

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO

LETRAS – TRADUÇÃO – INGLÊS – DIURNO

BEATRIZ MORETZSOHN HAACK DE ARRUDA DUTRA

TRADUÇÃO COMENTADA DO LIVRO TORMENTA20

BRASÍLIA - DF

2023

BEATRIZ MORETZSOHN HAACK DE ARRUDA DUTRA

TRADUÇÃO COMENTADA DO LIVRO TORMENTA²⁰

Projeto final apresentado à Universidade de Brasília -
UnB, como requisito parcial para a obtenção do título de
bacharel em Letras – Tradução – Inglês, sob a
orientação da Prof^ª. Dr^ª. Rachael Anneliese Radhay

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Rachael Anneliese Radhay Professora – Orientadora

Prof^ª. Dr^ª. Cristiane Roscoe Bessa – Avaliadora

Prof^ª. Dr^ª. Elisa Duarte Teixeira – Avaliadora

BRASÍLIA - DF

2023

RESUMO

Esta monografia propõe a tradução do livro "Tormenta20" do português brasileiro para o inglês, com o intuito de promover a visibilidade internacional do sistema de RPG desenvolvido pelos autores J. M. Trevisan, Rogério Saladino, Marcelo Cassaro, Leonel Caldela e Guilherme Svaldida. O trabalho enfoca a tradução de livros de RPG de mesa com base na teoria de Skopos proposta por Hans Vermeer e a sua relevância nesse processo. Além disso, é apresentada uma breve história dos jogos de RPG de mesa, ressaltando a importância do livro Tormenta20 no cenário nacional. No presente trabalho, algumas escolhas tradutórias são discutidas, justificadas e acompanhadas de sugestões para a tradução de livros de RPG.

Palavras-chave: Tormenta20, RPG de mesa, tradução, Skopos, Livro do Jogador, visibilidade internacional, escolhas tradutórias, termos técnicos.

ABSTRACT

This dissertation proposes the translation of the book "Tormenta20" from Brazilian Portuguese to English, with the intention to promote the international visibility of the RPG system developed by authors J. M. Trevisan, Rogério Saladino, Marcelo Cassaro, Leonel Caldela, and Guilherme Svaldida. The work focuses on the translation of tabletop RPG books based on the Skopos theory proposed by Hans Vermeer and its relevance in this process. Additionally, a brief history of tabletop RPGs is presented, highlighting the importance of the book "Tormenta20" in the national scenario. In this study, some translation choices are discussed, justified, and accompanied by suggestions for RPG book translation.

Key words: Storm20, tabletop RPG, translation, Skopos, Player's Handbook, international visibility, translation choices, technical terms.

SUMÁRIO

RESUMO.....	3
SUMÁRIO.....	4
INTRODUÇÃO.....	5
1. HISTÓRICO DOS LIVROS DE JOGOS DE RPG DE MESA.....	6
1.1. A ORIGEM DOS ROLE-PLAYING GAMES.....	6
1.2. TORMENTA20.....	7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	9
2.1. TEORIA DE SKOPOS.....	9
2.2. A TEORIA DE SKOPOS E A TRADUÇÃO DE TORMENTA20.....	10
2.3. JOGOS COMO UM GÊNERO TEXTUAL.....	10
3. A TRADUÇÃO DE TORMENTA20.....	12
3.1. A TRADUÇÃO DE UM LIVRO DE JOGADOR DE RPG.....	12
3.2. A TRADUÇÃO DE TORMENTA20 DO PORTUGUÊS BRASILEIRO PARA O INGLÊS.....	14
3.3. RELATÓRIO DE TRADUÇÃO.....	15
3.3.1. ALGUNS EXEMPLOS.....	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
REFERÊNCIAS.....	21
ANEXO A - Tradução realizada do livro Tormenta20.....	23

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta uma proposta de tradução de quarenta (40) laudas do livro "Tormenta20" do português brasileiro para o inglês, com o objetivo de expandir a visibilidade do sistema criado pelos autores J. M. Trevisan, Rogério Saladino, Marcelo Cassaro, Leonel Caldela e Guilherme Svaldida para o mercado de jogos de RPG de mesa internacional.

É importante mencionar que, durante este trabalho, a intenção é analisar apenas a tradução de livros de RPG, comparando a tradução de Tormenta20 a outros livros que sejam do mesmo tipo. Existem diversas mídias em que os mesmos tipos de termos são traduzidos e reproduzidos, tais como séries televisivas, filmes, jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos. Entretanto, no presente trabalho, estas mídias adjacentes não serão analisadas com o propósito de focar apenas na tradução de livros de jogador de RPG.

Até o presente momento, não existem versões oficiais publicadas de traduções do livro Tormenta20 para o inglês. Ao traduzir a obra citada, partindo da língua portuguesa brasileira para a língua inglesa, espera-se que a obra resultante traga mais visibilidade para um sistema inteiramente brasileiro e apresenta uma nova opção para o cenário internacional de *role-playing games* de mesa.

Como tradutora, sempre tive interesse em procurar textos que fossem próximos de fantasias medievais e épicas, além de ser apaixonada por sistemas de RPG de mesa no geral. Quando me deparei com a possibilidade de traduzir Tormenta20, um sistema totalmente brasileiro que teve uma campanha de sucesso de *crowdfunding* (ou financiamento coletivo), eu percebi que seria incrível poder unir minhas duas paixões: tradução de textos fantásticos e RPG de mesa.

O objetivo desta monografia é contribuir para a compreensão da tradução de manuais de RPG de mesa e do papel da teoria de Skopos nesse processo. Para contextualizar este trabalho, será apresentada uma breve história dos jogos de RPG de mesa, destacando sua evolução ao longo do tempo e a importância do livro Tormenta20 dentro do cenário nacional. Em seguida, será apresentada a teoria de Skopos como o embasamento teórico a ser utilizado para a realização desta monografia e sua importância na tradução de livros de RPG.

Por fim, serão discutidas as escolhas tradutórias feitas ao longo do processo, juntamente com justificativas e sugestões para a tradução de livros de RPG. O livro em si possui um vasto conteúdo específico e termos técnicos relacionados ao jogo. Portanto, será

explicada a importância da pesquisa e do estudo desses termos e como eles foram abordados durante a tradução

1.HISTÓRICO DOS LIVROS DE JOGOS DE RPG DE MESA

1.1.A ORIGEM DOS ROLE-PLAYING GAMES

Role-playing games (RPG), são jogos de representação em que os jogadores controlam ou interpretam um personagem que embarca em uma missão em um mundo fantástico ou fictício. Esses jogos frequentemente permitem que os jogadores personalizem seu personagem e façam escolhas que impactam a história e o resultado do jogo (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

Esse gênero de jogo surgiu nos Estados Unidos no início dos anos 70 como uma evolução dos jogos de guerra e introduzem novos sistemas de regras e mundos fictícios. Alguns jogos também começaram a se concentrar em gêneros específicos, como ficção científica, fantasia, e horror. Isso permitiu aos jogadores encontrar jogos que se adequassem a seus interesses específicos.

O primeiro jogo de RPG de mesa conhecido é *Dungeons & Dragons*, criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974. Este sistema introduziu a ideia de personagens jogáveis que evoluem e se desenvolvem através de aventuras e desafios, e estabeleceu muitas das mecânicas e conceitos comuns que ainda são utilizados em jogos de RPG de mesa até hoje.

Em termos de jogabilidade, jogos de RPG geralmente apresentam combate baseado em turnos ou em tempo real, onde os jogadores lutam contra inimigos usando armas, feitiços ou outras habilidades. Conforme os jogadores avançam no jogo, eles são capazes de aumentar o nível de seu personagem e adquirir novas habilidades ou capacidades. Além disso, jogos de RPG são conhecidos por seus mundos ricos e detalhados, cheios de personagens com quem interagir, missões para completar e histórias profundas e envolventes (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

Na década de 1990, os jogos de RPG de mesa continuaram a ganhar popularidade, e muitos novos jogos foram lançados, como *Vampire: The Masquerade* (1991). Esses jogos introduziram novos gêneros e estilos de jogo, e ajudaram a expandir ainda mais a base de jogadores de RPG de mesa. A indústria dos jogos de RPG de mesa também começou a se expandir, com mais empresas se envolvendo no desenvolvimento e publicação de jogos.

