as cobras, passam pelo portão sem se machucar.</i>
555	<i>The Gate of Treachery: This strange portal teaches the initiates of the Far Realm that their personal interests are the best interests to serve.</i>	<i>O Portão da Traição: Este estranho portão ensina aos iniciados do Reino Distante que seus interesses pessoais são os que eles devem servir.</i>
556	<i>By turning creatures against each other, the denizens of the Far Realm prevent wisdom from turning cultists away from their mad schemes.</i>	<i>Ao colocar as criaturas umas contra as outras, os habitantes do Reino Distante impedem que a sabedoria desvie os cultistas de seus esquemas malucos.</i>
557	<i>As a character approaches this gate, it swings open.</i>	<i>Conforme um personagem se aproxima deste portão, ele se abre.</i>
558	<i>If he passes through, the robed figures carved into the archway whisper into his mind, "Your glory at the cost of another's misery."</i>	<i>Se ele passar, as figuras de manto esculpidas na arcada sussurram em sua mente: "Sua glória à custa da miséria de outra pessoa."</i>
559	<i>As the voice speaks, the character</i>	<i>Enquanto a voz fala, o personagem</i>
560	ENCOUNTER T 2 : THREE G ATES OF AGONY	ENCONTRO T2: TRÊS PORTÕES DA AGONIA
561	<i>realizes that a party member has been cursed to suffer ill fortune.</i>	<i>percebe que um membro do grupo foi amaldiçoado a sofrer má sorte.</i>
562	<i>Pass the player a note informing him of this, keep- ing the information secret from the other players.</i>	<i>Passe ao jogador uma nota informando-o disso, mantendo a informação em segredo dos outros jogadores.</i>
563	<i>If the character warns his ally, the curse takes hold on both of them.</i>	<i>Se o personagem avisa seu aliado, a maldição se apodera de ambos.</i>
564	<i>The next time anyone under the effect of this curse rolls a natural 1 on an attack roll, he takes 3</i>	<i>A próxima vez que alguém sob o efeito desta maldição rolar um 1 natural em uma jogada de ataque, ele sofre 3</i>
565	<i>points of damage per level as spectral copies of the hooded figures on the door appear next to him and stab at him.</i>	<i>pontos de dano por nível conforme cópias espectrais das figuras encapuzadas na portada aparecem ao lado dele e o apunhalam.</i>
566	<i>If the character does not warn his ally, the</i>	<i>Se o personagem não avisa seu aliado, a</i>

	<i>curse never takes hold.</i>	<i>maldição nunca se concretiza.</i>
567	<i>This stricture applies for only 1 minute after a character passes through the gate.</i>	<i>Essa restrição se aplica por apenas 1 minuto após o personagem passar pelo portão.</i>
568	<i>The Gate of Terror: This gate is perhaps the simplest</i>	<i>O Portão do Terror: Este portão talvez seja o mais simples</i>
569	<i>to pass.</i>	<i>de passar.</i>
570	<i>As a character approaches it, the figures carved into the archway seem to come to life, while the gate itself transforms into the gaping maw of a devil.</i>	<i>À medida que um personagem se aproxima, as figuras esculpidas na portada parecem ganhar vida, enquanto o próprio portão se transforma na boca aberta de um diabo.</i>
571	<i>The character has two choices.</i>	<i>O personagem tem duas opções.</i>
572	<i>He can turn away from the door, or walk through it.</i>	<i>Ele pode se afastar da porta ou passar por ela.</i>
573	<i>A character who chooses to move forward passes through the gate.</i>	<i>Um personagem que opta por seguir em frente passa pelo portão.</i>
574	<i>However, his allies see him leaping into the devil's mouth.</i>	<i>No entanto, seus aliados o veem pulando na boca do diabo.</i>
575	<i>When he enters it, the mouth appears to snap shut and grind him to a bloody pulp.</i>	<i>Quando ele entra, a boca parece se fechar e transforma-lo em uma polpa sangrenta.</i>
576	<i>As with the Gate of Treachery, use notes or pull players aside so that the rest of the group does not gain an unfair insight into what has happened.</i>	<i>Tal como acontece com o Portão da Traição, use bilhetes ou puxe os jogadores de lado para que o resto do grupo não saiba o que de fato aconteceu.</i>
577	41	41
578	ENCOUNTER T3: THE HEART OF MADNESS	ENCONTRO T3: CORAÇÃO DA LOUCURA
579	<i>Encounter Level 9 (2,000 XP)</i>	<i>Encontro Nível 9 (2.000 XP)</i>
580	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
581	<i>Destrachan (D)</i>	<i>Destrachan (D)</i>
582	<i>2 foulspawn berserkers (F) Grick alpha (G)</i>	<i>2 corrompidos enfurecidos (F) Grick Alfa (G)</i>
583	<i>Heart of madness hazard</i>	<i>Perigo do coração da loucura</i>
584	<i>Location 22: This strange chamber reeks with the fell influence of the Far Realm.</i>	<i>Localização 22: Esta estranha câmara fede com a influência cruel do Reino Distante.</i>
585	<i>A mind flayer named Xzathral tried to create a gate out of the pyramid.</i>	<i>Um devorador de mentes chamado Xzathral tentou criar um portal para sair da pirâmide.</i>
586	<i>He sought to contact a being called Dalmosh, a creature of insatiable hunger.</i>	<i>Ele tentou entrar em contato com um ser chamado Dalmosh, uma criatura de fome insaciável.</i>
587	<i>The ritual failed.</i>	<i>O ritual fracassou.</i>
588	<i>Instead of contacting Dalmosh</i>	<i>Em vez de entrar em contato com Dalmosh</i>
589	<i>and creating an escape path from this place, it turned Xzathral into a pile of pulsing flesh and transformed the area around his workshop into living flesh.</i>	<i>e criar uma rota de fuga deste lugar, transformou Xzathral em uma pilha de carne pulsante e a área ao redor de sua oficina em carne viva.</i>
590	<i>Only the powerful magic of the pyramid prevented the transformation from</i>	<i>Apenas a poderosa magia da pirâmide foi capaz de impedir que a transformação se</i>

	<i>spreading.</i>	<i>espalhasse.</i>
591	<i>The foulspawn leave guards here to stand watch over the transformed chambers.</i>	<i>Os corrompidos deixam guardas aqui vigiando as câmaras transformadas.</i>
592	<i>They believe that Xzathral's spirit survives and seeks vengeance against them.</i>	<i>Eles acreditam que o espírito de Xzathral sobrevive e busca vingança contra eles.</i>
593	<i>When the adventurers enter this chamber, show the players "View of the Heart of Madness" on page 28 of Adventure Book One and read:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem nesta câmara, mostre aos jogadores "Visão do Coração da Loucura" na página 28 do Livro de Aventura Um e leia:</i>
594	<i>Before you stands a scene that could come only from a fevered dream or a madman's imagination.</i>	<i>Diante de vocês está uma cena que só poderia vir de um sonho febril ou da imaginação de um louco.</i>
595	<i>The stone passage ahead merges with a pale gray material that glistens wetly.</i>	<i>A passagem de pedra à frente se funde com um material cinza claro que brilha umidamente.</i>
596	<i>It's as though the walls, floor, and ceiling up ahead were made of flesh.</i>	<i>É como se as paredes, o piso e o teto à frente fossem feitos de carne.</i>
597	<i>A trail of thick, sludgelike violet slime puddles on the floor.</i>	<i>Um rastro de limo violeta espesso como lama empoça no chão.</i>
598	<i>2 Foulspawn Berserkers (B)</i>	<i>2 Corrompidos Enfurecidos (B)</i>
599	<i>Level 9 Soldier</i>	<i>Soldado Nível 9</i>
600	<i>Medium aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide Aberrante Médio</i>
601	<i>XP 400 each</i>	<i>400 XP cada</i>
602	<i>Initiative +7</i>	<i>Iniciativa +7</i>
603	<i>Senses Perception +0; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +0; visão na penumbra</i>
604	<i>Berserker Aura aura 1; when a creature in the aura makes a melee attack, it targets a random creature within its reach.</i>	<i>Aura Enfurecida aura 1; quando uma criatura na aura faz um ataque corpo a corpo, ela tem como alvo uma criatura aleatória ao seu alcance.</i>
605	<i>HP 102; Bloodied 51</i>	<i>PV 102; Sangrando 51</i>
606	<i>AC 25; Fortitude 26 (28 while bloodied), Reflex 21, Will 21</i>	<i>CA 25; Fortitude 26 (28 quando estiver Sangrando), Reflexos 21, Vontade 21</i>
607	<i>Immune fear</i>	<i>Imune ao medo</i>
608	<i>Speed 7</i>	<i>Deslocamento 7</i>
609	<i>m Greatsword (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>A estátua mais próxima é de um tiefling em armadura de placas carregando um espada bastarda.m Espada Bastarda (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
610	<i>+14 vs. AC (+16 while bloodied); 1d10 + 4 damage, or 1d10 + 6 damage while bloodied.</i>	<i>+14 vs. CA (+16 quando estiver Sangrando); 1d10 + 4 de dano, ou 1d10 + 6 de dano quando estiver Sangrando.</i>
611	<i>Berserker Charge (standard; at-will)</i>	<i>Ataque Enfurecido (ação padrão; à vontade)</i>
612	<i>The foulspawn berserker charges and deals an extra 5 damage when its melee basic attack hits.</i>	<i>O corrompido enfurecido ataca e causa 5 de dano extra quando seu ataque básico corpo a corpo acerta.</i>

613	<i>Mental Feedback</i> ♦ <i>Psychic</i>	<i>Realimentação Mental</i> ♦ <i>Psíquico</i>
614	<i>If the foulspawn berserker is attacked by a charm effect, the foulspawn berserker and its attacker take 10 psychic damage.</i>	<i>Se o corrompido enfurecido for atacado por um efeito de encanto, ele e seu atacante recebem 10 de dano psíquico.</i>
615	<i>Alignment Chaotic evil</i>	<i>Tendência Caótico Mau</i>
616	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
617	<i>Str 18 (+8)</i>	<i>For 18 (+8)</i>
618	<i>Dex 12 (+5)</i>	<i>Des 12 (+5)</i>
619	<i>Wis 3 (+0)</i>	<i>Sab 3 (+0)</i>
620	<i>Con 22 (+10)</i>	<i>Con 22 (+10)</i>
621	<i>Int 8 (+3)</i>	<i>Int 8 (+3)</i>
622	<i>Cha 12 (+5)</i>	<i>Car 12 (+5)</i>
623	<i>Equipment greatsword</i>	<i>Equipamento espada bastarda</i>
624	<i>Destrachan</i>	<i>Destrachan</i>
625	<i>Level 9 Artillery</i>	<i>Artilheiro Nível 9</i>
626	<i>Large aberrant magical beast (blind)</i>	<i>Grande fera mágica aberrante (cega)</i>
627	<i>XP 400</i>	<i>400 XP</i>
628	<i>Initiative +8</i>	<i>Iniciativa +8</i>
629	<i>Senses Perception +11; blindsight 10</i>	<i>Sentidos Percepção +11; visão cega 10</i>
630	<i>HP 80; Bloodied 40</i>	<i>PV 80; Sangrando 40</i>
631	<i>AC 22; Fortitude 24, Reflex 21, Will 20</i>	<i>CA 22; Fortitude 24, Reflexos 21, Vontade 20</i>
632	<i>Immune gaze</i>	<i>Olhar imune</i>
633	<i>Resist 10 thunder</i>	<i>Resistência 10 trovejante</i>
634	<i>Speed 6, climb 3</i>	<i>Deslocamento 6, escalar 3</i>
635	<i>m Claw (standard; at-will)</i>	<i>m Garra (ação padrão; à vontade)</i>
636	<i>+14 vs. AC; 1d8 + 4 damage.</i>	<i>+14 vs. CA; 1d8 + 4 de dano.</i>
637	<i>R Sound Pulse (standard; at-will) ♦ Thunder</i>	<i>R Pulso Sonoro (ação padrão; à vontade) ♦ Trovejante</i>
638	<i>Ranged 10; +13 vs. Reflex; 2d6 + 5 thunder damage.</i>	<i>À distância 10; +13 vs. Reflexos; 2d6 + 5 de dano trovejante.</i>
639	<i>C Bellowing Blast (standard; recharge ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Thunder</i>	<i>C Rajada Retumbante (ação padrão; recarga ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Trovejante</i>
640	<i>Close blast 5; +13 vs. Fortitude; 2d6 + 5 thunder damage, and the target is dazed (save ends).</i>	<i>Rajada contígua 5; +13 vs. Fortitude; 2d6 + 5 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).</i>
641	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
642	<i>Languages Deep Speech</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo</i>
643	<i>Skills Bluff +9, Stealth +13</i>	<i>Perícias Blefe +9, Furtividade +13</i>
644	<i>Str 18 (+8)</i>	<i>For 18 (+8)</i>
645	<i>Dex 18 (+8)</i>	<i>Des 18 (+8)</i>
646	<i>Wis 14 (+6)</i>	<i>Sab 14 (+6)</i>
647	<i>Con 20 (+9)</i>	<i>Con 20 (+9)</i>
648	<i>Int 7 (+2)</i>	<i>Int 7 (+2)</i>
649	<i>Cha 10 (+4)</i>	<i>Car 10 (+4)</i>
650	<i>Grick Alpha</i>	<i>Grick Alfa</i>