No início dos anos 2000, os jogos de RPG de mesa continuaram a evoluir e se desenvolver. Novos jogos foram lançados, incluindo *Fate* (2003) e *Pathfinder* (2009), e a

popularidade dos jogos de RPG de mesa continuou a crescer. A internet também permitiu que os jogadores de RPG de mesa se conectassem e jogassem juntos online, o que aumentou ainda mais a popularidade dos jogos de RPG de mesa. Com a internet, os jogadores também puderam acessar recursos e ferramentas online, como aventuras prontas, suplementos e fóruns de discussão, que ajudaram a aumentar ainda mais a popularidade dos jogos de RPG de mesa.

Nos últimos anos, os jogos de RPG de mesa têm evoluído para incluir novas tecnologias e recursos, como aplicativos de RPG de mesa e plataformas de jogo online. Isso permitiu aos jogadores jogarem juntos de forma remota e acessarem recursos digitais, como mapas e miniaturas virtuais, que podem ser usados durante as sessões de jogo. Além disso, muitos jogos de RPG de mesa foram traduzidos para várias línguas, permitindo que jogadores de todo o mundo possam desfrutar dos jogos em sua própria língua.

A popularidade dos jogos de RPG de mesa também tem sido alavancada pela popularidade de outras formas de entretenimento, como jogos eletrônicos, seriados de televisão e filmes de fantasia. Isso tem levado a um aumento no interesse em jogos de RPG de mesa, e tem ajudado a atrair novos jogadores para essa comunidade.

1.2.TORMENTA20

Dentre os sistemas de RPG de mesa, temos o Tormenta20, um sistema desenvolvido e publicado no Brasil, escrito por J.M. Trevisan, Marcelo Cassaro e Rogério Saladino. Esse sistema se baseia no Sistema d20, criado por Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams e baseado no material original de Gary Gygax e Dave Arneson, autores de *Dungeons & Dragons*.

O livro do jogador Tormenta20 foi publicado em 2019 como resultado de uma campanha de financiamento coletivo lançada pela editora Jambô, em comemoração aos 20 anos do cenário criado originalmente pelos autores. O livro apresentou novas regras, raças, classes e uma atualização completa do cenário ao longo de 20 anos. De acordo com o site de notícias Jovem Nerd, a campanha alcançou um financiamento total de R\$1,9 mi. Esse resultado histórico tornou-se a maior arrecadação brasileira em plataformas de financiamento coletivo de recompensas.

O mundo de fantasia descrito em Tormenta20, Arton, é vasto e diversificado, com várias nações, reinos e povos. Os jogadores podem explorar cidades movimentadas, terras selvagens, masmorras perigosas e até mesmo planos dimensionais. O cenário é inspirado em

diferentes mitologias, como a grega, a nórdica e a japonesa, e combina elementos de fantasia clássica com uma abordagem própria.

No universo de Arton, a magia é uma força poderosa e influente. Os personagens podem se tornar magos, feiticeiros, clérigos ou até mesmo guerreiros especializados em combate mágico. Existem diversas escolas de magia, cada uma com suas próprias tradições e segredos. Além disso, existem criaturas mágicas, como dragões, fadas e seres de outras dimensões, que podem se tornar aliadas ou inimigas dos personagens.

A história de Arton é repleta de eventos épicos e confrontos com ameaças terríveis. Uma das principais ameaças é a entidade maligna conhecida como Tormenta, uma força demoníaca que corrompe tudo o que toca. Os jogadores podem se envolver em uma batalha constante contra os seguidores da Tormenta, protegendo o mundo da sua influência destrutiva.

2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1.TEORIA DE SKOPOS

A tradução funcionalista, de origem alemã, tem como principal referência os pressupostos do funcionalismo linguístico. De acordo com essa abordagem, acredita-se que a estrutura fonológica, gramatical e semântica das línguas é determinada pelas funções que devem desempenhar nas sociedades em que são utilizadas (LYONS, 1987). Essa perspectiva busca enfraquecer a relação histórica de submissão entre o texto-fonte (TF) e o texto-alvo (TA) e procura uma alternativa viável que foque na mensagem a ser passada.

Reiss (2004, p. 160-171) foi a primeira a afirmar que, para produzir um texto de tradução funcionalmente equivalente, é necessário manter a função do TF. Ela argumenta que, para produzir um TA funcionalmente equivalente, é necessário preservar a função do TF, seja ela referencial, expressiva ou conativa.

Vermeer (1978), por sua vez, desenvolveu a Teoria do Skopos (*skopostheory*), que se refere ao objetivo contido na ação de tradução. O skopos é definido pelo autor como "o termo técnico para o objetivo ou propósito de uma tradução" (VERMEER, 2004). De acordo com a teoria do Skopos, a função do TA é determinada pelo escopo da tradução, ou seja, o propósito da comunicação pretendido pelo autor do Texto Fonte TF.

A abordagem skopos considera que o TF e o TA têm propósitos comunicativos distintos e que o tradutor deve adaptar o texto para alcançar a função desejada no contexto de chegada. Isso significa que a fidelidade estrita ao TF não é o objetivo principal, mas sim a produção de um texto que seja eficaz na comunicação com o público-alvo.

O tradutor também desempenha um papel ativo na tomada de decisões durante o processo de tradução. Ele deve levar em conta as informações obtidas sobre o TF, as expectativas do público-alvo, as restrições e as orientações fornecidas pelo cliente, bem como sua própria expertise e julgamento profissional. O resultado final será um texto de chegada que cumpra o objetivo comunicativo pretendido, mesmo que haja modificações em relação ao TF original.

É importante ressaltar que a abordagem skopos não descarta a importância da precisão e da fidelidade na tradução. A compreensão correta do conteúdo, das intenções e das sutilezas do TF é fundamental para produzir um TA de qualidade. No entanto, o foco principal

está na função comunicativa e na adaptação do texto para atender às necessidades e expectativas do contexto de chegada do TF.

2.2.A TEORIA DE *SKOPOS* E A TRADUÇÃO DE TORMENTA20

Um livro de regras de RPG desempenha um papel crucial na experiência do jogador, funcionando como um guia para a imersão no universo do jogo. Ele deve comunicar claramente as regras do jogo, fornecer descrições vívidas dos personagens, cenários e eventos, e transmitir a atmosfera adequada ao jogo. Ao traduzir um livro de RPG, é essencial compreender a função comunicativa desse documento e adaptar o TA para alcançar os mesmos objetivos no contexto de chegada.

Ao aplicar a teoria de Skopos à tradução de um livro do jogador de RPG, reconhecemos que esse documento possui a função comunicativa específica de servir como guia para as sessões de jogo dos leitores.

Esse livro deve fornecer informações claras e precisas sobre as regras, mecânicas e ambientação do jogo, permitindo que os jogadores fiquem imersos de maneira completa e consigam utilizar o conteúdo do livro.

Podemos concluir, portanto, que a tradução de livros do jogador devem priorizar a eficácia comunicativa, garantindo que o TA cumpra sua função de transmitir as informações essenciais aos jogadores sem que perca a essência do jogo e do universo criado pelos autores.

2.3.JOGOS COMO UM GÊNERO TEXTUAL

Jogos no geral podem ser considerados um tipo de gênero textual, pois são uma forma de comunicação que se baseia na interação ativa dos jogadores por meio de regras, desafios e objetivos, resultando em uma experiência narrativa e lúdica. Os jogos têm uma estrutura que engloba elementos como cenário, personagens, enredo, mecânicas de jogo e progressão. Esses elementos formam a estrutura narrativa do jogo, onde os jogadores podem avançar, explorar e enfrentar desafios, seguindo um enredo pré-estabelecido ou criando suas próprias histórias.