651	<i>Level 9 Brute (Leader)</i>	<i>Bruto Nível 9 (Líder)</i>
652	<i>Large aberrant beast</i>	<i>Fera aberrante Grande</i>
653	<i>XP 400</i>	<i>400 XP</i>
654	<i>Initiative +5</i>	<i>Iniciativa +5</i>
655	<i>Senses Perception +11; darkvision</i>	<i>Sentidos Percepção +11; visão no escuro</i>
656	<i>HP 116; Bloodied 58</i>	<i>PV 116; Sangrando 58</i>
657	<i>AC 21; Fortitude 22, Reflex 17, Will 18 Resist 5 against effects that target AC Speed 7, climb 4</i>	<i>CA 21; Fortitude 22, Reflexos 17, Vontade 18 Resistência 5 contra efeitos que tem CA como alvo Deslocamento 7, escalar 4</i>
658	<i>m Tentacle Rake (standard; at-will)</i>	<i>m Tentáculo Lacerante (ação padrão; à vontade)</i>
659	<i>Reach 2; +13 vs. AC; 2d8 + 5 damage, and the target is grabbed (until escape) and takes ongoing 5 damage (save ends).</i>	<i>Alcance 2; +13 vs. CA; 2d8 + 5 de dano, e o alvo é agarrado (até escapar) e recebe 5 de dano contínuo (TR encerra).</i>
660	<i>M Vicious Bite (standard; at-will)</i>	<i>M Mordida Malévola (ação padrão; à vontade)</i>
661	<i>Grabbed target only; automatic hit; 1d8 + 5 damage.</i>	<i>Apenas o alvo agarrado; golpe automático; 1d8 + 5 de dano.</i>
662	<i>Expert Flanker</i>	<i>Especialista em Flanqueamento</i>
663	<i>The grick alpha gains a +2 bonus to attack rolls against an enemy it is flanking.</i>	<i>O grick alfa ganha um bônus de +2 para jogadas de ataque contra um inimigo que ele esteja flanqueando.</i>
664	<i>Pinning Grip</i>	<i>Agarrão Restritivo</i>
665	<i>The grick alpha's allies gain a +2 bonus to attack rolls against an enemy grabbed by this creature.</i>	<i>Os aliados do alfa grick ganham um bônus de +2 para jogadas de ataque contra um inimigo agarrado por esta criatura.</i>
666	<i>Alignment Unaligned</i>	<i>Tendência Imparcial</i>
667	<i>Languages —</i>	<i>Idiomas —</i>
668	<i>Skills Endurance +12, Stealth +10</i>	<i>Perícias Tolerância +12, Furtividade +10</i>
669	<i>Str 20 (+9)</i>	<i>For 20 (+9)</i>
670	<i>Dex 13 (+5)</i>	<i>Des 13 (+5)</i>
671	<i>Wis 15 (+6)</i>	<i>Sab 15 (+6)</i>
672	<i>Con 16 (+7)</i>	<i>Con 16 (+7)</i>
673	<i>Int 2 (+0)</i>	<i>Int 2 (+0)</i>
674	<i>Cha 7 (+2)</i>	<i>Car 7 (+2)</i>
675	<i>The Heart of Madness</i>	<i>O Coração da Loucura</i>
676	<i>The heart of madness was created when Xzathral tried to contact the Far Realm and escape from the pyramid.</i>	<i>O coração da loucura foi criado quando Xzathral tentou entrar em contato com o Reino Distante e escapar da pirâmide.</i>
677	<i>Now this creature lies dormant, waiting for events to awaken it.</i>	<i>Agora, essa criatura está adormecida, esperando que os eventos a despertem.</i>
678	<i>The death of creatures in this area causes the heart of madness to awaken.</i>	<i>A morte de criaturas nesta área faz com que o coração da loucura desperte.</i>
679	<i>A dead creature decays rapidly, turning to sludge that the fleshy walls absorb 3 rounds</i>	<i>Uma criatura morta se decompõe rapidamente, transformando-se em lama que</i>

	<i>after death.</i>	<i>as paredes carnudas absorvem 3 rodadas após a morte.</i>
680	<i>The characters can see the corpse's flesh decay and rot away.</i>	<i>Os personagens podem ver a carne do cadáver se deteriorando e apodrecendo.</i>
681	<i>Removing a corpse from this area stops this horrid transformation.</i>	<i>Remover um cadáver desta área interrompe essa transformação horrível.</i>
682	<i>Three rounds after the adventurers have defeated the first creature in this area, the fleshy walls form blockades at the positions marked on the map.</i>	<i>Três rodadas depois que os aventureiros derrotaram a primeira criatura nesta área, as paredes carnudas formam bloqueios nas posições marcadas no mapa.</i>
683	42	42
684	<i>Heart of Madness</i>	<i>Coração da Loucura</i>
685	<i>Level 9 Obstacle</i>	<i>Obstáculo Nível 9</i>
686	<i>Hazard</i>	<i>Perigo</i>
687	<i>XP 400</i>	<i>400 XP</i>
688	<i>The large, fleshy nodule pulses with mind-warping energy as it slowly awakens, sealing off the chamber beyond and preparing to extend its</i>	<i>O grande nódulo carnudo pulsa com uma energia de torcer a mente enquanto desperta lentamente, selando a câmara além e se preparando para estender seu</i>
689	<i>reach throughout the pyramid.</i>	<i>alcance por toda a pirâmide.</i>
690	<i>Hazard: Fleshy walls seal the chamber as acidic vapor fills the area.</i>	<i>Perigo: Paredes carnosas selam a câmara enquanto o vapor ácido preenche a área.</i>
691	<i>Trigger</i>	<i>Gatilho</i>
692	<i>The hazard kicks in 3 rounds after the first creature dies in this area.</i>	<i>O perigo surge em 3 rodadas depois que a primeira criatura morre nesta área.</i>
693	<i>Attack, Barricades of Flesh</i>	<i>Ataque, Barricadas de Carne</i>
694	<i>Standard Action</i>	<i>Ação Padrão</i>
695	<i>Area special; see map.</i>	<i>Área especial; ver o mapa.</i>
696	<i>Effect: Immediately forms walls of flesh that seal off the chamber in three locations, as marked on the map.</i>	<i>Efeito: Forma imediatamente paredes de carne que isolam a câmara em três locais, conforme marcado no mapa.</i>
697	<i>Countermeasure</i>	<i>Contra medidas</i>
698	<i>◆ Characters can attempt to hack through the barricades.</i>	<i>◆ Os personagens podem tentar atravessar as barricadas.</i>
699	<i>Each</i>	<i>Cada</i>
700	<i>barricade has an AC and Reflex defense of 4, a Fortitude defense of 12, and 60 hp.</i>	<i>barricada tem uma defesa CA e Reflexos de 4, uma defesa de Fortitude de 12 e 60 pv.</i>
701	<i>It regenerates 10 hp at the start of every round.</i>	<i>Ele regenera 10 pv no início de cada rodada.</i>
702	<i>If reduced to 0 hit points, the barricade falls.</i>	<i>Se reduzida a 0 pontos de vida, a barricada cai.</i>
703	<i>Three rounds later,</i>	<i>Três rodadas depois,</i>
704	<i>if the heart is still intact, it reforms.</i>	<i>se o coração ainda está intacto, ele se reforma.</i>
705	<i>Attack, Acidic Vapors</i>	<i>Ataque, Vapores Ácidos</i>

706	<i>Opportunity Action Area special; the chamber sealed within the</i>	<i>Área da Ação de Oportunidade especial; a câmara selada dentro das</i>
707	<i>barricades of flesh</i>	<i>barricadas de carne</i>
708	<i>Target: All creatures in the sealed area</i>	<i>Alvo: Todas as criaturas na área selada</i>
709	<i>Effect: At the start of a character's turn, if he or she is in the area, the character takes 5 acid damage from the spreading vapors.</i>	<i>Efeito: No início do turno de um personagem, se ele ou ela estiver na área, o personagem sofre 5 de dano ácido dos vapores que se espalham.</i>
710	<i>Attack, Mind Blast</i>	<i>Ataque, Rajada Mental</i>
711	<i>Standard Action</i>	<i>Ação Padrão</i>
712	<i>Close burst 5</i>	<i>Explosão contígua 5</i>
713	<i>Targets: All creatures in burst.</i>	<i>Alvos: Todas as criaturas na explosão.</i>
714	<i>Attack: +12 vs. Will</i>	<i>Ataque: +12 vs. Vontade</i>
715	<i>Hit: 1d8 + 5 psychic damage, and the target is dazed (save ends)</i>	<i>Sucesso: 1d8 + 5 de dano psíquico, e o alvo fica pasmo (TR encerra)</i>
716	<i>Miss: Half damage, and the target is not dazed.</i>	<i>Fracasso: Metade do dano, e o alvo não fica pasmo.</i>
717	<i>Tactics</i>	<i>Táticas</i>
718	<i>The berserkers, the destrachan, and the grick patrol this area.</i>	<i>Os enfurecidos, o destrachan e o grick patrulham esta área.</i>
719	<i>The destrachan and grick are trained warbeasts led into battle by the foulspawn.</i>	<i>O destrachan e o grick são feras de guerra treinadas, conduzidas para a batalha pelos corrompidos.</i>
720	<i>Their job is to ensure that the heart of madness does not produce a new horror to menace the foulspawn settlement.</i>	<i>O trabalho deles é garantir que o coração da loucura não produza um novo horror para ameaçar o assentamento dos corrompidos.</i>
721	<i>They fear the heart of madness, but they also regard it as quasi-divine.</i>	<i>Eles temem o coração da loucura, mas também o consideram quase divino.</i>
722	<i>The foul-spawn fear its magic, but also wonder if it might provide some way of escaping this place.</i>	<i>As proles imundas temem sua magia, mas também se perguntam se ela pode fornecer alguma maneira de escapar desse lugar.</i>
723	<i>When the adventurers enter this area, the monsters rush to attack, afraid that interlopers will agitate the heart.</i>	<i>Quando os aventureiros entram nesta área, os monstros correm para atacar, com medo de que intrusos agitem o coração.</i>
724	<i>The foulspawn berserkers move forward to engage the party, hoping to hem them into a narrow corridor to prevent them from intruding any further and to give the destrachan a chance to use its ranged attacks.</i>	<i>Os corrompidos enfurecidos avançam para enfrentar o grupo, na esperança de encurralá-los em um corredor estreito para impedi-los de se intrometer mais e dar ao destrachan a chance de usar seus ataques à distância.</i>
725	<i>The grick moves to get behind the characters and attack.</i>	<i>O grick se move para ficar atrás dos personagens e atacar.</i>
726	<i>The destrachan uses sound pulse from a distance, whittling down the characters' strength while the berserkers engage in</i>	<i>O destrachan usa pulso sonoro à distância, reduzindo a força dos personagens enquanto os enfurecidos se envolvem em combate</i>

	<i>melee combat.</i>	<i>corpo a corpo.</i>
727	<i>The destrachan tries to overcome characters targeted by the berserkers in an effort to bring down their foes as quickly as possible.</i>	<i>O destrachan tenta superar os personagens visados pelos enfurecidos em um esforço para derrubar seus inimigos o mais rápido possível.</i>
728	<i>The grick attempts to attack the adventurers from behind by moving around through the corridors, trapping the party in a simple pincer maneuver.</i>	<i>O grick tenta atacar os aventureiros por trás movendo-se pelos corredores, prendendo o grupo em uma simples manobra de pinça.</i>
729	<i>It is a dull, angry beast kept half-starved by its masters.</i>	<i>É uma fera enfadonha e raivosa mantida meio faminta por seus mestres.</i>
730	<i>It takes advantage of expert flanker to attack a target between it and the berserkers.</i>	<i>Ele se aproveita do especialista em flaqueamento para atacar um alvo entre ele e os enfurecidos.</i>
731	<i>Once it grabs a foe, the berserkers turn their efforts to the rest of the party, content to let the grick feast upon the unfortunate adventurer wrapped in its grasp.</i>	<i>Uma vez que agarra um inimigo, os enfurecidos voltam seus esforços para o resto do grupo, contentes em deixar o grick se banquetear com o infeliz aventureiro embrulhados no seu aperto.</i>
732	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
733	<i>ENCOUNTER T 3 : THE HEART OF MADNESS</i>	<i>ENCONTRO T3 : O CORAÇÃO DA LOUCURA</i>
734	<i>Illumination: Dimly lit.</i>	<i>Iluminação: Pouco iluminada.</i>
735	<i>Gray Material: The strange, gray material that comprises the walls, floor, and ceiling of this area feels similar to living flesh.</i>	<i>Material Cinza: O estranho material cinza que compõe as paredes, o piso e o teto dessa área parece uma carne viva.</i>
736	<i>It pulses and flexes as though it were alive (which it is).</i>	<i>Ele pulsa e se flexiona como se estivesse vivo (e ele está).</i>
737	<i>Any attacks against the fleshy walls deal full damage.</i>	<i>Qualquer ataque contra as paredes carnudas causa dano total.</i>
738	<i>The walls have regeneration 10.</i>	<i>As paredes têm regeneração 10.</i>
739	<i>If the adventurers deal 60 points of damage to a single square, the flesh falls away and the square becomes open terrain.</i>	<i>Se os aventureiros causarem 60 pontos de dano em um único quadrado, a carne desaparece e o quadrado se torna um terreno aberto.</i>
740	<i>After three rounds, the flesh around the hole seals the wound.</i>	<i>Depois de três rodadas, a carne ao redor do buraco sela a ferida.</i>
741	<i>Barricade: See gray material, above.</i>	<i>Barricadas: Veja o material cinza acima.</i>
742	<i>Slime: Squares covered with slime are difficult terrain.</i>	<i>Limo: Quadrados cobertos de limo são terreno difícil.</i>
743	<i>The Weeping Wound: The weeping wound marked on the map begins to pulse with energy as the heart awakens.</i>	<i>A Ferida Lacrimejante: A ferida lacrimejante marcada no mapa começa a pulsar com energia quando o coração desperta.</i>
744	<i>The wounds on this wall bleed with the thick, violet slime that covers the floor.</i>	<i>As feridas na parede sangram com o limo violeta e espessa que cobre o chão.</i>
745	<i>This specific portion of the gray material</i>	<i>Esta parte específica do material cinza não</i>