A finalidade dos jogos é proporcionar entretenimento e engajamento aos jogadores. Além disso, dependendo do tipo de jogo, eles podem ter objetivos adicionais, como desafiar habilidades cognitivas, promover a cooperação entre os jogadores ou transmitir mensagens

temáticas. Eles também utilizam convenções linguísticas dentro do jogo por meio de textos e diálogos, assim como também utilizam convenções visuais por meio de ícones, símbolos, entre outros. Os textos em jogos podem incluir diálogos entre personagens, descrições de ambientes, instruções, narrativas de fundo, entre outros.

Os jogos são produzidos e recebidos no contexto específico do entretenimento e do lazer e podem ser desenvolvidos para diferentes plataformas, como jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de videogame, jogos de realidade virtual, entre outros, cada um com suas próprias características e formatos específicos. Assim como em outros gêneros textuais, os jogos também podem ser categorizados em subgêneros que têm características distintas, como jogos de ação, aventura, RPG, estratégia, quebra-cabeças, entre outros. Cada subgênero de jogo possui suas próprias regras, mecânicas e convenções que definem a experiência de jogo para os participantes.

Dessa forma, quando considerado como um gênero textual, um jogo combina elementos narrativos, linguísticos e interativos para criar uma experiência única de comunicação e entretenimento, proporcionando aos jogadores a oportunidade de se envolver ativamente na criação e no desenvolvimento da história e da jogabilidade.

3.A TRADUÇÃO DE TORMENTA²⁰

3.1.A TRADUÇÃO DE UM LIVRO DE JOGADOR DE RPG

A tradução de livros de RPG desempenha um papel essencial na promoção da acessibilidade e na melhoria da experiência do jogador. Os RPGs em geral possuem sua própria terminologia, repleta de termos e expressões que são amplamente conhecidos e utilizados pela comunidade de jogadores. Traduzir esses termos para outra língua requer um cuidado especial para encontrar equivalentes que sejam compreensíveis e adequados à cultura do público-alvo. Além disso, é preciso equilibrar a fidelidade à terminologia original com a necessidade de adaptar os termos para a língua traduzida.

Esse tipo de tradução também apresenta desafios específicos, pois envolve a transposição de um conjunto de regras, terminologias e conceitos de um idioma para outro, mas também envolve a tradução do universo e da história em que o jogo está inserido. Frequentemente os livros de RPG possuem elementos narrativos, descrições de ambientes, personagens e histórias que compõem o universo do jogo.

Nesse sentido, o tradutor enfrenta o desafio de transmitir toda a atmosfera, a linguagem e o estilo do texto original para que os jogadores estrangeiros possam vivenciar a mesma experiência que os jogadores conhecedores da versão original. É necessário encontrar termos adequados no idioma de destino que transmitam a mesma carga emocional, humor, efeitos poéticos e nuances culturais presentes no original.

Além disso, a tradução desse tipo de texto também envolve a adaptação de jogos de palavras, trocadilhos e referências culturais específicas, mantendo o sentido e o impacto pretendidos. O tradutor precisa encontrar soluções criativas para preservar o estilo e a intenção do autor, ao mesmo tempo em que se adequa às expectativas do público-alvo e à cultura de chegada. Esse aspecto é muito relevante na tradução de livros de jogador de RPG e faz com que a tradução desse tipo de texto seja híbrida, pois, como não é apenas um texto técnico ou literário, ele precisa ser fiel às terminologias de jogos de RPG de mesa e também localizar a parte histórica que descreve o mundo em que o jogo está inserido.

Há também o fato de que o tradutor precisa entender as expectativas e preferências do público-alvo a que este tipo de obra é destinado. O público-alvo desse tipo de texto consiste em indivíduos que já são jogadores de outros tipos de sistemas, tais como *Dungeons & Dragons* e *Pathfinder*, fãs de RPG em outros formatos, tais como jogos eletrônicos, jogos

de tabuleiro e séries televisivas, e jogadores iniciantes que não possuem conhecimento prévio do universo dos jogos de RPG. Portanto, é necessário equilibrar a terminologia já presente no vocabulário dos jogadores veteranos e outros sistemas com a necessidade de adaptar os termos para a língua traduzida, de forma a torná-los culturalmente relevantes e compreensíveis para a totalidade do público-alvo.

No jogo *Dungeons & Dragons*, por exemplo, a raça chamada originalmente de *Halfling* em inglês manteve este nome em português, mesmo que o termo não existisse em português. Michael J. Tresca explica no seu livro “*The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*” que ““*Halflin*” deriva da palavra escocesa “*hauflin*” (...). Era utilizada para descrever um adolescente rústico, que não era homem nem garoto, e, portanto, é um pouco dos dois” (tradução própria). É provável que os profissionais responsáveis pela tradução de *Dungeons & Dragons* tenham preferido manter o termo original por considerar que o público deste jogo já estava acostumado com a utilização da palavra inglesa, e sua tradução causaria um estranhamento nos leitores. A manutenção do inglês também foi feita ao longo da tradução de Tormenta²⁰, principalmente por se tratar de um livro a ser traduzido do português para o inglês, retomando o conceito original e se encaixando perfeitamente para o público-alvo.

Enquanto isso, a raça originalmente chamada de *Dragonborn* em *D&D* foi traduzida para Draconato, trazendo o sentido de “nascido dragão” com uma tradução literal que permite a compreensão total do nome da raça. Essa tradução pode ter causado um estranhamento inicial por parte de jogadores veteranos e familiarizados com o sistema na língua original, mas é essencial para uma tradução que seja completa e compreensível para o público-alvo como um todo.

Devido a esse fato, a tradução de um livro de RPG de mesa precisa levar em consideração o contexto cultural e as referências específicas do público-alvo, bem como considerar a compreensão do texto por parte de jogadores novos e inexperientes. Certos elementos da cultura original podem não fazer sentido ou não ter equivalências diretas na cultura do idioma de destino, enquanto outros precisam ser localizados para uma imersão maior do público em geral. É importante encontrar equivalências que sejam adequadas e que possam transmitir de forma eficaz os conceitos e as instruções do jogo, sem perder a essência e a intenção do texto original ou afetar a experiência dos jogadores, tanto veteranos quanto iniciantes.

3.2.A TRADUÇÃO DE *TORMENTA20* DO PORTUGUÊS BRASILEIRO PARA O INGLÊS

Como já citado anteriormente, o RPG teve sua origem na década de 70 nos Estados Unidos, e a obra precursora do RPG de mesa foi *Dungeons & Dragons* (1974). A partir de *D&D*, junto com influências de obras como *Senhor dos Anéis*, de Tolkien, e lendas oriundas de diversas culturas, bem como histórias como *Call of Cthulhu* (H. P. Lovecraft, 1928) e *Drácula* (Bram Stoker, 1897), novos sistemas e histórias de RPG foram inventadas e publicadas ao longo do tempo.

Na década de 80, enquanto não existiam traduções de livros de RPG ou publicações de sistemas originais, o Brasil ficou sem qualquer conteúdo oficial de RPG em português brasileiro. Com isso, a primeira geração de jogadores de RPG no Brasil foi fortemente influenciada pela cultura estadunidense de RPG e consumia o conteúdo em inglês, adquirindo, portanto, o vocabulário original desse jogo.

Com o crescimento da popularidade dos RPGs de mesa no Brasil, a demanda por traduções começou a aumentar. As editoras nacionais perceberam essa oportunidade e começaram a investir na tradução e adaptação dos jogos e livros para o português brasileiro. A partir das primeiras publicações de sistemas originais, tais como *Tagmar* e *O Desafio dos Bandeirantes*, o Brasil finalmente teve conteúdo próprio no gênero de RPG. Porém, o fato de a primeira publicação ter sido em 1991, aproximadamente 10 anos após o surgimento de outros sistemas estadunidenses, o inglês já teria se tornado a língua “padrão” dos jogos de RPG, e a terminologia dos jogadores seria, portanto, toda primariamente na língua inglesa.

Em *Tormenta20*, o livro busca em grande parte utilizar termos em português que sejam de fácil entendimento para os jogadores, apesar de poderem causar estranhamento em jogadores que já tenham consumido outros conteúdos de RPG. Com isso, *Tormenta20* descreve com detalhe o cenário em que a história se passa e permite o entendimento completo do jogador brasileiro de um sistema que tem como base o RPG de mesa estadunidense.