	<i>does not have regeneration, so it is the easiest part to destroy.</i>	<i>tem regeneração, então é a parte mais fácil de destruir.</i>
746	<i>Secret Door: The secret doors in this area can be</i>	<i>Porta Secreta: A porta secreta nesta área pode ser</i>
747	<i>found with a DC 24 Perception check.</i>	<i>encontrada com um teste de Percepção CD 24.</i>
748	<i>Heart of Madness: The heart is a large, fleshy nodule that hangs from the ceiling of the sealed chamber.</i>	<i>Coração da Loucura: O coração é um grande nódulo carnudo que pende do teto da câmara selada.</i>
749	<i>It has 100 hit points.</i>	<i>Ele possui 100 pontos de vida.</i>
750	<i>If the adventurers destroy it, the acidic vapors dissipate and the barricades open to let them escape.</i>	<i>Se os aventureiros o destruírem, os vapores ácidos se dissipam e as barricadas se abrem para deixá-los escapar.</i>
751	<i>The nodule breaks open when destroyed, revealing a now-dead creature that looks like an overgrown brain with tentacles growing from its base.</i>	<i>O nódulo se quebra quando destruído, revelando uma criatura agora morta que se parece com um cérebro crescido demais com tentáculos crescendo em sua base.</i>
752	43	43
753	ENCOUNTER T4: HOVELS OF THE DAMNED	ENCONTRO T4: CASEBRES DOS CONDENADOS
754	<i>Encounter Level 9 (2,022 XP)</i>	<i>Encontro Nível 9 (2.022 XP)</i>
755	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
756	<i>12 human rabble (H)</i>	<i>12 humanos ralé (H)</i>
757	<i>Foulspawn seer (S)</i>	<i>Corrompido vidente (S)</i>
758	<i>3 foulspawn manglers (M)</i>	<i>3 Corrompidos Mutiladores (M)</i>
759	<i>Location 23: The foulspawn that dwell in this strange temple managed to recruit the pathetic dregs that have been trapped in the pyramid.</i>	<i>Localização 23: Os corrompidos que habitam neste templo estranho conseguiram recrutar a escória patética que foi presa na pirâmide.</i>
760	<i>These wretched souls, unlucky peasants and travelers caught by the pyramid when it manifested in the natural world, huddle in this chamber within rickety buildings assembled from scrap and rubble.</i>	<i>Essas almas miseráveis, camponeses infelizes e viajantes apanhados pela pirâmide quando ela se manifestou no mundo natural, amontoam-se nesta câmara dentro de construções frágeis montadas com sucata e entulho.</i>
761	<i>The foulspawn cull these unfortunates for the sacrifices they need to perform for their rites to Far Realm entities.</i>	<i>Os corrompidos abatem esses infelizes para os sacrifícios que eles precisam realizar em seus rituais para entidades do Reino Distante.</i>
762	<i>After the catastrophic failure of their last ritual (see Location 24, Encounter T5), they have conducted precious few sacrifices in recent times.</i>	<i>Após a falha catastrófica de seu último ritual (ver Localização 24, Encontro T5), eles realizaram poucos e preciosos sacrifícios nos últimos tempos.</i>
763	<i>When the adventurers enter this area, read the following:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem nesta área, leia o seguinte:</i>
764	<i>This chamber looks like a refugee camp.</i>	<i>Esta câmara parece um campo de refugiados.</i>

765	<i>Several small build- ings crafted from scrap wood, crumbling stone blocks, and other debris have been erected here.</i>	<i>Várias construções pequenas feitas de sucata de madeira, blocos de pedra em ruínas e outros entulhos foram erguidas aqui.</i>
766	<i>The statue of a strange, four armed creature carrying several weapons stands in the middle of this room in an open square between the makeshift buildings.</i>	<i>A estátua de uma estranha criatura de quatro braços carregando várias armas está no meio desta sala em uma praça aberta entre as construções improvisadas.</i>
767	<i>3 Foulspawn Manglers (M)</i>	<i>3 Corrompidos Mutiladores (M)</i>
768	<i>Level 8 Skirmisher</i>	<i>Guerrilheiro Nível 8</i>
769	<i>Medium aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide Aberrante Médio</i>
770	<i>XP 350 each</i>	<i>350 XP cada</i>
771	<i>Initiative +9</i>	<i>Iniciativa +9</i>
772	<i>Senses Perception +7; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +7; visão na penumbra</i>
773	<i>HP 86; Bloodied 43; see also dagger dance</i>	<i>PV 86; Sangrando 43; ver também dança da adaga</i>
774	<i>AC 22 (24 while bloodied); Fortitude 19, Reflex 20 (22 while bloodied), Will 19; see also mangler's mobility</i>	<i>CA 22 (24 quando estiver Sangrando); Fortitude 19, Reflexos 20 (22 quando estiver Sangrando), Vontade 19; ver também mobilidade do mutilador</i>
775	<i>Speed 7 (9 while bloodied)</i>	<i>Deslocamento 7 (9 quando estiver Sangrando)</i>
776	<i>m Bone Dagger (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>m Adaga de Ossos (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
777	<i>+13 vs. AC; 1d4 + 3 damage.</i>	<i>+13 vs. CA; 1d4 + 3 de dano.</i>
778	<i>M Dagger Dance (standard; recharges when first bloodied) ♦</i>	<i>M Dança das Adagas(ação padrão; recarrega quando for atingido pela primeira vez) ♦</i>
779	<i>Weapon</i>	<i>Arma</i>
780	<i>The foulspawn mangler makes four bone dagger attacks and shifts 1 square after each attack.</i>	<i>O corrompido mutilador faz quatro ataques com a adaga de osso e se move 1 quadrado após cada ataque.</i>
781	<i>R Bone Daggers (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>R Adagas de Ossos (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
782	<i>The foulspawn mangler makes two bone dagger attacks.</i>	<i>O corrompido mutilador faz dois ataques com a adaga de osso.</i>
783	<i>Ranged 5/10; +13 vs. AC; 1d4 + 3 damage with each hit.</i>	<i>A distância 5/10; +13 vs CA; 1d4 + 3 de dano a cada acerto.</i>
784	<i>Combat Advantage</i>	<i>Vantagem em Combate</i>
785	<i>The foulspawn mangler deals an extra 2d6 damage against any target it has combat advantage against.</i>	<i>O corrompido mutilador causa 2d6 de dano extra em qualquer alvo contra o qual ele tenha vantagem de combate.</i>
786	<i>Mangler's Mobility</i>	<i>Mobilidade do Mutilador</i>
787	<i>The foulspawn mangler gains a +5 racial bonus to AC against opportunity attacks provoked by movement.</i>	<i>O corrompido mutilador ganha um bônus racial de +5 na CA contra ataques de oportunidade provocados por movimento.</i>
788	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>

789	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
790	<i>Skills Athletics +10, Stealth +12</i>	<i>Perícias Atletismo +10, Furtividade +12</i>
791	<i>Str 13 (+5)</i>	<i>For 13 (+5)</i>
792	<i>Dex 17 (+7)</i>	<i>Des 17 (+7)</i>
793	<i>Wis 6 (+2)</i>	<i>Sab 6 (+2)</i>
794	<i>Con 14 (+6)</i>	<i>Con 14 (+6)</i>
795	<i>Int 10 (+4)</i>	<i>Int 10 (+4)</i>
796	<i>Cha 14 (+6)</i>	<i>Car 14 (+6)</i>
797	<i>Equipment 8 daggers</i>	<i>Equipamento 8 adagas</i>
798	44	44
799	<i>Foulspawn Seer (S)</i>	<i>Corrompido vidente (S)</i>
800	<i>Level 11 Artillery (Leader)</i>	<i>Artilheiro Nível 11 (Líder)</i>
801	<i>Medium aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide Aberrante Médio</i>
802	<i>XP 600</i>	<i>600 XP</i>
803	<i>Initiative +7</i>	<i>Iniciativa +7</i>
804	<i>Senses Perception +9; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +9; visão na penumbra</i>
805	<i>Foul Insight aura 10; allies in the aura that can hear the foulspawn seer gain a +2 power bonus to one attack roll, skill check, ability check, or saving throw on their turn.</i>	<i>Intuição Asquerosa aura 10; os aliados na aura que podem ouvir o corrompido vidente ganham +2 de bônus de poder em uma jogada de ataque, teste de perícia, teste de habilidade ou teste de resistência em seu turno.</i>
806	<i>AC 24; Fortitude 19, Reflex 23, Will 21</i>	<i>CA 24; Fortitude 19, Reflexos 23, Vontade 21</i>
807	<i>HP 86; Bloodied 43</i>	<i>PV 86; Sangrando 43</i>
808	<i>Speed 6, teleport 3</i>	<i>Deslocamento 6, teleporte 3</i>
809	<i>m Twisted Staff (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>m Cajado Retorcido (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
810	<i>+14 vs. AC; 1d8 + 6 damage, and the target is pushed 1 square.</i>	<i>+14 vs. CA; 1d8 + 6 de dano, e o alvo é empurrado 1 quadrado.</i>
811	<i>R Warp Orb (standard; at-will)</i>	<i>R Orbe Distorcido (ação padrão; à vontade)</i>
812	<i>Range 10; +16 vs. Reflex; 1d8 + 6 damage, and the target is dazed (save ends).</i>	<i>Alcance 10; +16 vs. Reflexos; 1d8 + 6 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).</i>
813	<i>C Distortion Blast (standard; daily)</i>	<i>C Rajada de Distorção (ação padrão; diário)</i>
814	<i>Close blast 5; +12 vs. Fortitude; 2d8 + 6 damage, and the target is dazed (save ends).</i>	<i>Rajada contígua 5; +12 vs. Fortitude; 2d8 + 6 de dano, e o alvo fica pasmo (TR encerra).</i>
815	<i>Aberrant creatures take half damage.</i>	<i>Criaturas aberrantes recebem metade do dano.</i>
816	<i>Bend Space (immediate interrupt, when it would be hit by an attack;</i>	<i>Dobrar o Espaço (interrupção imediata, quando seria atingido por um ataque;</i>
817	<i>recharge ☐ ☐) ♦ Teleportation</i>	<i>recarga ☐ ☐) ♦ Teleporte</i>
818	<i>The foulspawn seer teleports 3 squares.</i>	<i>O corrompido vidente se teleporta 3 quadrados.</i>
819	<i>Alignment Evil</i>	<i>Tendência Mau</i>
820	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
821	<i>Skills Bluff +14, Religion +16</i>	<i>Perícias Blefe +14, Religião +16</i>

822	<i>Str 10 (+5)</i>	<i>For 10 (+5)</i>
823	<i>Dex 14 (+7)</i>	<i>Des 14 (+7)</i>
824	<i>Wis 8 (+4)</i>	<i>Sab 8 (+4)</i>
825	<i>Con 14 (+7)</i>	<i>Con 14 (+7)</i>
826	<i>Int 22 (+11)</i>	<i>Int 22 (+11)</i>
827	<i>Cha 18 (+9)</i>	<i>Car 18 (+9)</i>
828	<i>Equipment staff</i>	<i>Equipamento cajado</i>
829	<i>12 Human Rabble (H)</i>	<i>12 humanos ralé (H)</i>
830	<i>Level 2 Minion</i>	<i>Lacaio Nível 2</i>
831	<i>Medium natural humanoid</i>	<i>Humanoide natural Médio</i>
832	<i>XP 31 each</i>	<i>31 XP cada</i>
833	<i>Initiative +0</i>	<i>Iniciativa +0</i>
834	<i>Senses Perception +0</i>	<i>Sentidos Percepção +0</i>
835	<i>HP 1; a missed attack never damages a minion.</i>	<i>PV 1; um ataque fracassado nunca causa dano a um lacaio.</i>
836	<i>AC 15; Fortitude 13, Reflex 11, Will 11; see also mob rule</i>	<i>CA 15; Fortitude 13, Reflexos 11, Vontade 11; ver também regra de multidão</i>
837	<i>Speed 6</i>	<i>Deslocamento 6</i>
838	<i>m Club (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>m Clava (ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
839	<i>+6 vs. AC; 4 damage.</i>	<i>+6 vs. CA; 4 de dano.</i>
840	<i>Mob Rule</i>	<i>Regra de Multidão</i>
841	<i>The human rabble gains a +2 power bonus to all defenses while at least two other human rabble are within 5 squares of it.</i>	<i>A ralé humana ganha +2 de bônus de poder em todas as defesas, enquanto pelo menos duas outras ralés estão a 5 quadrados dela.</i>
842	<i>Alignment Unaligned</i>	<i>Tendência Imparcial</i>
843	<i>Languages Common</i>	<i>Idiomas Comum</i>
844	<i>Str 14 (+2)</i>	<i>For 14 (+2)</i>
845	<i>Dex 10 (+0)</i>	<i>Des 10 (+0)</i>
846	<i>Wis 10 (+0)</i>	<i>Sab 10 (+0)</i>
847	<i>Con 12 (+1)</i>	<i>Con 12 (+1)</i>
848	<i>Int 9 (-1)</i>	<i>Int 9 (-1)</i>
849	<i>Cha 11 (+0)</i>	<i>Car 11 (+0)</i>
850	<i>Equipment club</i>	<i>Equipamento clava</i>
851	<i>Development</i>	<i>Desenvolvimento</i>
852	<i>The foulspawn in this area are desperate to defend their lair.</i>	<i>Os corrompidos nesta área estão desesperadas para defender seu covil.</i>
853	<i>Since the creation of the prismatic vortex (see Loca- tion 24, Encounter T5 for more information), they have been desperate to turn their fortunes for the better.</i>	<i>Desde a criação do vórtice prismático (consulte a Localização 24, Encontro T5 para obter mais informações), elas estão desesperadas para mudar sua sorte para melhor.</i>
854	<i>The adventurers, and the magic items they undoubtedly carry, present a dangerous opportunity for them.</i>	<i>Os aventureiros e os itens mágicos que eles sem dúvida carregam apresentam uma oportunidade perigosa para eles.</i>
855	<i>The foulspawn seer Medraga, starts the</i>	<i>O corrompido vidente Medraga começa o</i>

	<i>encounter in the chapel preaching a sermon of the wonders of the Far Realm to his disciples.</i>	<i>encontro na capela pregando um sermão das maravilhas do Reino Distante para seus discípulos.</i>
856	<i>When the adventurers arrive and are noticed, the rabble in the square hail them as visitors and invite them into the chapel.</i>	<i>Quando os aventureiros chegam e são notados, a ralé da praça os saúda como visitantes e os convida a entrar na capela.</i>
857	<i>What happens next depends on what the adventurers do.</i>	<i>O que acontece a seguir depende do que os aventureiros fazem.</i>
858	<i>The human rabble are all insane but benign refugees, their minds and bodies warped by participation in the foulspawn's unholy rites.</i>	<i>A ralé humana é toda insana, mas refugiados benignos, suas mentes e corpos deformados pela participação nos rituais profanos dos corrompidos.</i>
859	<i>Some show signs of leprosy, others display bizarre mutations.</i>	<i>Alguns apresentam sinais de lepra, outros apresentam mutações bizarras.</i>
860	<i>They are peaceful and welcoming unless attacked.</i>	<i>Eles são pacíficos e acolhedores, a menos que sejam atacados.</i>
861	<i>Medragal wears purple robes and a wooden mask carved to look like a handsome human male.</i>	<i>Medragal usa vestes roxas e uma máscara de madeira esculpida para se parecer com um belo homem humano.</i>
862	<i>Though eager to dispose of the adventurers, he realizes that a direct assault is foolish.</i>	<i>Embora ansioso para se livrar dos aventureiros, ele percebe que um ataque direto é uma tolice.</i>
863	<i>Instead, he tries to lure them into a false sense of security.</i>	<i>Em vez disso, ele tenta atraí-los para uma falsa sensação de segurança.</i>
864	<i>If the rabble lead the party to the chapel, he welcomes them.</i>	<i>Se a ralé levar o grupo à capela, ele os recebe com boas-vindas.</i>
865	<i>If asked, he claims that his followers in Locations 20, 21, and 22 attacked only out of fear.</i>	<i>Se questionado, ele afirma que seus seguidores nos locais 20, 21 e 22 atacaram apenas por medo.</i>
866	<i>"If you have no thirst for bloodshed," Medragal says "you can be at peace with my people.</i>	<i>"Se vocês não tem sede de derramamento de sangue", diz Medragal, "podem ficar em paz com meu povo.</i>
867	<i>Rest and relax in this chamber for as long as you wish, as long as you harm none of my followers."</i>	<i>Descansem e relaxem nesta câmara pelo tempo que desejarem, contanto que vocês não prejudiquem nenhum dos meus seguidores. "</i>
868	<i>When Medragal speaks, the adventurers can make Insight checks to discern the truth of his statements.</i>	<i>Quando Medragal fala, os aventureiros podem fazer testes de Intuição para discernir a verdade de suas declarações.</i>
869	<i>Each time an adventurer beats his Bluff (DC 24), they uncover a little more about his plans.</i>	<i>Cada vez que um aventureiro vence seu Blefe (CD 24), eles descobrem um pouco mais sobre seus planos.</i>
870	<i>The adventurers can make a check once for every minute of conversation.</i>	<i>Os aventureiros podem fazer um teste uma vez a cada minuto de conversa.</i>
871	<i>If they gain three successes before three failures, they learn the information outlined</i>	<i>Se obtiverem três sucessos antes de três fracassos, eles aprendem as informações</i>

	<i>below.</i>	<i>descritas a seguir.</i>
872	<i>Once the adventurers gain three failures, however, they can discern nothing else about Medragal using the Insight skill.</i>	<i>Uma vez que os aventureiros ganham três fracassos, no entanto, eles não podem discernir mais nada sobre Medragal usando a perícia Intuição.</i>
873	<i>First Success: Medragal is hiding something from you, but you are unsure what it might be.</i>	<i>Primeiro Sucesso: Medragal está escondendo algo de vocês, mas vocês não tem certeza do que possa ser.</i>
874	<i>He seems eager to prevent violence.</i>	<i>Ele parece ansioso para prevenir a violência.</i>
875	<i>Second Success: Medragal obviously does not trust</i>	<i>Segundo Sucesso: Medragal obviamente não confia</i>
876	<i>you and seems to want to end this conversation as quickly as possible.</i>	<i>em vocês e parece querer terminar esta conversa o mais rápido possível.</i>
877	<i>Third Success: Judging by his body language, Medra-</i>	<i>Terceiro Sucesso: A julgar por sua linguagem corporal, Medra</i>
878	<i>gal plans to betray you.</i>	<i>gal planeja trair vocês.</i>
879	<i>Tactics</i>	<i>Táticas</i>
880	<i>Medragal offers the adventurers the use of his hut, as described above.</i>	<i>Medragal oferece aos aventureiros o uso de sua cabana, conforme descrito acima.</i>
881	<i>When the time comes for the foulspawn to attack, the rabble surrounds the hut and knocks it over (see "Features of the Area" below).</i>	<i>Quando chega a hora dos corrompidos atacarem, a ralé rodeia a cabana e a derruba (veja "Características da Área" abaixo).</i>
882	<i>Once the building col- lapses, the manglers dart in to attack while the rabble simply tries to get in the party's way.</i>	<i>Uma vez que a construção desmorona, os mutiladores se lançam para atacar enquanto a ralé simplesmente tenta ficar no caminho do grupo.</i>
883	<i>Once battle is joined, whether by following Medragal's plan or because the adventurers get wind of something fishy and attack immediately, the foulspawn's tactics are simple.</i>	<i>Uma vez que a batalha é travada, seja seguindo o plano de Medragal ou porque os aventureiros ficam sabendo de algo suspeito e atacam imediatamente, as táticas dos corrompidos são simples.</i>
884	<i>The manglers engage in melee, the rabble sur- round and annoy the adventurers, and Medragal attacks from a distance.</i>	<i>Os mutiladores se envolvem em combates corpo a corpo, a ralé rodeia e irrita os aventureiros, e Medragal ataca à distância.</i>
885	<i>Medragal keeps to the edge of the fight, using his powers to harass the adventurers.</i>	<i>Medragal se mantém no limite da luta, usando seus poderes para perseguir os aventureiros.</i>
886	<i>He and his followers fight to the death.</i>	<i>Ele e seus seguidores lutam até a morte.</i>
887	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
888	<i>Illumination: Dimly lit.</i>	<i>Iluminação: Pouco iluminada.</i>
889	<i>Buildings: The buildings in this area are poorly con- structed.</i>	<i>Construções: As construções nesta área são mal construídas.</i>
890	<i>As a standard action, a creature can punch a hole in a wall, creating enough space to move</i>	<i>Como uma ação padrão, uma criatura pode abrir um buraco na parede, criando espaço</i>

	<i>through.</i>	<i>suficiente para se mover.</i>
891	A	Uma
892	<i>building that sustains four or more holes in this manner collapses.</i>	<i>construção que sustenta quatro ou mais buracos dessa maneira desmorona.</i>
893	<i>Its entire area becomes difficult terrain, and creatures in the building when it falls take 2d6 + 8 damage and are knocked prone.</i>	<i>Toda a sua área torna-se um terreno difícil e as criaturas na construção quando ela cai recebem 2d6 + 8 de dano e são derrubadas.</i>
894	<i>Chapel: This chamber contains several crude benches,</i>	<i>Capela: Esta câmara contém vários bancos rústicos,</i>
895	<i>an altar made from a pile of stones studded with candles, and a smaller version of the statue in the main square.</i>	<i>um altar feito de uma pilha de pedras cravejada de velas e uma versão menor da estátua na praça principal.</i>
896	<i>Hovel and Chief's Hut: Medragal lives in the chief's</i>	<i>Casebre e Cabana do Chefe: Medragal mora na cabana</i>
897	<i>hut.</i>	<i>do chefe.</i>
898	<i>The rest of his followers squeeze into the hovel.</i>	<i>O resto de seus seguidores se espremem no casebre.</i>
899	<i>The beds consist of simple piles of rags.</i>	<i>As camas consistem em pilhas simples de trapos.</i>
900	<i>The Statue: The statue, like the rest of this place,</i>	<i>A Estátua: A estátua, como o resto deste lugar,</i>
901	<i>is poorly constructed.</i>	<i>é mal construída.</i>
902	<i>A DC 22 Strength check topples it over.</i>	<i>Um teste de Força CD 22 a derruba.</i>
903	<i>Creatures adjacent to the statue (except for the character who pushed it) take 2d6 + 6 damage and are</i>	<i>As criaturas adjacentes à estátua (exceto o personagem que a empurrou) recebem 2d6 + 6 de dano e são</i>
904	<i>knocked prone.</i>	<i>derrubadas.</i>
905	<i>The statue's space and all adjacent squares become difficult terrain.</i>	<i>O espaço da estátua e todos os quadrados adjacentes tornam-se terreno difícil.</i>
906	<i>Trash Heap: This chamber is filled with rubble, scrap</i>	<i>Pilha de Lixo: Esta câmara está cheia de entulho, sucata</i>
907	<i>wood, and other trash.</i>	<i>madeira, e outros resíduos.</i>
908	<i>A 5-foot wide hole is dug along the north wall.</i>	<i>Um buraco de 1,5 metros de largura é cavado ao longo da parede norte.</i>
909	<i>The hole looks like it drops into infinite darkness.</i>	<i>O buraco parece que cai em uma escuridão infinita.</i>
910	<i>Anything that falls or drops into here is teleported to the Entrance Pit in Location 1.</i>	<i>Qualquer coisa que cair ou seja derrubada aqui é teleportada para o Poço de Entrada na Localização 1.</i>
911	<i>Objects (and characters) fall 30 feet before teleporting.</i>	<i>Objetos (e personagens) caem 9 metros antes de teleportar.</i>
912	<i>They take 3d10 falling damage when they arrive.</i>	<i>Eles sofrem 3d10 de dano de queda quando chegam.</i>
913	ENCOUNTER T 4 : HOVELS OF THE DAMNED	ENCONTRO T4 : CASEBRES DOS CONDENADOS

914	45	45
915	<i>ENCOUNTER T5: HOWLS FROM BEYOND</i>	<i>ENCONTRO T5: UIVOS DO ALÉM</i>
916	<i>Enc ount er Le v el 11 (3,000 XP)</i>	<i>Encontro Nível 11 (3.000 XP)</i>
917	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
918	<i>Far Realm abomination (A)</i>	<i>Abominação do Reino Distante (A)</i>
919	<i>Prismatic vortex hazard</i>	<i>Perigo do Vórtice Prismático</i>
920	<i>Location 24: Once, this place was a great temple dedicated to the Far Realm.</i>	<i>Localização 24: Antigamente, este lugar era um grande templo dedicado ao Reino Distante.</i>
921	<i>The foulspawn danced and gibbered before a twisted altar dedicated to the name- less beings that lurk beyond.</i>	<i>Os corrompidos dançavam e tagarelavam diante de um altar perverso dedicado aos seres sem nome que espreitam do além.</i>
922	<i>One of Karavakos's splinters, eager to escape from the pyramid, allied with the foul- spawn.</i>	<i>Um dos fragmentos de Karavakos, ansioso para escapar da pirâmide, aliou-se às proles imundas.</i>
923	<i>The splinter Karavakos believed he could leave the pyramid by traveling through the Far Realm.</i>	<i>Acreditava que poderia deixar a pirâmide viajando pelo Reino Distante.</i>
924	<i>Unfortu- nately for him, he was half right.</i>	<i>Infelizmente para ele, estava meio certo.</i>
925	<i>He was able to enter the Far Realm but the only escape he found was madness, his mind and body warped and forever shattered.</i>	<i>Foi capaz de entrar no Reino Distante, mas a única saída que encontrou foi a loucura, sua mente e seu corpo foram deformados e destruídos para sempre.</i>
926	<i>The foul- spawn were able to trap him before he could destroy them all.</i>	<i>As proles imundas foram capazes de prendê- lo antes que ele pudesse destruir todos eles.</i>
927	<i>He remains here, chained in place and trapped within a swirling vortex of prismatic energy.</i>	<i>Ele permanece aqui, acorrentado no lugar e preso dentro de um turbilhão de energia prismática.</i>
928	<i>The abomination has gray-blue skin, an oversized, bulg- ing head, a humanoid upper torso, and a lower body that ends in several long, ropey tentacles.</i>	<i>A abominação tem pele azul-acinzentada, cabeça grande e protuberante, torso superior humanoide e parte inferior do corpo que termina em vários tentáculos longos e pegajosos.</i>
929	<i>In place of arms, it has two long tentacles that end in cruel barbs.</i>	<i>No lugar dos braços, possui dois longos tentáculos que terminam em farpas cruéis.</i>
930	<i>In addition to the obvious threat posed by the abomi- nation, the physical space in this chamber is warped and bent by the Far Realm's influence.</i>	<i>Além da ameaça óbvia representada pela abominação, o espaço físico nesta câmara é deformado e torto, pela influência do Reino Distante.</i>
931	<i>Creatures are</i>	<i>Criaturas são</i>
932	<i>teleported at random around the room by this mind-shat- tering influence.</i>	<i>teleportadas aleatoriamente ao redor da sala por esta influência alucinante.</i>
933	<i>Message from Karavakos</i>	<i>Mensagem de Karavakos</i>
934	<i>Sometime while the adventurers are exploring this por- tion of the pyramid</i>	<i>Em algum momento, enquanto os aventureiros estão explorando essa parte da</i>

	<i>(Locations 20–24), either before they reach this chamber or just after they open this door, the true Karavakos appears to them.</i>	<i>pirâmide (Localizações 20–24), antes de chegarem a esta câmara ou logo depois de abrirem a porta, o verdadeiro Karavakos aparece para eles.</i>
935	<i>He appears as he did when they first met him, as a translucent image that isn't really there.</i>	<i>Ele aparece como quando o conheceram, como uma imagem translúcida que não está realmente lá.</i>
936	<i>The image says, "Not all of us appear as we do.</i>	<i>A imagem diz: "Nem todos temos a aparência que temos.</i>
937	<i>One of us has become an abomination.</i>	<i>Um de nós se tornou uma abominação.</i>
938	<i>Kill us three times and win your freedom!</i>	<i>Matem-nos três vezes e ganhe sua liberdade!</i>
939	<i>Hahahaha!"</i>	<i>Hahahaha!"</i>
940	<i>Then the image disappears, followed by the slowly fading echo of Karavakos's mocking laughter.</i>	<i>Em seguida, a imagem desaparece, seguida pelo eco que desvanece lentamente da risada zombeteira de Karavakos.</i>
941	<i>When the adventurers enter this chamber, show the players "View of the Howling Winds" on page 29 of Adventure Book One and read:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem nesta câmara, mostre aos jogadores "Visão dos Ventos Uivantes" na página 29 do Livro de Aventura Ume leia:</i>
942	<i>Howling winds sweep past as you open the door to this chamber.</i>	<i>Ventos uivantes passam enquanto vocês abrem a porta desta câmara.</i>
943	<i>Before you, a rushing vortex of energy whirls around the center of the room.</i>	<i>Diante de vocês, um vórtice de energia gira em torno do centro da sala.</i>
944	<i>Within the vortex you can barely see the form of a humanoid figure.</i>	<i>Dentro do vórtice vocês mal conseguem ver a forma de uma figura humanoide.</i>
945	<i>The figure struggles in place, as if trapped at the center of this strange storm.</i>	<i>Ela se debate no lugar, como se estivesse presa no centro dessa estranha tempestade.</i>
946	<i>Far Realm Abomination (A)</i>	<i>Abominação do Reino Distante (A)</i>
947	<i>Level 10 Solo</i>	<i>Solitário Nível 10</i>
948	<i>Large aberrant humanoid</i>	<i>Humanoide aberrante Grande</i>
949	<i>XP 2,500</i>	<i>2.500 XP</i>
950	<i>Initiative special</i>	<i>Iniciativa especial</i>
951	<i>Senses Perception +9; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +9; visão na penumbra</i>
952	<i>HP 436; Bloodied 218</i>	<i>PV 436; Sangrando 218</i>
953	<i>AC 26; Fortitude 26, Reflex 22, Will 23</i>	<i>CA 26; Fortitude 26, Reflexos 22, Vontade 23</i>
954	<i>Speed 0 (6 when freed)</i>	<i>Deslocamento 0 (6 quando livre)</i>
955	<i>m Tentacle Lash (standard; at-will)</i>	<i>m Chicote de Tentáculo (ação padrão; à vontade)</i>
956	<i>Reach 3; +15 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target slides 2 squares.</i>	<i>Alcance 3; +15 vs. CA; 2d6 + 6 de dano, e o alvo desliza 2 quadrados.</i>
957	<i>r Prismatic Surge (standard; at-will) ♦ Cold, Fire, Lightning</i>	<i>r Surto Prismático (ação padrão; à vontade) ♦ Congelante, Flamejante, Elétrico</i>
958	<i>Ranged 10; +13 vs. all defenses, the beam hits if it hits any defense; 1d8 + 6 cold, fire, and lightning damage.</i>	<i>À distância 10; +13 vs. todas as defesas, o feixe acerta se tiver sucesso contra qualquer defesa; 1d8 + 6 de danos congelante,</i>