Portanto, a tradução de *Tormenta20* procura trazer de volta as referências em que o sistema foi baseado, porém levando em consideração que, para a criação do livro *Tormenta20*, foram feitas adaptações no sistema original de RPG que precisam ser reconhecidas e analisadas cuidadosamente para que o sentido das regras e descrições do livro do jogador não se perca na tradução.

3.3.RELATÓRIO DE TRADUÇÃO

A tradução de um livro de RPG apresenta um desafio único, pois esse tipo de texto combina elementos teóricos e literários. Por um lado, o livro contém informações técnicas e regras precisas que devem ser transmitidas de forma clara e objetiva. Por outro lado, o livro do jogador também apresenta narrativas e descrições que visam estimular a imaginação dos jogadores, transportando-os para um universo fictício.

O Tormenta20 é um livro de regras de RPG bastante conhecido entre os jogadores brasileiros de role-playing game de mesa. Escolhi esse livro por ser escrito originalmente em português com base em culturas diversas e possui grande influência estadunidense e europeia, e me propus a fazer essa tradução com o objetivo de dar mais visibilidade para a obra no âmbito mundial.

Com a tradução do livro de regras para o inglês, existe a possibilidade da obra se tornar conhecida fora do Brasil, contribuindo para a diversidade de sistemas de RPG e para o enriquecimento cultural de ambas as partes.

Ao abordar a tradução desse texto, foi utilizada a Teoria de Skopus como embasamento teórico. Essa abordagem considera que a finalidade do texto-alvo deve guiar todas as decisões tradutórias. No caso de um livro de RPG, a finalidade pode ser dupla: transmitir as informações necessárias para a compreensão e aplicação das regras do jogo, e também proporcionar uma experiência imersiva e envolvente para os jogadores.

3.3.1.ALGUNS EXEMPLOS

Ao longo da tradução de “Tormenta20”, foram encontradas algumas dificuldades na aproximação de expressões que fizessem sentido na língua de chegada e na tradução de palavras específicas do gênero literário.

Exemplo 1 - “Atributo”

Um dos termos que se mostrou desafiador para traduzir foi “Atributo”. Atributos são valores que definem a facilidade de um personagem em realizar um determinado tipo de ação ou tarefa. No livro Tormenta20, é descrito da seguinte forma:

“As competências físicas e mentais de um personagem. Existem seis atributos. Eles operam numa escala numérica, na qual um valor 0 equivale à média humana.”
(TORMENTA20, p.11)

Portanto, o conceito de atributo é um dos mais utilizados no jogo, podendo ser considerado uma das bases para a mecânica de Tormenta20. Muitos outros jogos de RPG, tais como *D&D* e *Pathfinder*, apresentam conceitos semelhantes, mas seus nomes diferem. Em *D&D*, o nome dado a esse valor é “Ability scores”, ou “Pontos de Habilidade”, enquanto no sistema *Pathfinder*, os valores são chamados de “Attributes”, ou literalmente “atributos”.

A tradução de "atributo" para "attribute" em RPGs de mesa é respaldada pela terminologia estabelecida na comunidade de jogadores, facilitando a familiaridade e a compreensão dos termos. O termo "attribute" enfatiza as características e traços dos personagens, destacando sua influência no desempenho e nas habilidades. Além disso, essa tradução permite diferenciar os "atributos" dos "ability scores", que representam valores numéricos relacionados à magnitude e eficácia dos atributos, evitando confusões e clarificando a importância dos "atributos" como base dos "ability scores".

Nesse caso, foi interessante perceber que o jogo mais famoso de RPG (*Dungeons & Dragons*) não usa essa denominação para os valores dos atributos. Escolhi, portanto, seguir a terminologia de *Pathfinder* e traduzir para “Attribute”. Assim, o termo não causa estranhamento a jogadores do sistema Tormenta20 por já conhecerem o termo vindo de outros tipos de jogos e o significado desse tipo de valor fica de fácil alcance para o leitor.

Exemplo 2 - “Perícia”

O termo “perícia” foi particularmente interessante de ser traduzido. No dicionário Online Priberam, perícia é definido como “Sabedoria, prática, experiência, habilidade em alguma ciência ou arte. Análise técnica ou exame por um perito ou especialista.” O seu significado no jogo é bem semelhante:

“Uma habilidade mundana, como cavalgar ou forjar uma espada. Sua origem, sua classe e seu valor de Inteligência definem em quais perícias você será treinado, ou seja, mais competente.” (TORMENTA20, p.11)

Esse termo também poderia ser traduzido de várias maneiras, mas foi escolhida a tradução que também é usada no *Pathfinder*: “Skill”. Essa terminologia já está enraizada nos sistemas de regras e materiais de RPG existentes. Utilizar essa tradução ajuda a manter a

consistência com outros elementos do jogo, facilitando a compreensão e a familiaridade dos jogadores.

Já "skill" tem um foco claro nas habilidades e competências dos personagens. Ela ressalta a ideia de que as "perícias" representam um conjunto de conhecimentos e capacidades que os personagens adquirem e aprimoram ao longo do jogo. Essa tradução transmite a noção de que as "skills" são conquistas e representam o nível de proficiência dos personagens em determinadas áreas.

A outra opção considerada, "feat", é utilizada no sistema de *D&D*. Entretanto, essas "feats" geralmente conferem benefícios ou vantagens específicas e podem ser distintas das habilidades mais gerais representadas pelas "perícias". Portanto, utilizar "skill" para traduzir "perícia" ajuda a diferenciar esses dois conceitos no contexto do jogo. Portanto, o termo escolhido para traduzir "perícia" foi "skill".

Exemplo 3 - "Pontos de Vida"

Já a expressão "Pontos de Vida" foi relativamente complicada de ser traduzida. No livro, Pontos de vida é definido como:

"Representam a saúde e a vitalidade do personagem. Quando seu personagem é ferido, seja por cair de um barranco, seja por ser dilacerado por um troll, sofre dano. O dano diminui seus PV. Caso seus PV cheguem a 0, você começa a morrer."
(*TORMENTA20*, p.11)

Os autores escolheram manter a sigla PV para indicar os Pontos de Vida, usando as letras iniciais para facilitar o entendimento e a utilização da expressão durante o jogo. Entretanto, em inglês, apesar de ser traduzido literalmente para "Life Points", essa denominação não é tão comum em jogos de RPG.

A expressão "hit point" é amplamente utilizada na comunidade de jogadores de RPGs de mesa, sendo uma terminologia consolidada. Utilizar essa tradução ajuda a manter a consistência com outros materiais e sistemas de RPG já existentes, facilitando a compreensão e a familiaridade dos jogadores com o conceito. É o caso do sistema *D&D*, em que usam "hit points" para se referir aos pontos de vida dos jogadores.

A palavra "hit" em "hit point" remete diretamente à ação de ser atingido ou acertado por um ataque, o que é fundamental no contexto de combates e confrontos presentes nos

RPGs de mesa. Essa tradução ressalta a ideia de que os pontos de vida representam a capacidade de um personagem resistir a ataques e se manter em combate.

Por fim, o termo "hit point" carrega uma conotação de resistência física, pois está relacionado a receber um impacto ou golpe. Isso é particularmente relevante em jogos nos quais os personagens são envolvidos em lutas e enfrentam desafios perigosos. A expressão "life points" poderia transmitir a ideia de uma medida mais geral de vida, enquanto "hit point" se concentra mais no aspecto de sobreviver a ataques. Escolhi, portanto, utilizar "hit point" para traduzir "pontos de vida" ao invés de "life points" ou mesmo "health points".

Exemplo 4 - "Teste"

No contexto dos RPGs de mesa, a escolha da tradução para o termo "teste" é um aspecto crucial para a mecânica do jogo, uma vez que estes testes fazem parte da base do jogo de RPG. Ao abordar a tradução desse termo, uma opção comumente adotada é utilizar o termo "check" em vez de "test".

Essa escolha tem como base a necessidade de transmitir a ideia de que o jogador está realizando uma verificação ou avaliação de uma situação específica dentro do jogo. O termo "check" possui uma conotação mais imediata de verificar algo, conferir um resultado ou realizar uma ação de inspeção, o que está em consonância com a proposta dos RPGs de mesa.