		<i>flamejante e elétrico.</i>
959	<i>C Tentacle Flurry (standard; recharge ☒ ☒)</i>	<i>C Rajada de Tentáculos (ação padrão; recarga ☒ ☒)</i>
960	<i>Close burst 3; +15 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target slides 2 squares.</i>	<i>Explosão contígua 3; +15 vs. CA; 2d6 + 6 de dano, e o alvo desliza 2 quadrados.</i>
961	<i>C Vortex of Madness (standard; encounter; recharges when first bloodied) ♦ Psychic</i>	<i>C Vórtice de Loucura (ação padrão; encontro; recarrega quando for atingido pela primeira vez) ♦ Psíquico</i>
962	<i>Close burst 5; +13 vs. Will; 1d8 + 10 psychic damage, and the target is stunned (save ends).</i>	<i>Explosão contígua 5; +13 vs. Vontade; 1d8 + 10 de dano psíquico e o alvo fica atordoado (TR encerra).</i>
963	<i>Warp Storm (immediate reaction when hit by an attack; at-will) ♦</i>	<i>Tempestade Distorcida (reação imediata quando atingido por um ataque; à vontade) ♦</i>
964	<i>Teleportation</i>	<i>Teleporte</i>
965	<i>The attacker teleports 3 squares.</i>	<i>O atacante se teleporta 3 quadrados.</i>
966	<i>Splintered Mind</i>	<i>Mente Fragmentada</i>
967	<i>The far realm abomination's mind has been splintered into three</i>	<i>A mente da abominação do reino distante foi fragmentada em três</i>
968	<i>distinct beings.</i>	<i>seres distintos.</i>
969	<i>Rather than roll initiative, it acts three times per round on initiative count 25, 15, and 5.</i>	<i>Em vez de rolar a iniciativa, ele age três vezes por rodada nas contagens de iniciativa 25, 15 e 5.</i>
970	<i>It cannot delay or ready actions, and on each turn it gains one standard action.</i>	<i>Ele não pode atrasar ou preparar ações e, em cada turno, ganha uma ação padrão.</i>
971	<i>It can use one immediate action between each turn.</i>	<i>Ele pode usar uma ação imediata entre cada um dos turnos.</i>
972	<i>Alignment Chaotic Evil</i>	<i>Tendência Caótico Mau</i>
973	<i>Languages Deep Speech, telepathy 10</i>	<i>Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 10</i>
974	<i>Skills Arcana +13, Perception +9</i>	<i>Perícias Arcana +13, Percepção +9</i>
975	<i>Str 24 (+12)</i>	<i>For 24 (+12)</i>
976	<i>Dex 13 (+6)</i>	<i>Des 13 (+6)</i>
977	<i>Wis 9 (+4)</i>	<i>Sab 9 (+4)</i>
978	<i>Con 21 (+10)</i>	<i>Con 21 (+10)</i>
979	<i>Int 16 (+8)</i>	<i>Int 16 (+8)</i>
980	<i>Cha 22 (+11)</i>	<i>Car 22 (+11)</i>
981	<i>Tactics</i>	<i>Táticas</i>
982	<i>The abomination begins the encounter chained to its starting position.</i>	<i>A abominação começa o encontro acorrentada à sua posição inicial.</i>
983	<i>Until a character enters the area bound by the vortex, he struggles in place but takes no other actions.</i>	<i>Até que um personagem entre na área limitada pelo vórtice, ele se debate no lugar, mas não realiza outras ações.</i>
984	<i>As soon as a character enters the area bound by the vortex, the abomination strains at his bounds.</i>	<i>Assim que um personagem entra nessa área, a abominação se estica em seus limites.</i>

985	<i>Overcome with a maniacal desire to crush and rend the characters, it uses its next standard action to destroy the chains and break free.</i>	<i>Dominado por um desejo maníaco de esmagar e dilacerar os personagens, ele usa sua próxima ação padrão para destruir as correntes e se libertar.</i>
986	<i>Once free, it remains within the area of the vortex and attacks the adventurers as long as the characters remain in the vortex.</i>	<i>Uma vez livre, permanece dentro da área do vórtice e ataca os aventureiros enquanto os personagens permanecerem no vórtice.</i>
987	<i>If they flee back through the vortex, the abomination chases after them.</i>	<i>Se eles fugirem pelo vórtice, a abominação os perseguirá.</i>
988	<i>The abomination's tactics are simple.</i>	<i>As táticas da abominação são simples.</i>
989	<i>It uses melee or ranged attacks against the nearest PC.</i>	<i>Ele usa ataques corpo a corpo ou à distância contra o PC mais próximo.</i>
990	<i>If possible, it uses the slide effect of its melee attack to send characters into the vortex.</i>	<i>Se possível, ele usa o efeito deslizante de seu ataque corpo a corpo para enviar personagens para o vórtice.</i>
991	<i>In addition to the threat posed by the abomination and the vortex, the room itself is a nexus of unstable, planar energies.</i>	<i>Além da ameaça representada pela abominação e pelo vórtice, a própria sala é um nexo de energias planares instáveis.</i>
992	<i>See the "Planar Instability" sidebar for more information.</i>	<i>Consulte o texto em destaque para obter mais informações sobre a "Instabilidade planar".</i>
993	46	46
994	<i>Prismatic Vortex</i>	<i>Vórtice Prismático</i>
995	<i>Level 10 Obstacle</i>	<i>Obstáculo Nível 10</i>
996	<i>Hazard</i>	<i>Perigo</i>
997	<i>XP 500</i>	<i>500 XP</i>
998	<i>A swirling vortex of prismatic energy flows through this room.</i>	<i>Um turbilhão de energia prismática flui por esta sala.</i>
999	<i>Hazard: The swirling vortex of energy attacks creatures in this chamber.</i>	<i>Perigo: O turbilhão de energia ataca criaturas que estiverem nesta câmara.</i>
1000	<i>Perception</i>	<i>Percepção</i>
1001	<i>◆ DC 22: The character can see that energy flows from the menhirs in the center of the room into the vortex.</i>	<i>◆ CD 22: O personagem pode ver que a energia flui dos menires no centro da sala para o vórtice.</i>
1002	<i>Additional Skill: Arcana</i>	<i>Perícia adicional: Arcana</i>
1003	<i>◆ DC 28: The character treats the vortex as normal rather than difficult terrain, since a perceptive eye and a good knowledge of magic allows a character to see the ebb and flow of its buffeting tides (see below).</i>	<i>◆ CD 28: O personagem trata o vórtice como terreno normal ao invés de terreno difícil, uma vez que um olho perspicaz e um bom conhecimento de magia permite que um personagem veja o fluxo e refluxo de suas marés de bofetes (veja abaixo).</i>
1004	<i>Initiative +8</i>	<i>Iniciativa +8</i>
100	<i>Trigger</i>	<i>Gatilho</i>

5		
100 6	<i>This hazard begins the encounter active.</i>	<i>Este perigo inicia o encontro ativo.</i>
100 7	<i>Attack</i>	<i>Ataque</i>
100 8	<i>Standard Action</i>	<i>Ação Padrão</i>
100 9	<i>Close burst 2</i>	<i>Explosão contígua 2</i>
101 0	<i>Target: All creatures in or within 2 squares of the vortex.</i>	<i>Alvo: Todas as criaturas dentro de 2 quadrados do vórtice.</i>
101 1	<i>Attack: +13 vs. all defenses</i>	<i>Ataque: +13 vs. todas as defesas</i>
101 2	<i>Hit: For each defense hit, the target takes 1d6 damage.</i>	<i>Sucesso: Para cada defesa atingida, o alvo sofre 1d6 de dano.</i>
101 3	<i>If two or more defenses are hit, the target is pulled 2 squares into the</i>	<i>Se duas ou mais defesas forem atingidas, o alvo é puxado 2 quadrados para dentro do</i>
101 4	<i>vortex or is knocked prone if it is already within the vortex.</i>	<i>vórtice ou é derrubado se já estiver dentro do vórtice.</i>
101 5	<i>Effect</i>	<i>Efeito</i>
101 6	<i>The vortex and all squares adjacent to it are difficult terrain.</i>	<i>O vórtice e todos os quadrados adjacentes a ele são terrenos difíceis.</i>
101 7	<i>It blocks line of effect but not line of sight.</i>	<i>Ele bloqueia a linha de efeito, mas não a linha de visão.</i>
101 8	<i>A character who begins his turn within the vortex or adjacent to it is</i>	<i>Um personagem que começa seu turno dentro do vórtice ou adjacente a ele é</i>
101 9	<i>subject to an attack from the vortex as described above.</i>	<i>sujeito a um ataque do vórtice conforme descrito acima.</i>
102 0	<i>Countermeasures</i>	<i>Contra-medidas</i>
102 1	<i>◆ Toppling the menhirs destroys this hazard.</i>	<i>◆ Derrubar os menires destrói esse perigo.</i>
102 2	<i>A DC 21 Strength</i>	<i>Um teste de Força</i>
102 3	<i>check or an attack that does more than 15 damage reduces the hazard's attack bonus by 2.</i>	<i>CD 21 ou um ataque que causa mais de 15 de dano reduz o bônus de ataque do perigo em 2.</i>
102 4	<i>After a combination of three such Strength checks or attacks, the menhir tumbles over and the hazard's effect ends.</i>	<i>Depois de uma combinação de três testes de Força ou ataques, o menir tomba e o efeito do perigo termina.</i>
102 5	<i>The menhir's space becomes difficult terrain.</i>	<i>O espaço do menir se torna um terreno difícil.</i>
102 6	<i>Development</i>	<i>Desenvolvimento</i>

102 7	<i>If the adventurers slay the abomination, the vortex dissipates and a churning orb of lurid green mist rises from the abomination's body to return to the true Karavakos in the Sanctuary of Light.</i>	<i>Se os aventureiros matarem a abominação, o vórtice se dissipa e uma orbe agitada de névoa verde lúgubre sobe do corpo da abominação para retornar aos verdadeiros Karavakos no Santuário da Luz.</i>
102 8	<i>Hanging from a chain attached to the northern menhir is the mithral key of piety, one of the three keys that will open the Sanctuary of Light.</i>	<i>Pendurada em uma corrente presa ao menir do norte está a chave de mithral da piedade, uma das três chaves que abrirão o Santuário da Luz.</i>
102 9	PLANAR INSTABILITY	INSTABILIDADE PLANAR
103 0	<i>This entire chamber is slowly decaying as the influence of the Far Realm warps and twists it, but the Pyramid of Shadows is too mighty an artifact to allow a planar rift to undo it.</i>	<i>Esta câmara inteira está decaindo lentamente à medida que a influência do Reino Distante a distorce e a perverte, mas a Pirâmide das Sombras é um artefato muito poderoso para permitir que uma fenda planar a desfaça.</i>
103 1	<i>Slowly but surely, the magic that sustains the pyramid works to seal this breach.</i>	<i>Lentamente, mas com segurança, a magia que sustenta a pirâmide trabalha para selar essa brecha.</i>
103 2	<i>Still, the confluence of the Far Realm energies makes this a hazardous place for all creatures that venture into it.</i>	<i>Ainda assim, a confluência das energias do Reino Distante torna este um lugar perigoso para todas as criaturas que se aventuram nele.</i>
103 3	<i>At the start of a creature's turn, including the Far Realm abomination, roll 1d20.</i>	<i>No início do turno de uma criatura, incluindo a abominação do Reino Distante, role 1d20.</i>
103 4	<i>On a 16 or higher, the creature is whisked across the room as reality warps and distorts.</i>	<i>Em um 16 ou superior, a criatura é arrastada pela sala enquanto a realidade deforma e distorce.</i>
103 5	<i>The creature is teleported 1d6 squares toward the nearest outer wall of the room.</i>	<i>A criatura é teleportada 1d6 quadrados em direção à parede externa mais próxima da sala.</i>
103 6	<i>If the creature is already adjacent to one of the outer walls, it instead is teleported toward the center of the room.</i>	<i>Se a criatura já estiver adjacente a uma das paredes externas, ela será teletransportada para o centro da sala.</i>
103 7	<i>Show the players the portion of the illustration on page 32 of Adventure Book One that shows the mithral key.</i>	<i>Mostre aos jogadores a parte da ilustração na página 32 do Livro de Aventura Um que mostra a chave de mithral.</i>
103 8	<i>The words on the key say (in Elven), "The night is mine."</i>	<i>As palavras na chave dizem (em Élfico): "A noite é minha".</i>
103 9	<i>See page 13 in Adventure Book One for more about opening the Sanctuary of Light.</i>	<i>Veja a página 13 no Livro de Aventura Um para saber mais sobre como abrir o Santuário da Luz.</i>
104 0	Features of the Area	Características da Área
104	<i>Illumination: Brightly lit while the vortex is</i>	<i>Iluminação: Iluminada intensamente</i>

1	<i>active.</i>	<i>enquanto o vórtice está ativo.</i>
104 2	<i>Dimly lit after the vortex dissipates.</i>	<i>Mal iluminado depois do vórtice se dissipar.</i>
104 3	<i>Vortex: The prismatic vortex, a mix of howling wind and rushing energies, spins around the room, as shown on the map.</i>	<i>Vórtice: O vórtice prismático, uma mistura de vento uivante e energias impetuosas, gira ao redor da sala, conforme mostrado no mapa.</i>
104 4	<i>See the hazard's stat block for more information.</i>	<i>Consulte o bloco de estatísticas do perigo para obter mais informações.</i>
104 5	<i>Statues: The statues standing near each corner of the</i>	<i>Estátuas: As estátuas próximas a cada um dos canto da</i>
104 6	<i>room depict robed creatures.</i>	<i>sala retratam criaturas com mantos.</i>
104 7	<i>The squares they occupy are difficult terrain that provides cover.</i>	<i>Os quadrados que ocupam são terreno difícil que fornece cobertura.</i>
104 8	<i>Platform: A platform in the center of the room rises</i>	<i>Plataforma: Uma plataforma no centro da sala sobe</i>
104 9	<i>about 5 feet above the rest of the floor.</i>	<i>cerca de 1,5 metros acima do resto do chão.</i>
105 0	<i>The abomination is chained to this platform, between a pair of menhirs.</i>	<i>A abominação está acorrentada a esta plataforma, entre um par de menires.</i>
105 1	<i>Menhirs: The menhirs in the center of the room are</i>	<i>Menires: Os menires no centro da sala são</i>
105 2	<i>crude stone plinths with long iron chains attached to them.</i>	<i>pedestais de pedra bruta com longas correntes de ferro presas a eles.</i>
105 3	<i>These chains are wrapped around the abomination at the beginning of the encounter, holding it immobilized.</i>	<i>Essas correntes são enroladas em torno da abominação no início do encontro, mantendo-a imobilizada.</i>
105 4	ENCOUNTER T 5 : HOWLS FROM BEYOND	ENCONTRO T5 : UIVOS DO ALÉM
105 5	47	47
105 6	ENCOUNTER D1: HALL OF BLIZZARDS	ENCONTRO D1: SALÃO DAS NEVASCAS
105 7	<i>Enc ount er Le v el 9 (1,950 XP)</i>	<i>Encontro Nível 9 (1.950 XP)</i>
105 8	<i>Setup</i>	<i>Preparação</i>
105 9	<i>Eladrin blizzard speaker (S)</i>	<i>Porta-voz da Nevasca Eladrin (S)</i>
106 0	<i>eladrin fey knights (K) 6 blades of winter (B)</i>	<i>Fada cavaleira Eladrin (K) 6 Lâminas do Inverno (B)</i>
106 1	<i>Treacherous ice sheet hazard</i>	<i>Perigo da camada de gelo traiçoeira</i>
106 2	<i>Location 25: This is the entry to the lair of the white dragon (Location 26), and the wintry</i>	<i>Localização 25: Esta é a entrada para o covil do dragão branco (Localização 26), e a</i>

	<i>influence of that monster is evident in these frozen chambers.</i>	<i>influência invernal daquele monstro é evidente nessas câmaras congeladas.</i>
106 3	<i>It's also evident in the creatures that have made their home here—a squad of eladrin that have embraced the winter and wield the cold like magic.</i>	<i>Também é evidente nas criaturas que fizeram seu lar aqui - um esquadrão de eladrin que abraçou o inverno e empunha o frio como mágica.</i>
106 4	<i>Opening the doors to this room requires a DC 20 Strength check.</i>	<i>Abrir as portas desta sala requer um teste de Força CD 20.</i>
106 5	<i>When the adventurers enter the room, read:</i>	<i>Quando os aventureiros entrarem na sala, leia:</i>
106 6	<i>A blast of freezing air assaults you as the doors reluctantly swing open.</i>	<i>Uma rajada de ar gelado os ataca quando as portas se abrem com relutância.</i>
106 7	<i>The floor ahead is covered with a thick sheet of ice that looks dangerously slick.</i>	<i>O chão à frente está coberto por uma espessa camada de gelo que parece perigosamente escorregadia.</i>
106 8	<i>Frost coats the walls and the five other sets of doors leading out of this hallway.</i>	<i>Gelo cobre as paredes e os outros cinco conjuntos de portas que conduzem para fora deste corredor.</i>
106 9	<i>Eladrin Blizzard Speaker (S)</i>	<i>Porta-voz da Nevasca Eladrin (S)</i>
107 0	<i>Level 8 Elite Controller</i>	<i>Controlador de Elite Nível 8</i>
107 1	<i>Medium fey humanoid</i>	<i>Humanoide Fada Média</i>
107 2	<i>XP 700</i>	<i>700 XP</i>
107 3	<i>Initiative +7</i>	<i>Iniciativa +7</i>
107 4	<i>Senses Perception +5; low-light vision</i>	<i>Sentidos Percepção +5; visão na penumbra</i>
107 5	<i>Body of Ice</i>	<i>Corpo de Gelo</i>
107 6	<i>Any creature that hits the blizzard speaker with a melee attack is slowed until the end of that creature's next turn.</i>	<i>Qualquer criatura que acertar o porta-voz da nevasca com um ataque corpo a corpo é desacelerada até o final do próximo turno dessa criatura.</i>
107 7	<i>HP 164; Bloodied 82</i>	<i>PV 164; Sangrando 82</i>
107 8	<i>AC 24; Fortitude 20, Reflex 24, Will 22</i>	<i>CA 24; Fortitude 20, Reflexos 24, Vontade 22</i>
107 9	<i>Resist 10 cold</i>	<i>Resistência 10 congelante</i>
108 0	<i>Saving Throws +2; +7 against charm effects</i>	<i>Testes de Resistência +2; +7 contra efeitos de encanto</i>
108	<i>Speed 6 (ice walk); see also icy step</i>	<i>Deslocamento 6 (andar no gelo); ver também</i>

1		<i>passo gelado</i>
108 2	<i>Action Point 1</i>	<i>Ponto de Ação 1</i>
108 3	<i>m Spear (standard; at-will) ♦ Weapon</i>	<i>m Lança(ação padrão; à vontade) ♦ Arma</i>
108 4	<i>+13 vs. AC; 1d8 + 3 damage, and the target is slowed until the end of the blizzard speaker's next turn.</i>	<i>+13 vs. CA; 1d8 + 3 de dano, e o alvo fica lento até o final do próximo turno do porta-voz da nevasca.</i>
108 5	<i>R Freezing Bolt (standard; at-will) ♦ Cold</i>	<i>R Raio de Gelo (ação padrão; à vontade) ♦ Congelante</i>
108 6	<i>Ranged 10; +12 vs. Reflex; 1d8 + 5 cold damage, and the target is immobilized until the end of the blizzard speaker's next turn.</i>	<i>À distância 10; +12 vs. Reflexos; 1d8 + 5 de dano congelante, e o alvo é imobilizado até o final do próximo turno do porta-voz da nevasca.</i>
108 7	<i>R Winter Wind (standard; at-will) ♦ Cold, Teleportation</i>	<i>R Vento do Inverno(ação padrão; à vontade) ♦ Congelante, Teleporte</i>
108 8	<i>Ranged 10; +12 vs. Reflex; 1d8 + 5 cold damage, and the target is teleported up to 3 squares.</i>	<i>Alcance 10; +12 vs. Reflexos; 1d8 + 5 de dano congelante e o alvo é teleportado até 3 quadrados.</i>
108 9	<i>The target cannot be teleported into an unsafe space.</i>	<i>O alvo não pode ser teleportado para um espaço inseguro.</i>
109 0	<i>C Dazzling Snow (standard; recharge ☒ ☒) ♦ Cold</i>	<i>C Neve Deslumbrante (ação padrão; recarga ☒ ☒) ♦ Congelante</i>
109 1	<i>Close blast 3; +11 vs. Will; 2d6 + 3 cold damage, and the target is blinded until the end of the blizzard speaker's next turn.</i>	<i>Rajada contígua 3; +11 vs. Vontade; 2d6 + 3 de dano congelante, e o alvo fica cego até o final do próximo turno do porta-voz da nevasca.</i>
109 2	<i>Icy Step (move; at-will) ♦ Teleportation</i>	<i>Passo Gelado (movimento; à vontade) ♦ Teleporte</i>
109 3	<i>The blizzard speaker can teleport to any square in sight as long as both the origin and the destination squares are icy terrain.</i>	<i>O porta-voz da nevasca pode se teleportar para qualquer quadrado à vista, desde que os quadrados de origem e de destino sejam terreno gelado.</i>
109 4	<i>Alignment Unaligned</i>	<i>Tendência Imparcial</i>
109 5	<i>Languages Common, Elven</i>	<i>Idiomas Comum, Élfico</i>
109 6	<i>Skills Arcana +16, History +16, Nature +10</i>	<i>Perícias Arcana +16, História +16, Natureza +10</i>
109 7	<i>Str 12 (+5)</i>	<i>For 12 (+5)</i>
109 8	<i>Dex 16 (+7)</i>	<i>Des 16 (+7)</i>
109 9	<i>Wis 12 (+5)</i>	<i>Sab 12 (+5)</i>

110 0	Con 10 (+4)	Con 10 (+4)
110 1	Int 20 (+9)	Int 20 (+9)
110 2	Cha 16 (+7)	Car 16 (+7)
110 3	Equipment robes, spear	Equipamento manto, lança
110 4	Description This female eladrin has snow-white skin, pale blue hair, and eyes like ice.	Descrição Esta eladrin fêmea tem pele branca como a neve, cabelo azul claro e olhos como gelo.
110 5	The point of her spear seems made of ice as well.	A ponta de sua lança também parece feita de gelo.
110 6	Tactics	Táticas
110 7	The winter knights are on guard duty in the northwest room, emerging from the chamber when they hear characters pass their door.	Os cavaleiros do inverno estão de guarda na sala noroeste, emergindo da câmara quando ouvem personagens passando por sua porta.
110 8	They shout for help as they emerge to engage the intruders.	Eles gritam por ajuda quando emergem para enfrentar os intrusos.
110 9	The blades of winter rush from the southwest room in the second round, and the blizzard speaker leaves her chamber in the southeast though the north door in that same round of combat.	As lâminas do inverno vêm da sala sudoeste na segunda rodada, e o porta-voz da nevasca deixa sua câmara no sudeste pela porta norte nessa mesma rodada de combate.
111 0	The blizzard speaker focuses on ranged attacks, using freezing bolt to keep characters in place and winter wind to position enemies in easy reach of the blades of winter.	O porta-voz da nevasca concentra-se em ataques à distância, usando o raio de gelo para manter os personagens no lugar e vento do inverno para posicionar os inimigos ao alcance das lâminas do inverno.
111 1	She uses dazzling snow against characters who get too close to her position, and then teleports away with icy step.	Ela usa neve deslumbrante contra personagens que chegam muito perto de sua posição e, em seguida, se teleportam com passo gelado.
111 2	If threatened, she tries to remain within 5 squares	Se ameaçada, ela tenta permanecer dentro de 5 quadrados
111 3	48	48
111 4	of the winter knights so they can use harvest's sorrow to protect her.	dos cavaleiros de inverno para que eles possam usar pesar da colheita para protegê-la.
111 5	The winter knights use harvest's sorrow to keep the blades of winter alive, within reason.	Os cavaleiros do inverno usam pesar da colheita para manter as lâminas do inverno vivas, dentro do razoável.
111 6	Each knight challenges one member of the party and focuses its attacks on that	Cada cavaleiro desafia um membro do grupo e concentra seus ataques naquele

	<i>character.</i>	<i>personagem.</i>
111 7	2 Eladrin Winter Knights (K)	2 Cavaleiros do Inverno Eladrin (K)
111 8	Level 7 Soldier (Leader)	Soldado Nível 7 (Líder)
111 9	Medium fey humanoid	Humanoide Fada Média
112 0	XP 300	300 XP
112 1	Initiative +11	Iniciativa +11
112 2	Senses Perception +4; low-light vision	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
112 3	Feywild Tactics aura 10; fey creatures in the aura score a critical hit on a roll of 19 or 20 (a roll of 19 is not an automatic hit, however).	Táticas da Agrestia das Fadas aura 10; as criaturas fada na aura obtêm um acerto crítico em uma rolagem de 19 ou 20 (uma rolagem de 19 não é um acerto automático, entretanto).
112 4	HP 77; Bloodied 38	PV 77; Sangrando 38
112 5	AC 23; Fortitude 17, Reflex 19, Will 17	CA 23; Fortitude 17, Reflexos 19, Vontade 17
112 6	Resist 5 cold	Resistência 5 congelante
112 7	Saving Throws +5 against charm effects	Testes de Resistência +5 contra efeitos de encanto
112 8	Speed 5 (ice walk); see also fey step	Deslocamento 5 (andar no gelo); ver também passo das fadas
112 9	m Longsword (standard; at-will) ♦ Weapon	m Espada Longa (ação padrão; à vontade) ♦ Arma
113 0	+12 vs. AC; 1d8 + 4 damage.	+12 vs. CA; 1d8 + 4 de dano.
113 1	M Stab of the Frozen Wild (standard or opportunity attack; recharge	M Estocada da Selva Congelada (ataque padrão ou de oportunidade; recarga
113 2	☒ ☒) ♦ Cold, Weapon	☒ ☒) ♦ Congelante, Arma
113 3	Requires longsword; +12 vs. AC; 3d8 + 4 cold damage, and the target is restrained until the end of the eladrin winter knight's next turn.	Requer espada longa; +12 vs. CA; 3d8 + 4 de dano congelante, e o alvo é contido até o final do próximo turno do cavaleiro do inverno eladrin.
113 4	The eladrin winter knight cannot attack with its longsword while the target is restrained.	O cavaleiro de inverno eladrin não pode atacar com sua espada longa enquanto o alvo estiver contido.
113 5	R Feywild Challenge (standard; encounter)	R Desafio da Agrestia das Fadas (ação padrão, encontro)