Ao contrário, o termo "test" possui uma conotação mais genérica de avaliar ou examinar, mas não necessariamente carrega a ideia de uma verificação rápida ou uma ação de inspeção específica, como o "check" faz. Em um RPG de mesa, os jogadores frequentemente precisam tomar decisões rápidas e realizar verificações de suas habilidades ou características para determinar o sucesso ou falha em uma ação. Nesse sentido, "check" é mais adequado para transmitir essa noção de avaliação imediata, além de ser o termo mais utilizado em jogos de RPG de mesa quando se fala sobre "testar" algo do personagem.

Exemplo 5 - "Deslocamento"

A escolha de traduzir "deslocamento" para "move speed" ao invés de "movement" considera o contexto específico dos RPGs de mesa. Em jogos desse gênero, o termo "deslocamento" refere-se à medida de movimento ou velocidade que um personagem pode percorrer durante um turno ou rodada. Optar por "move speed" transmite de forma mais

precisa a ideia de que se trata da velocidade de movimento do personagem no jogo, diferenciando-a de outros conceitos relacionados à movimentação ou habilidades específicas. Essa terminologia também é amplamente utilizada e reconhecida dentro da comunidade de jogadores de RPG de mesa, o que facilita a compreensão e a familiaridade dos jogadores com o termo utilizado.

O foco principal deste tipo de tradução não está na análise de expressões literárias, trechos literários ou nomes próprios que remetem ao contexto histórico dos personagens. O objetivo principal é garantir que os passos do jogo sejam transmitidos de forma clara e precisa, encontrando a terminologia adequada que reflita as mecânicas e as regras do jogo. Embora elementos literários sejam importantes para a ambientação do universo do RPG, a ênfase está na tradução de instruções, descrições de habilidades, itens e eventos que são essenciais para a jogabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos compreender após o presente trabalho a importância da teoria de Skopos na tradução do livro do jogador de Tormenta20. Ela nos permite compreender que a tradução não é um processo simples de transposição de palavras de uma língua para outra, mas sim uma atividade complexa que exige considerações cuidadosas em relação ao propósito comunicativo do texto de chegada e às necessidades do público-alvo.

Em geral, ao traduzir um livro de RPG, é necessário capturar o espírito do jogo, transmitir a atmosfera e o tom adequados, além de proporcionar uma experiência imersiva para os jogadores. A teoria de Skopos permite que esses aspectos sejam levados em consideração e a intenção comunicativa original seja mantida, ao mesmo tempo em que o texto-alvo se adapta ao novo contexto.

Durante a análise das escolhas de tradução, fica evidente que o tradutor desempenha um papel fundamental na busca por traduções funcionais e na adaptação do texto para garantir sua compreensão e adequação cultural. A compreensão das informações de produção tanto do texto-fonte quanto do texto-alvo revelou-se essencial para tomar decisões que atendessem aos objetivos comunicativos e às expectativas dos usuários do livro de regras de Tormenta20.

Em resumo, o enfoque na função e propósito comunicativo permitiu que fossem tomadas decisões informadas e que uma tradução que atendesse aos requisitos de uso fosse alcançada, garantindo uma experiência satisfatória para os jogadores do sistema de RPG. A compreensão das informações do texto-fonte, a análise cuidadosa das escolhas de tradução e o uso de estratégias adequadas demonstraram ser fundamentais para alcançar uma tradução de qualidade.

REFERÊNCIAS

- BOTREL, F., & DEL DEBBIO, A. (2003). Jogos de RPG. Em *The Video Game Theory Reader* (pp. 137-150). Nova York: Routledge.
- CIÊNCIA, P.; PROFISSÃO. Artigo 700. v. 29, n. 4, p. 700–717, 2009.
- LYONS, John. *Linguagem e linguística – uma introdução*. Tradução Marilda Winkler Averbug e Clarisse Sieckenius de Souza. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan S.A, 1987, p. 299.
- NORD, Christiane. *Análise textual em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática*. Tradução e adaptação coordenadas por Meta Elisabeth Zipser. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2016.
- SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. *Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil*. 26 fev. 2016.
- REISS, Katharina. *Type, kind and individuality of text – Decision making in translation*. Translated by Susan Kitron. In: VENUTI, Lawrence (Ed.). *The Translation Studies Reader*. New York: Routledge: 2004, p. 160-171.
- TRESCA, M. J. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. [s.l.] McFarland, 2014, p. 36.
- VERMEER, Hans-josef. *Skopos and Commission in Translational Action*. Translated by Andrew Chesterman. In: VENUTI, Lawrence (Ed.). *The Translation Studies Reader*. New York: Routledge: 2004, p. 221-232.

SITOGRAFIA

- AS INFLUÊNCIAS DE TOLKIEN NO JOGO DUNGEONS & DRAGONS | Anais do Seminário de Pesquisa, Pós-Graduação, Ensino e Extensão do Câmpus Anápolis de CSEH (SEPE) (ISSN 2447-9357). Disponível em:
<<https://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/7066>>. Acesso em: 4 jul. 2023.
- Desafio dos Bandeirantes: 20 anos. Disponível em:
<<https://www.rederpg.com.br/2012/12/13/desafio-dos-bandeirantes-20-anos/>>. Acesso em: 5 jul. 2023.
- D20, J. O. Entenda o processo de tradução de D&D 5a Edição! Disponível em:
<<https://jogaod20.com/2020/09/03/entrevista-processo-traducao-dnd/>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

Financiamento coletivo de Tormenta 20 termina com quase R\$ 2 milhões arrecadados.

Disponível em:

<<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/financiamento-coletivo-de-tormenta-20-termina-com-quase-r-2-milhoes-arrecadados/>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

S.A, P. I. perícia. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/per%C3%ADcia>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

Tagmar - Projeto Tagmar. Disponível em:

<<https://www.tagmar.com.br/wiki/Default.aspx?PageName=Projeto%20Tagmar>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

35 anos de D&D – Fontes e influências (Parte 2 de 3). Disponível em:

<<https://newsrpg.wordpress.com/artigos/35-anos-dd-fontes-e-influencias/>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

ANEXO A - Tradução realizada do livro Tormenta20

Nº	Partida (PT-BR)	Chegada (EN-US)
1	Arton.	Arton.
2	Mundo de problemas, pensam uns.	A problematic world to some.
3	Mundo de desafios, dizem outros.	A challenging world to others.
4	Desafios que convidam a serem vencidos.	Enticing challenges to be overcome.
5	Os puristas avançam em sua cruzada de ódio.	Purists push forward in their crusade of hate.
6	A sinistra nação de Aslothia ergue hordas de mortos-vivos.	The sinister nation Aslothia raises undead hordes.
7	Os cruéis finntroll caçam escravos para seu império subterrâneo.	The cruel finntrolls hunt slaves for their underground empire.
8	A Tormenta instala-se no próprio Panteão, ameaçando devorar tudo e todos.	The Storm settles in the Pantheon itself, threatening to devour everything and everyone.
9	As forças militares do Reinado podem pouco contra tais ameaças.	The Kingdom's military forces couldn't do much against such threats.
10	Para sobreviver, este mundo precisa de heróis.	This world needs heroes to survive.
11	Aventureiros.	Adventurers.
12	Em cada pessoa existe a semente de um campeão épico.	Inside everyone there's a seed of an epic champion.

13	Reunidos em uma equipe imbatível, eles cruzam masmorras, reinos, até mundos, rumo à derrota do mal.	Gathered in an unbeatable team, they crawl through dungeons, cross kingdoms and even worlds, in order to vanquish evil.
14	Esta é a história mais incrível que você vai vivenciar, com os heróis mais fascinantes.	This will be the greatest story you'll ever experience, with the most fascinating heroes.
15	Esta será a jornada mais épica.	This will be the most legendary tale.
16	Porque esta é a SUA aventura.	Because this is YOUR adventure.
17	Todos já passamos por isso.	We have all been through this.
18	Um filme, livro ou quadrinho que você teve vontade de mudar.	A movie, book or comic that you wished you could change.
19	Um personagem que, no momento decisivo, tomou uma	A character that, on a decisive moment, made a
20	atitude diferente da que você tomaria.	different choice from what you would.
21	Um seriado que começou interessante, empolgante, virou febre mundial, mas terminou de um jeito estúpido e decepcionou legiões de fãs.	A TV series that started well, very exciting, became a worldwide phenomenon, but had a ridiculous ending that disappointed countless fans.
22	Você queria um final melhor.	You wanted a better ending.
23	Você poderia imaginar um final melhor.	You could imagine a better ending.