113 6	<i>Ranged 10; the target is marked until the end of the encounter or until the eladrin winter knight dies, taking 4 damage each round it does not attack the eladrin winter knight.</i>	<i>À distância 10; o alvo é marcado até o final do encontro ou até que o cavaleiro eladrin inverno morra, levando 4 de dano a cada rodada e não ataca o cavaleiro do inverno eladrin.</i>
113 7	<i>Fey Step (move; encounter) ♦ Teleportation</i>	<i>Passo das Fadas (movimento; encontro) ♦ Teleporte</i>
113 8	<i>The eladrin winter knight can teleport 5 squares.</i>	<i>O cavaleiro do inverno eladrin pode se teleportar 5 quadrados.</i>
113 9	<i>Harvest's Sorrow (immediate reaction, when an ally within 5 squares of the eladrin winter knight is damaged; at-will)</i>	<i>Pesar da Colheita (reação imediata, quando um aliado dentro de 5 quadrados do cavaleiro do inverno eladrin é ferido; à vontade)</i>
114 0	<i>Half the attack's damage is negated, and the eladrin winter knight takes the other half.</i>	<i>Metade do dano do ataque é negado, e o cavaleiro do inverno eladrin leva a outra metade.</i>
114 1	<i>Alignment Unaligned</i>	<i>Tendência Imparcial</i>
114 2	<i>Languages Common, Elven</i>	<i>Idiomas Comum, Élfico</i>
114 3	<i>Skills Athletics +12, Arcana +7, History +7, Nature +9</i>	<i>Perícias Atletismo +12, Arcana +7, História +7, Natureza +9</i>
114 4	<i>Str 18 (+7)</i>	<i>For 18 (+7)</i>
114 5	<i>Dex 22 (+9)</i>	<i>Des 22 (+9)</i>
114 6	<i>Wis 13 (+4)</i>	<i>Sab 13 (+4)</i>
114 7	<i>Con 13 (+4)</i>	<i>Con 13 (+4)</i>
114 8	<i>Int 14 (+5)</i>	<i>Int 14 (+5)</i>
114 9	<i>Cha 16 (+6)</i>	<i>Car 16 (+6)</i>
115 0	<i>Equipment chainmail, light shield, longsword</i>	<i>Equipamento cota de malha, escudo leve, espada longa</i>
115 1	<i>Description These two male eladrin have very pale skin and white hair.</i>	<i>Descrição Estes dois eladrin machos têm pele muito pálida e cabelos brancos.</i>
115 2	<i>Their eyes are icy blue, and their chainmail seems frosted from the cold.</i>	<i>Seus olhos são de um azul glacial e sua cota de malha parece congelada de frio.</i>
115 3	<i>6 Eladrin Blades of Winter (B)</i>	<i>6 Lâminas do Inverno Eladrin (B)</i>
115 4	<i>Level 7 Minion</i>	<i>Lacaio Nível 7</i>
115	<i>Medium fey humanoid</i>	<i>Humanoide Fada Média</i>

5		
115 6	XP 75 each	75 XP cada
115 7	Initiative +6	Iniciativa +6
115 8	Senses Perception +4; low-light vision	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
115 9	HP 1; a missed attack never damages a minion.	PV 1; um ataque fracassado nunca causa dano a um laçao.
116 0	AC 21; Fortitude 19, Reflex 19, Will 18	CA 21; Fortitude 19, Reflexos 19, Vontade 18
116 1	Resist 5 cold	Resistência 5 congelante
116 2	Speed 6 (ice walk); see also fey step	Deslocamento 6 (andar no gelo); ver também passo das fadas
116 3	m Longsword (standard; at-will) ♦ Weapon	m Espada Longa (ação padrão; à vontade) ♦ Arma
116 4	+12 vs. AC; 4 damage.	+12 vs. CA; 4 de dano.
116 5	Wintry Wounding	Ferimento Invernal
116 6	A blade of winter's basic attack deals 1 extra point of cold damage for each blade of winter adjacent to the target.	Um ataque básico de uma lâmina do inverno causa 1 ponto de dano extra congelante para cada lâmina do inverno adjacente ao alvo.
116 7	Fey Step (move; encounter) ♦ Teleportation	Passo das Fadas (movimento; encontro) ♦ Teleporte
116 8	The blade of winter can teleport 5 squares.	A lâmina do inverno pode se teleportar 5 quadrados.
116 9	Alignment Unaligned	Tendência Imparcial
117 0	Languages Common, Elven	Idiomas Comum, Élfico
117 1	Str 16 (+6)	For 16 (+6)
117 2	Dex 16 (+6)	Des 16 (+6)
117 3	Wis 12 (+4)	Sab 12 (+4)
117 4	Con 14 (+5)	Con 14 (+5)
117 5	Int 10 (+3)	Int 10 (+3)
117 6	Cha 15 (+5)	Car 15 (+5)
117	Description These eladrin are slender and	Descrição Esses eladrin são delgados e

7	<i>frail-seeming, like a cloud of breath in the wintry air.</i>	<i>parecem frágeis, como uma nuvem de respiração no ar invernal.</i>
117 8	<i>Features of the Area</i>	<i>Características da Área</i>
117 9	<i>ENCOUNTER D 1 : HALL OF BLIZZARDS</i>	<i>ENCONTRO D1 : SALÃO DAS NEVASCAS</i>
118 0	<i>Illumination: Dimly lit.</i>	<i>Iluminação: Pouco iluminada.</i>
118 1	<i>Icy Floor: The floor of the main hall is coated in ice that's treacherously slick and extremely hard, making a fall on the ice dangerous as well as troublesome.</i>	<i>Piso gelado: O chão do corredor principal é revestido de gelo que é traiçoeiramente liso e extremamente duro, tornando uma queda no gelo perigosa e incômoda.</i>
118 2	<i>Creatures with the ice walk ability (including all the fey in this encounter) are immune to the attacks of the ice and can move on it as if it were normal, clear terrain.</i>	<i>Criaturas com a habilidade de andar no gelo (incluindo todas as fadas neste encontro) são imunes aos ataques do gelo e podem se mover como se fosse um terreno normal e limpo.</i>
118 3	<i>Treacherous Ice Sheet</i>	<i>Camada de Gelo Traiçoeira</i>
118 4	<i>Level 5 Obstacle</i>	<i>Obstáculo Nível 5</i>
118 5	<i>Hazard</i>	<i>Perigo</i>
118 6	<i>XP 200</i>	<i>200 XP</i>
118 7	<i>A slick sheet of ice creates a hazardous obstacle.</i>	<i>Uma camada de gelo lisa cria um obstáculo perigoso.</i>
118 8	<i>Hazard: This sheet of ice fills this hallway, turning all the squares into difficult terrain.</i>	<i>Perigo: Esta camada de gelo preenche este corredor, transformando todos os quadrados em terreno difícil.</i>
118 9	<i>Perception</i>	<i>Percepção</i>
119 0	<i>No check is necessary to notice the ice.</i>	<i>Nenhum teste é necessário para notar o gelo.</i>
119 1	<i>Additional Skill: Nature</i>	<i>Perícia adicional: Natureza</i>
119 2	<i>◆ DC 22: The character identifies the squares of treacherous ice.</i>	<i>◆ CD 22: O personagem identifica os quadrados de gelo traiçoeiro.</i>
119 3	<i>Trigger</i>	<i>Gatilho</i>
119 4	<i>The ice attacks when a creature enters or begins its turn in a square of treacherous ice.</i>	<i>O gelo ataca quando uma criatura entra ou começa seu turno em um quadrado de gelo traiçoeiro.</i>
119 5	<i>It also attacks when a creature stands up from prone in a square of treacherous ice.</i>	<i>Ele também ataca quando uma criatura se levanta de bruços em um quadrado de gelo traiçoeiro.</i>

119 6	<i>Attack</i>	<i>Ataque</i>
119 7	<i>Opportunity Action</i>	<i>Ação de Oportunidade</i>
119 8	<i>Melee Target: Creature on the ice Attack: +8 vs. Reflex</i>	<i>Alvo corpo a corpo: Criatura no gelo Ataque: +8 vs. Reflexos</i>
119 9	<i>Hit: 1d6 + 2 damage and fall prone.</i>	<i>Sucesso: 1d6 + 2 de dano e queda.</i>
120 0	<i>If the creature is already prone,</i>	<i>Se a criatura já está caída,</i>
120 1	<i>no damage but its turn ends immediately.</i>	<i>nenhum dano, mas sua vez termina imediatamente.</i>
120 2	<i>Countermeasures</i>	<i>Contra-medidas</i>
120 3	<i>◆ With a DC 27 Acrobatics check and a move action, a character can move into a square of treacherous ice without risk of falling.</i>	<i>◆ Com um teste de Acrobacia CD 27 e uma ação de movimento, um personagem pode se mover para um quadrado de gelo traiçoeiro sem risco de cair.</i>
120 4	<i>If the check fails or the character moves more than 1 square, the ice attacks.</i>	<i>Se o teste fracassar ou o personagem se mover mais de 1 quadrado, o gelo ataca.</i>
120 5	<i>Doors: The cold of this area makes the doors stick.</i>	<i>Portas: O frio desta área faz com que as portas emperrem.</i>
120 6	<i>Opening any door in the area requires a DC 20 Strength check made as a minor action.</i>	<i>Abrir qualquer porta na área requer um teste de Força CD 20 feito como uma ação mínima.</i>
120 7	<i>Once opened, the doors remain so unless closed by another character.</i>	<i>Depois de abertas, as portas permanecem assim, a menos que sejam fechadas por outro personagem.</i>
120 8	<i>Ice Curtains: The doorways to the southeast chamber</i>	<i>Cortinas de Gelo: As portas para a câmara sudeste</i>
120 9	<i>(the blizzard speaker's quarters) are draped with curtains of woven ice.</i>	<i>(os aposentos do porta-voz da nevasca) são cobertas com cortinas de gelo trançado.</i>
121 0	<i>A creature can push the curtains aside and move through as part of a move action, but takes 1d10 cold damage each time.</i>	<i>Uma criatura pode empurrar as cortinas para o lado e se mover como parte de uma ação de movimento, mas sofre 1d10 de dano congelante a cada vez.</i>
121 1	<i>Ice Blocks: Three large blocks of ice stand in the</i>	<i>Blocos de gelo: Três grandes blocos de gelo ficam na</i>
121 2	<i>northeast chamber, marking the entrance to the tunnel leading into the dragon's lair.</i>	<i>câmara nordeste, marcando a entrada do túnel que leva ao covil do dragão.</i>
121 3	<i>These blocks provide cover and restrict vision, but don't otherwise affect movement or combat.</i>	<i>Esses blocos fornecem cobertura e restringem a visão, mas não afetam o movimento ou o combate.</i>
121 4	<i>Furniture: The northwest chamber has two single</i>	<i>Mobília: A câmara noroeste tem duas camas</i>
121	<i>beds and two unlocked chests, each</i>	<i>únicas e dois baús destrancados, cada um</i>

5	<i>containing mundane clothing and worthless personal items (hairbrush, mirror, pen and ink, and the like).</i>	<i>contendo roupas mundanas e itens pessoais inúteis (escova de cabelo, espelho, caneta e tinta e assim por diante).</i>
121 6	<i>The southwest chamber has three bunk beds (Medium creatures can squeeze to enter these squares), a large table, and three chairs.</i>	<i>A câmara sudoeste tem três beliches (criaturas médias podem se espremer para entrar nesses quadrados), uma grande mesa e três cadeiras.</i>
121 7	<i>A deck of playing cards is on the table.</i>	<i>Um baralho de cartas está na mesa.</i>
121 8	<i>The blizzard speaker's room in the southeast has a comfortable bed and a bare table with two chairs.</i>	<i>O quarto do porta-voz da nevasca no sudeste tem uma cama confortável e uma mesa vazia com duas cadeiras.</i>

APÊNDICE 3: Glossário

10 feet (freq.: 44) ► **3 metros** (freq.: 857)

20 feet (freq.: 30) ► **6 metros** (freq.: 510)

20-foot (freq.: 13) ► **6 metros** (freq.: 510)

30 feet (freq.: 34) ► **9 metros** (freq.: 512)

40 feet (freq.: 7) ► **12 metros** (freq.: 57)

5-foot (freq.: 23) ► **1,5 metros** (freq.: 61)

60 feet (freq.: 6) ► **18 metros** (freq.: 354)

AC (freq.: 1346) ► **CA** (freq.: 3983)

Sigla para Armor Class / Classe de Armadura
Classe de Armadura

Acidic Vapors (freq.: 0) ► **Vapores Ácidos**
(freq.: 0)

Adventure Book One (freq.: 0) ► **Livro de
Aventura Um** (freq.: 0)

Alignment (freq.: 567) ► **Tendência** (freq.:
2044)

animate (freq.: 46) ► **reviver** (freq.: 84)

Arcana (freq.: 691) ► **Arcana** (freq.: 691)

arcane magic (freq.: 6) ► **magia arcana** (freq.:
95)

arrows (freq.: 23) ► **flechas** (freq.: 278)

Athletics (freq.: 75) ► **Atletismo** (freq.: 429)

Athletics check (freq.: 13) ► **teste de
Atletismo** (freq.: 53)

Attack (freq.: 1583) ► **Ataque** (freq.: 12965)

attack roll (freq.: 50) ► **jogada de ataque**
(freq.: 541)

at-will (freq.: 135) ► **à vontade** (freq.: 218)

badly wounded (freq.: 3) ► **gravemente
ferida** (freq.: 2)

Barricades of Flesh (freq.: 0) ► **Barricadas
de Carne** (freq.: 0)

beasts (freq.: 63) ► **feras** (freq.: 128)

Bellowing Blast (freq.: 3) ► **Rajada
Vociferante** (freq.: 2)

berserker (freq.: 26) ► **amoque** (freq.: 0)
enfurecido 50

Bloodfire harpy (freq.: 5) ► **Harpia de fogo
de sangue** (freq.: 0)
Harpia Sangueardente (4e) 5

Bloodied (freq.: 777) ► **Sangrando** (freq.: 998)
Ensanguentado 9
Metade do HP/PV