24	Podemos expressar nossa revolta nas redes sociais, defender nosso ponto de vista, oferecer nossa versão da história.	We can express our outrage on social media, defend our point of view and tell our side of the story.
25	Em alguns casos, quando um número suficiente de insatisfeitos se manifesta, isso leva os autores/produtores a reconsiderar; consertar quando possível, ou evitar o mesmo caminho no futuro.	Sometimes, when a significant number of unhappy individuals says something, the message might even reach the authors/producers, leading them to fix the problem or try to avoid repeating it in the future.
26	Também podemos nos apropriar da obra, escrever fanfics.	We're also able to take it upon ourselves and write fanfics.
27	E, em alguns casos, nossa versão pode acabar mais aclamada que a original.	Sometimes, our version might be praised even further than the original one.
28	Claro, existem os videogames.	And then there are videogames.
29	Em vez de histórias que o público recebe passivamente, games não apenas desafiam nossa habilidade e inteligência, mas também nos permitem fazer as escolhas importantes.	Instead of showing a story passively, games not only defy our skills and intelligence, but also allow us to make important decisions.
30	Jogos de mundo aberto em que vamos aonde queremos, fazemos o que temos vontade.	Open world games in which we can go wherever we like and do whatever we want.
31	Diálogos com várias opções, enredos com múltiplos finais.	Dialogues with multiple options, plots and different endings.
32	Jogos multijogador online.	Online multiplayer games.

33	Nestes tempos em que buscamos viver nossas próprias aventuras, em vez de aceitá-las passivamente, não é surpresa que o mercado de games tenha deixado o cinema para trás.	In these times when we seek to live our own adventures rather than passively accept them, it is no surprise that the games market has left cinema behind.
34	Sim, videogames modernos oferecem controle sobre a história, oferecem a chance de ser o herói.	Yes, modern videogames give us control over the story, they give us the chance to be the hero.
35	Mas eles apenas tentam recriar um estilo de jogo mais antigo, clássico.	But they're only attempting to recreate an older, classic gameplay.
36	Mais antigo que a internet, até mais antigo que os computadores.	Older than the internet, even older than computers.
37	Antigo, mas ainda presente, ainda vivo.	Old, but still present, still alive.
38	Cada vez mais.	More and more.
39	RPG.	RPG.
40	Role-Playing Game — um jogo de interpretação de papéis.	Role-Playing Game — a game of role play.
41	Você já conhece RPGs, ou pelo menos ouviu falar.	You must know RPGs, or at least have heard of them.
42	Estão na mídia, estão na cultura pop.	They're in the media, they're in pop culture.
43	Já deixaram de ser aquele “jogo misterioso”, aquele passatempo exótico dos supernerds, como eram décadas atrás.	They are not considered a "mysterious game" anymore, or an exotic super nerdy hobby as they were a few decades ago.

44	É quase certo que, em algum momento de seu seriado ou desenho animado favorito, alguém joga RPG.	It's almost certain that, in some moment of your favorite TV series or cartoon, someone plays RPG.
45	Sejam crianças nos anos oitenta, pilotos de robô gigante ou princesas do poder.	Be they children in the eighties, mech pilots or princesses of power.
46	O que é Tormenta20?	What is Storm20?
47	Tormenta20 é um RPG.	Storm20 is an RPG.
48	Para jogá-lo, você não precisa de um computador poderoso, um console de última geração, banda larga, ou mesmo um celular.	To play it, you don't need a powerful computer, a last generation console, broadband or even a mobile phone.
49	Você precisa apenas deste livro, de alguns dados e de um grupo de amigos.	You only need this book, a few dice and a group of friends.
50	(“Ah, mas eu posso jogar online por webcam e aplicativo de rolar dados e zás...”	("But I can play online via webcam with an app for dice rolling and...
51	Ok, ok.	Ok, ok.
52	Você entendeu.)	You get it.)
53	Ainda que Tormenta20 seja definido como um jogo de aventuras — e mesmo que a própria sigla RPG contenha “game” —, não é exatamente um “jogo”.	Even though Storm20 is said to be an adventure game — and if the acronym RPG contains a "game" —, technically it isn't a "game".

54	Na verdade, é um modo de reunir amigos e contar uma história colaborativa, uma história em que todos os espectadores também são autores.	Actually, it's a way to gather friends and tell a collaborative story, a story where every spectator is also an author.
55	Assim como filmes e livros, os RPG existem em muitos gêneros e tratam de muitos temas.	Just like in movies and books, RPGs can have many genres and address many topics.
56	Tormenta ²⁰ é um jogo de espada e magia, ou fantasia épica, sobre heróis brandindo armas, feitiços e outros poderes contra monstros e vilões, caçando tesouros em masmorras, salvando reinos e mundos.	Storm ²⁰ is a game with swords and magic, also known as an epic fantasy, about heroes wielding swords, casting spells and using their powers against monsters and villains, hunting treasure in dungeons, saving kingdoms and worlds.
57	Sendo tanto história quanto jogo, é impossível realmente “perder”.	Since it's both a story and a game, it is impossible to really lose.
58	Claro, os jogadores podem ser derrotados, seus personagens podem ser mortos.	Of course, games can be defeated, their characters can be killed.
59	Existe risco, tensão, decisões de vida e morte.	There is risk, tension and life and death decisions.
60	O desafio está em fazer avançar a história, alcançar o final mais épico, mais dramático.	Moving the story forward and reaching the most dramatic, epic ending is the real challenge.
61	Então todos se divertem.	So everyone has fun.
62	E todos vencem.	And everyone wins.

63	Mas como se “joga”?	But how do you "play" it?
64	Você e seus amigos constroem personagens, anotando seus atributos em folhas de papel.	You and your friends build characters, writing down their attributes on paper sheets.
65	O mestre, um jogador com um cargo especial, começa a contar a história.	The game master, a player with a special role, tells the story.
66	Você, jogador, aguarda sua vez e diz, em voz alta, aquilo que você (ou melhor, seu personagem) gostaria de fazer.	You, the player, wait for your turn and then say out loud what you (or your character, really) would like to do.
67	“Eu ataco o dragão!” pode ser sua escolha.	"I attack the dragon!" could be your action.
68	O mestre julga se você teve sucesso ou não.	The game master assesses if you were successful or not.
69	Talvez a resposta dele seja: “Sua espada causa ao monstro um profundo ferimento, fazendo-o urrar de raiva”.	His response could be: "Your sword inflicts a deep wound to the monster, causing it to bellow in anger".
70	Ou não.	Or not.
71	Para ações difíceis, cujo resultado é incerto, você precisará rolar um dado.	For difficult actions with uncertain odds, you must roll a die.
72	Quanto melhor o resultado da rolagem, maior sua chance de realizar a tarefa.	The better the result of the die roll, the bigger your chance to be able to do what you want.
73	Sucesso ou fracasso?	Success or failure?

74	Em qualquer dos casos, o mestre vai anunciar os resultados e os jogadores vão lidar com as consequências.	In both cases, the master shall announce the results and the players shall deal with the consequences.
75	Assim, a cada decisão, a cada ação, a aventura prossegue.	Therefore, the adventure continues with every decision and every action.
76	Mecânica básica	Basic mechanics
77	Tormenta20 tem uma regra simples que funciona na maioria das situações.	Storm20 has a simple rule that works most of the time.
78	Toda vez que fizer uma ação difícil, você precisa fazer um teste.	When the difficulty of an action is high, a check is required.
79	Para isso, você vai:	To do this, you need to:
80	• Rolar um dado de vinte faces (1d20).	• Roll a twenty-sided die (1d20).
81	• Somar os modificadores adequados.	• Add in the proper modifiers.
82	• Comparar o resultado à dificuldade da ação, um número definido pelo mestre (abreviado como CD).	• Compare the result to the difficulty of the task, a number defined by the master (abbreviated into DC).
83	Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade, você é bem-sucedido.	If the result is equal or higher than the difficulty, you succeed.
84	Simple!	Simple as that!
85	Mantenha essa mecânica básica em mente e tudo ficará claro.	Keep basic mechanics in mind and everything will work out.
86	Começando	Beginning

87	Para jogar Tormenta20, você precisará do seguinte:	To play Storm20, you shall need the following:
88	Um grupo de amigos.	A group of friends.
89	É possível jogar com apenas duas pessoas (o mestre e um jogador), mas para um jogo mais divertido sugerimos de três a seis pessoas (o mestre mais dois a cinco jogadores).	It's possible to play with only two people (a game master and a player), but in order to have an even better experience, we suggest playing with three to six people (game master and two to five players).
90	Personagens.	Characters.
91	Cada jogador deve criar um personagem, o herói que irá interpretar durante o jogo.	Each player must create a character, the hero they will play during the game.
92	O kit introdutório (veja o quadro) traz personagens prontos para ajudar jogadores iniciantes.	The starter's kit (see table) has characters ready to play just to make the game more beginner friendly.
93	Uma Aventura.	An adventure.
94	O mestre deve criar a base da história que irá narrar.	The game master must lay the foundation for the story they're telling.
95	Note que uma aventura de RPG não é como um romance ou roteiro — o mestre não deve escrever cada cena ou diálogo em detalhes, apenas estabelecer o básico da história.	Notice that a RPG adventure isn't like a romance or a script; the master won't write every scene or dialog in full detail, but simply tell the players the basics about the story.
96	O desenrolar dela se dará ao longo do jogo, em conjunto com os jogadores.	It will unfold throughout the game along with the players.

97	O kit introdutório também traz uma aventura pronta para ajudar o mestre no início.	The introductory kit also has a premade adventure to guide the game master in the beginning.
98	Suporte para o Jogo	Supporting material
99	O site da Jambô, em jamboeditora.com.br, traz diversos materiais gratuitos para ajudá-lo a jogar RPG.	Jambô's website, jamboeditora.com.br, brings many different free materials to help you with your RPG game.
100	- Kit Introdutório.	- Introductory Kit.
101	Um grupo de personagens e uma aventura pronta.	A group of characters and a premade adventure.
102	Se nunca jogou antes, comece por aqui!	If you've never played before, that's where you begin!
103	- Aplicativo oficial Tormenta20.	- Official Storm20 App.
104	Com construtor de personagem e rolator de dados, este app é o seu “companheiro de aventuras” ideal.	This app is your ideal "adventure companion", with a character builder and a dice roller.
105	- Manual para jogar pela internet.	- A guide for playing online.
106	O RPG surgiu como jogo presencial, mas cada vez mais grupos se aventuram de forma on-line.	RPG games were originally meant to be played face-to-face, but gradually players started to do online sessions.
107	Esse manual ensina como fazer isso.	The guide teaches how to do this.
108	- E mais!	- And more!

109	Artigos com dicas e conteúdos, fórum para tirar dúvidas e encontrar grupos...	Articles with great content and tips, a forum to ask whatever you would like and find groups...
110	A comunidade de Tormenta é incrível.	The Storm community is amazing.
111	Junte-se a ela!	Join us!
112	Dados.	Dice.
113	Um conjunto de dados de RPG para cada jogador, com dados de quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces.	A RPG dice set for each player, with dices of four, six, eight, ten, twelve and twenty-faces.
114	Os dados são abreviados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20.	The dice are also known as d4, d6, d8, d10, d12 and d20.
115	Também existem as abreviações d2 (role qualquer dado; um resultado ímpar equivale a 1 e um resultado par equivale a 2), d3 (role 1d6, divida o resultado por 2 e arredonde para cima) e d% (role dois dados de dez faces, um para a dezena e outro para a unidade; em uma rolagem de 00, o resultado é 100).	There are also abbreviations like d2 (roll any die; odd numbers correspond to 1, even numbers correspond to 2), d3 (roll 1d6, divide the result by 2 and round it up) and d% (roll two ten-faces dice, one for decimals and the other for units; if you roll 00, the result is 100).
116	Você pode adquirir os dados no site da Jambô.	You can get your dice at Jambô's website.
117	Na falta deles, o aplicativo oficial de Tormenta pode ser usado para as rolagens — além de diversos outros aplicativos gratuitos na internet.	In case you don't have them, the official Storm app can be used for dice rolling. There are also many other free apps available online.

118	Você também encontrará abreviações para as rolagens, como 3d6+2, por exemplo.	You can also find abbreviations for rolls, such as 3d6+2, for example.
119	Isso quer dizer “três dados de seis faces, mais dois”.	It means "three six-faces dice plus two".
120	O primeiro número diz quantos dados você deve rolar e somar os resultados, o segundo (depois do “d”) diz o tipo de dado a ser rolado.	The first number indicates how many dice you should roll and sum the results, the second (after the "d") indicates the type of die that should be rolled.
121	Qualquer número depois disso deve ser adicionado ou subtraído do resultado.	Any number after that should be added to or subtracted from the result.
122	A partir daqui, leia o Capítulo 1: Construção de Personagem, para fazer sua primeira ficha.	From now on, read Chapter 1: Character Building, to create your first sheet.
123	Se você nunca jogou antes, pode acessar o canal de vídeos da Jambô, em youtube.com/jamboeditora , e assistir algumas sessões de RPG de Tormenta.	If you've never played before, you can go to Jambô's video channel, youtube.com/jamboeditora , and watch a few Storm RPG sessions.
124	Isso dará a você uma ideia geral de como funciona uma partida.	That will give you an overall idea of how a session works.
125	Mas, claro, o melhor jeito de aprender a jogar RPG é jogando.	But, of course, the best way to learn how to play RPG is by playing.
126	Então...	So...

127	Pronto para desbravar o mundo de Arton?	Are you ready to explore the world of Arton?
128	Os guerreiros Christian e Veronica, humano e medusa, explorando uma masmorra de Arton.	The warriors Christian and Veronica, human and medusa, exploring a dungeon in Arton.
129	Termos importantes	Important Definitions
130	A seguir estão alguns termos usados em Tormenta20.	The following terms will be used in Storm20.
131	Acostume-se com eles agora para facilitar a leitura!	Get used to them so you can understand better!
132	Jogador.	Player.
133	Um participante do jogo, exceto o mestre.	A partaker in the game, apart from the master.
134	Cada jogador interpreta um personagem.	Each player takes the role of a character.
135	Mestre.	Game Master.
136	A pessoa que controla o jogo, narrando a história e preparando as cenas.	The person who controls the game, narrating the story and preparing the scenes.
137	Personagem.	Character.
138	Um personagem fictício, interpretado por um jogador.	A fictional character, to be interpreted by a player.
139	São os protagonistas da história.	They are the main characters in the story.

140	Também chamados de heróis ou aventureiros, pelo papel que ocupam no mundo de Arton.	They are also called heroes or adventurers, due to their role in the world of Arton.
141	Atributos.	Attributes.
142	As competências físicas e mentais de um personagem.	The physical and mental statistics of a character.
143	Existem seis atributos.	There are six attributes.
144	Eles operam numa escala numérica, na qual um valor 0 equivale a média humana.	They are measured by a numerical scale, in which 0 corresponds to a human average value.
145	• Força.	• Strength
146	Potência muscular e capacidade atlética.	Muscular power and athleticism.
147	• Destreza.	• Dexterity
148	Agilidade e coordenação motora. • Constituição.	Agility and motor skills. • Constitution.
149	Saúde e resistência física. • Inteligência.	Health and stamina. • Intelligence.
150	Raciocínio e educação.	Mental acuity and knowledge.
151	• Sabedoria.	• Wisdom.
152	Sentidos e força de vontade.	Awareness and willpower.
153	• Carisma.	• Charisma.
154	Habilidades sociais.	Social skills.
155	Raça.	Race.