Bluff (freq.: 164) ► **Blefe** (freq.: 230)

Burst 2 within 10 squares (freq.: 2) ►
Explosão de área 2 a até 10 quadrados
(freq.: 17)

ceiling (freq.: 24) ► **teto** (freq.: 252)

Cha (freq.: 600) ► **Car** (freq.: 3057)
Abreviação de Charisma / Carisma
Cha (Charisma) = Car (Carisma)

Chapel (freq.: 0) ► **Capela** (freq.: 8)

charm (freq.: 61) ► **encanto** (freq.: 152)

Clamping stair trap (freq.: 0) ► **Armadilha
de escada fixa** (freq.: 0)

Clamping Stairs (freq.: 0) ► **Escadas Fixas**
(freq.:)

Claw (freq.: 177) ► **Garra** (freq.: 553)

Close blast (freq.: 89) ► **Rajada contígua**
(freq.: 125)

Close burst (freq.: 153) ► **Explosão contígua**
(freq.: 378)

Cloud of Ash (freq.: 2) ► **Nuvem de Cinzas**
(freq.: 4)

cold damage (freq.: 297) ► **dano de gelo**
(freq.: 3)
dano congelante (4e; 5e) 101

Combat Advantage (freq.: 148) ► **Vantagem
de Combate** (freq.: 347)

Countermeasures (freq.: 0) ►
Contramedidas (freq.: 19)

dagger dance (freq.: 3) ► **dança da adaga**
(freq.: 0)
dança das adagas 2

darkvision (freq.: 208) ► **visão noturna** (freq.:
2)
visão no escuro (3e; 4e; 5e;) 1306

dazed (freq.: 123) ► **pasmo** (freq.: 304)

Dazzling Snow (freq.: 0) ► **Neve**
Deslumbrante (freq.:)

DC (freq.: 1296) ► **CD** (freq.: 5778)
Sigla para Difficulty Class / Classe de Dificuldade

deafened (freq.: 11) ► **ensurdecida** (freq.: 8)

Deep Speech (freq.: 41) ► **Linguagem das
Profundezas** (freq.: 0)
Dialeto Subterrâneo 63

Dex (freq.: 564) ► **Des** (freq.: 3874)
Abreviação de Dexterity / Destreza
Dex (Dexterity) = Des (Destreza)

difficult terrain (freq.: 26) ► **terreno difícil**
(freq.: 105)

Distortion Blast (freq.: 2) ► **Rajada de
Distorção** (freq.: 2)
Corpus

DM (freq.: 190) ► **Mestre** (freq.: 3460)
Sigla para Dungeon Master / Mestre
Dungeon Master = Mestre

Double Slam (freq.: 0) ► **Batida Dupla** (freq.:
0)
Duas pancadas 6

dungeon (freq.: 264) ► **masmorra** (freq.: 512)

Eu preferia manter dungeon, já que é o nome do jogo, mas tem essa opção.

Elven (freq.: 67) ► **Élfico** (freq.: 239)

endurance (freq.: 74) ► **tolerância** (freq.: 240)

Far Realm (freq.: 12) ► **Reino Distante** (freq.: 72)

fear (freq.: 156) ► **medo** (freq.: 810)

fey (freq.: 216) ► **fada** (freq.: 114)
Feérico / Feérica (4e; 5e;) 192 / 92

Feywild (freq.: 42) ► **Agrestia das Fadas (4e)**
(freq.: 119)
Faéria / Plano das Fadas (5e) 32 / 3

fire damage (freq.: 24) ► **dano de fogo** (freq.: 250)
dano flamejante 405

first bloodied (freq.: 60) ► **atingido pela primeira vez** (freq.: 0)
sangrar pela primeira vez (4e) 64

Flail (freq.: 11) ► **Mangual** (freq.: 87)

flyby attack (freq.: 14) ► **ataque de voo** (freq.: 0)
ataque aéreo (4e) 34

force damage (freq.: 21) ► **dano de força** (freq.: 11)
dano de energia (3e; 5e) / dano energético (4e; 5e) 37 / 113

Force Wave (freq.: 0) ► **Onda de Energia** (freq.: 7)
Onda de Força 2

Foul Insight (freq.: 2) ► **Intuição Asquerosa** (freq.: 2)

foulspawn (freq.: 48) ► **prole imunda** (freq.: 0)
corrompidos / corrompido (4e) 32 / 47

gloom (freq.: 10) ► **escuridão** (freq.: 671)

grabbed (freq.: 96) ► **agarrado** (freq.: 226)

Greatsword (freq.: 63) ► **Montante** (freq.: 4)
Espada Bastarda (3e; 4e) / Espada Grande (4e; 5e) 45 / 112
Corpus

grue (freq.: 7) ► **horripilante** (freq.: 28)
estremecido 5

halfling (freq.: 418) ► **halfling** (freq.: 418)

HALL OF BLIZZARDS (freq.: 0) ► **SALÃO DAS NEVASCAS** (freq.: 0)

harpy (freq.: 18) ► **harpia** (freq.: 90)

harvest's sorrow (freq.: 2) ► **tristeza da colheita** (freq.: 0)
Pesar da colheita 2

Headless corpse (freq.: 0) ► **Cadáver Decapitado** (freq.: 0)

hide armor (freq.: 19) ► **gibão de peles** (freq.: 75)

hinges (freq.: 1) ► **dobradiças** (freq.: 35)

History (freq.: 120) ► **História** (freq.: 938)

Hit (freq.: 535) ► **Sucesso** (freq.: 3826)

hooded cloak (freq.: 2) ► **manto encapuzado** (freq.: 0)

HOWLS FROM BEYOND (freq.: 0) ► **UIVOS DO ALÉM** (freq.: 0)

HP (freq.: 526) ► **PV** (freq.: 1688)
Sigla para Hit Points / Pontos de Vida
Pontos de Vida

icy step (freq.: 0) ► **passo gelado** (freq.: 0)
passo de gelo 0

immobilized (freq.: 112) ► **imobilizado** (freq.: 281)

Insight (freq.: 127) ► **Intuição** (freq.: 486)

knocked prone (freq.: 94) ► **derrubado** (freq.: 321)
Uma das condições possíveis no jogo

longbow (freq.: 44) ► **arco longo** (freq.: 248)

low-light vision (freq.: 125) ► **visão em baixa luz** (freq.: 0)
visão na penumbra (3e; 4e) 450

Lurker (freq.: 182) ► **Espreitador** (freq.: 200)

mangler (freq.: 13) ► **desmembrador** (freq.: 0)
mutilador 11

melee (freq.: 378) ► **corpo-a-corpo (5e)** (freq.: 1678)
corporal (3e; 3,5e; 4e) 201

Mental Feedback (freq.: 1) ► **Realimentação Mental** (freq.: 1)
Corpus

Mind Blast (freq.: 6) ► **Explosão Mental** (freq.: 0)
Rajada Mental 10

Mind Worm (freq.: 2) ► **Verme Mental** (freq.: 2)

minor action (freq.: 55) ► **ação mínima** (freq.: 520)

Miss (freq.: 104) ► **Fracasso** (freq.: 698)

move action (freq.: 95) ► **ação de movimento** (freq.: 421)

Nature (freq.: 283) ► **Natureza** (freq.: 1378)

necrotic damage (freq.: 149) ► **dano necrótico** (freq.: 325)

Opportunity Action (freq.: 0) ► **Ação de Oportunidade** (freq.: 34)

opportunity attack (freq.: 32) ► **ataque de oportunidade** (freq.: 153)

orb (freq.: 47) ► **esfera** (freq.: 468)
orbe 584

party (freq.: 83) ► **grupo** (freq.: 1896)

PCs (freq.: 436) ► **PJs** (freq.: 870)
Sigla para Playable Characters / Personagens dos Jogadores
PCs (Playable Characters) = PJs (Personagens dos Jogadores)

Perception check (freq.: 15) ► **teste de Percepção** (freq.: 64)

petrification (freq.: 2) ► **petrificação** (freq.: 58)

Petrifying Gaze (freq.: 7) ► **Olhar Petrificante** (freq.: 19)

Phantom Step (freq.: 0) ► **Passo**

Fantasmagórico (freq.: 0)

Passo Fantasma (3e) 15

Pinning Grip (freq.: 2) ► **Agarrão Restritivo**

(freq.: 1)

Pit (freq.: 67) ► **Fosso** (freq.: 257)

Poço 93

Player's Handbook (freq.: 47) ► **Livro do**

Jogador (freq.: 542)

Primordial (freq.: 418) ► **Primordial** (freq.:

418)

Prismatic Surge (freq.: 0) ► **Surto Prismático**

(freq.: 0)

Psychic (freq.: 183) ► **Psíquico** (freq.: 681)

pushed (freq.: 77) ► **empurrado** (freq.: 150)

quiver (freq.: 15) ► **aljava** (freq.: 72)

Ranged (freq.: 443) ► **À distância** (freq.: 1700)

Ray of Ruin (freq.: 0) ► **Raio da Ruína** (freq.:

0)

Razor Storm (freq.: 0) ► **Tempestade de**

Navalhas (freq.: 0)

Tempestade de Lâminas 7

Reflex (freq.: 76) ► **Reflexos** (freq.: 2062)

Religion (freq.: 121) ► **Religião** (freq.: 383)

restrained (freq.: 33) ► **contido (4e; 5e)**

(freq.: 35)

restrito (3e; 4e) 41

ROLEPLAYING (freq.: 41) ► **INTERPRETANDO**

(freq.: 24)

Interpretação 161

save ends (freq.: 443) ► **TR encerra** (freq.:

697)

Save = Teste de Resistência, e passando no teste o efeito acaba.

Saving Throw (freq.: 67) ► **Teste de**

Resistência (freq.: 2910)

Saving Throws (freq.: 178) ► **Testes de**

Resistência (freq.: 1594)

seams (freq.: 1) ► **junções** (freq.: 1)

Secret Door (freq.: 3) ► **Porta Secreta** (freq.:

84)

Secret Door (freq.: 3) ► **Porta Secreta** (freq.:

84)

Shifting stair trap (freq.: 0) ► **Armadilha de**

escada móvel (freq.: 0)

Shifting Stairs (freq.: 0) ► **Escadas Móveis**

(freq.: 0)

Skills (freq.: 616) ► **Perícias** (freq.: 2645)

Skirmisher (freq.: 327) ► **Escaramuçador**

(freq.: 12)

Guerrilheiro 339

Slam (freq.: 74) ► **Batida** (freq.: 14)

Pancada 345

slowed (freq.: 100) ► **lento** (freq.: 274)

slowed (freq.: 100) ► **lento** (freq.: 274)

Snaky Hair (freq.: 5) ► **Cabelos**

Serpenteantes (freq.: 0)

Cabelo de Serpente 4

Solo Controller (freq.: 17) ► **Controlador**

Único (freq.: 0)

Controlador Solitário 21

Sound Pulse (freq.: 3) ► **Pulso de Som** (freq.:

0)

Pulso Sonoro 3

Special (freq.: 334) ► **Especial** (freq.: 1213)

Speed (freq.: 718) ► **Deslocamento** (freq.:

3806)

Velocidade 322

splinter (freq.: 0) ► **fragmento** (freq.: 88)

Stab of the Frozen Wild (freq.: 0) ►

Estocada da Selva Congelada (freq.: 0)

stand and fight battle (freq.: 0) ► **batalha de**

resistência (freq.: 0)

standard action (freq.: 150) ► **ação padrão**

(freq.: 1575)

Stealth (freq.: 207) ► **Furtividade** (freq.: 1288)

stone form (freq.: 7) ► **forma de pedra** (freq.:

10)

Str (freq.: 551) ► **For** (freq.: 7947)

Abreviação de Strength / Força

Strength = Força

Str = For

Strength check (freq.: 10) ► **teste de Força**

(freq.: 211)

stunned (freq.: 101) ► **atordoado** (freq.: 242)

Target (freq.: 1553) ► **Alvo** (freq.: 9871)

Tentacle Flurry (freq.: 1) ► **Tempestade de**

Tentáculos (freq.: 0)

Rajada de Tentáculos

Tentacle Lash (freq.: 0) ► **Chicote de**

Tentáculo (freq.: 0)

Tentacle Rake (freq.: 5) ► **Tentáculo**

Lacerante (freq.: 2)

The Weeping Wound (freq.: 0) ► **A Ferida**

que Chora (freq.: 0)

A Ferida Lacrimajante 0

Thievery check (freq.: 4) ► **teste de**

Ladinagem (freq.: 38)

Tiny (freq.: 33) ► **Minúsculo** (freq.: 37)

to heal (freq.: 11) ► **se curar** (freq.: 14)

Trap (freq.: 222) ► **Armadilha** (freq.: 741)

tremorsense (freq.: 33) ► **sentido sísmico**

(freq.: 99)

Trigger (freq.: 56) ► **Gatilho** (freq.: 535)

Twisted Staff (freq.: 1) ► **Cajado Torcido**

(freq.: 0)

Cajado Retorcido 2

Unaligned (freq.: 187) ► **Sem tendência**

(freq.: 0)

Imparcial 603

Corpus

undead (freq.: 287) ► **morto-vivo** (freq.: 440)

morto vivo 461

Vicious Bite (freq.: 2) ► **Mordida Viciosa**

(freq.: 0)

Mordida Malévola 1

Vortex of Madness (freq.: 0) ► **Vórtice de**

Loucura (freq.: 0)

vulnerable (freq.: 79) ► **vulnerável** (freq.: 52)

Warder (freq.: 0) ► **Proteção** (freq.: 793)

Warp Orb (freq.: 1) ► **Orbe Distorcido** (freq.:

1)

Whispers of Madness (freq.: 3) ► **Sussurros**

da Loucura (freq.: 0)

Sussurros de Insanidade (4e) 3

Winter Wind (freq.: 0) ► **Vento do Inverno**

(freq.: 0)

Winter's Wrath (freq.: 0) ► **Ira do Inverno**

(freq.: 0)

Ira Invernal 0

Wintry Wounding (freq.: 0) ► **Ferimento**

Invernal (freq.: 0)

Wis (freq.: 530) ► **Sab** (freq.: 3022)

Abreviação de Wisdom / Sabedoria

Wis (Wisdom) = Sab (Sabedoria)

XP (freq.: 3784) ► **XP** (freq.: 3784)

Sigla para Experience / Experiência