156	Todo personagem pertence a uma raça, um dos vários povos fantásticos que habita o mundo de Arton.	Every character belongs to a race, one of the many magical beings that inhabits the world of Arton.
157	Este livro traz 17 raças.	This book has 17 races.
158	Classe.	Class.
159	Todo personagem possui uma classe.	Every character has a class.
160	Ela funciona como sua “profissão”, definindo suas habilidades e papel no jogo.	It functions as a "profession", used to define your skills and role in the game.
161	Existem 14 classes.	There are 14 classes.
162	Nível.	Level.
163	Uma medida da experiência e poder de um personagem.	A way to measure the experience and power of a character.
164	Vai do 1o (aventureiro iniciante) ao 20o (entre os maiores heróis do mundo).	It ranges from the 1st (rookie adventurer) to 20th (greatest heroes in the world).
165	NPC.	NPC.
166	Sigla em inglês para “personagem não jogador”.	Abbreviation for "Non-player character".
167	Todos os personagens que não são interpretados por um jogador — ou seja, que são interpretados pelo mestre — são NPCs.	All characters that aren't played by a player — in other words, characters that are played by the game master — are NPCs.
168	Isso inclui todos os coadjuvantes e antagonistas da história.	This includes all coadjuvants and antagonists in the story.

169	Criatura.	Creature.
170	Qualquer ser senciente, seja um camponês, um zumbi ou um dragão.	Any sentient being, be it a peasant, a zombie or a dragon.
171	Criaturas são divididas em seis tipos: animais, humanoides, construtos, espíritos, monstros e mortos-vivos.	Creatures are classified in six types: animal, humanoid, construct, spirit, monster and undead.
172	Aliado.	Ally.
173	Uma criatura (personagem ou NPC) amistosa a seu personagem.	A creature (character or NPC) that is friendly to your character.
174	Inimigo.	Enemy.
175	Uma criatura hostil a seu personagem.	A creature that is hostile to your character.
176	Objeto.	Object.
177	Qualquer coisa não senciente — uma espada, um baú e um navio são todos objetos.	Anything non-sentient — a sword, a chest and a ship are all objects.
178	Pontos de Vida (PV).	Hit Points (HP).
179	Representam a saúde e a vitalidade do personagem.	The health and vitality of your character.
180	Quando seu personagem é ferido, seja por cair de um barranco, seja por ser dilacerado por um troll, sofre dano.	When your character is hurt, either by falling in a pit or being torn apart by a troll, you take damage.
181	O dano diminui seus PV.	The damage lowers your HP.
182	Caso seus PV cheguem a 0, você começa a morrer.	Should your HP reach 0, you start to die.

183	Pontos de Mana (PM).	Mana Points (MP).
184	Representam a energia e a determinação do personagem.	The energy and determination of your character.
185	Você gasta PM para usar suas habilidades.	You spend MP to use skills.
186	Perícia.	Skill.
187	Uma habilidade mundana, como cavalgar ou forjar uma espada.	A mundane ability, such as horseback riding or forging a sword.
188	Sua origem, sua classe e seu valor de Inteligência definem em quais perícias você será treinado, ou seja, mais competente.	Originally, its class and intelligence value define which skills you will learn, or even how competent you are to execute them.
189	Teste.	Check.
190	A mecânica básica do jogo.	Game's basic mechanic.
191	Sempre que você tenta uma ação difícil, precisa rolar 1d20, somar quaisquer modificadores aplicáveis e comparar o resultado com uma dificuldade estipulada pelo mestre.	Every time you try to do something difficult, you need to roll 1d20, add whichever applicable modifiers and compare the results to a difficulty that is determined by the master.
192	Testes são explicados em detalhes no Capítulo 5: Jogando.	Checks are explained further in Chapter 5: Playing.
193	Modificador.	Modifier.
194	Algo que afeta as características ou testes de uma criatura.	A value that affects the characteristics or checks of a creature.

195	Modificadores positivos são chamados de bônus, enquanto modificadores negativos são chamados de penalidades.	Positive modifiers are called bonuses and negative modifiers are called penalties.
196	Condição.	Condition.
197	Algo que afeta uma criatura, como estar envenenado ou paralisado.	Something that affects a creature, like being poisoned or paralyzed.
198	Condições são descritas na página 394.	Conditions are described in page 394.
199	Turnos e Rodadas.	Turns and Rounds.
200	Medidas de tempo para cenas de ação.	Time measurements for action scenes.
201	A cada rodada, cada personagem tem um turno — sua vez de agir.	For each round, every player has a turn — their moment to act.
202	Quando todos tiverem agido, a rodada termina e uma nova começa.	When everyone has finished their actions, the round ends and another one begins.
203	Cena.	Scene.
204	Um pedaço distinto da história.	A specific part of the story.
205	O início e o fim de uma cena são determinadas pelo andamento da história, não pelo tempo passado.	The beginning and end of a scene are determined by the pace of a story, not by the actual passing of time.
206	Por exemplo, uma cena de ação na qual os heróis encontram um ogro termina quando eles matam a criatura (ou fogem dela), independentemente	For example, an action scene where heroes face an ogre finishes when they kill the creature (or run away from it), regardless of how much time they'll take to do it.

	de quanto tempo levarem para fazer isso.	
207	Aventura.	Adventure.
208	Uma história completa, com início, meio e fim.	A full story, with beginning, middle and ending.
209	Uma aventura é composta por uma sequência de cenas — normalmente, de 3 a 4 cenas para uma história curta até 10 cenas ou mais para uma história longa.	An adventure is a sequence of scenes — usually 3 to 4 scenes for a short story and 10 scenes or more for a longer one.
210	Campanha.	Campaign.
211	Uma sequência de aventura unidas por uma trama maior — como unificar um reino, impedir os planos de um grande vilão ou destruir uma área de Tormenta.	A sequence of adventures that are connected by a bigger plot — such as unifying a realm, stopping a great villain or destroying an area of the Storm.
212	Sessão de Jogo.	Game Session.
213	Cada vez que você se reúne com seus amigos para jogar é uma sessão de jogo — ou só “sessão”.	Each time you gather your friends to play can be called a game session — or just "session".
214	É um evento no mundo real, não uma duração de tempo dentro do jogo.	Its a real world event, not a time lapse inside the game world.
215	20 Coisas a Saber	20 Must-Knows.
216	1. Mas Por Que Vinte?	1. Why Twenty?
217	Em Tormenta, o número 20 sempre foi o símbolo mais poderoso de todos.	In Storm, the number 20 has always been the greatest symbol of all.

218	As rolagens importantes usam um dado de vinte faces — e “rolar um 20” é uma grande façanha, um acerto crítico, uma festa.	Important rolls use a twenty-faces die —and "to roll a 20" is a great deed, a critical hit, a celebration.
219	Os personagens têm vinte níveis.	Characters have twenty levels.
220	O Panteão tem vinte deuses.	The Pantheon has twenty gods.
221	Por tudo isso, nossa celebração de vinte anos teria que ser algo muito especial.	Because of all that, our twenty years celebration had to be truly extraordinary.
222	2. Grupo de Heróis.	2. Group of Heroes
223	Tormenta20 é sobre trabalho em equipe.	Storm20 is about team work.
224	Aventureiros com diferentes habilidades unem-se para somar suas forças e proteger suas fraquezas.	Adventurers with different skills gather to become stronger and cover their weaknesses.
225	Não há personagem “melhor”, não há raça ou classe mais forte.	There's no "better" character, there's no stronger race or class.
226	Mesmo aquele guerreiro apelão, capaz de causar quantidades estupendas de dano, acabará sobrepujado por desafios que sua espada não pode vencer.	Even that overpowered warrior, capable of causing an unreasonable amount of damage, will end up overwhelmed by challenges that cannot be slashed by their sword.
227	Não há membro menos importante; todos têm seu papel no grupo.	There's no unimportant members; everyone has a role in the group.
228	3. Estranhos e Maravilhosos.	3. Weird and Wonderful.

229	Vejam, ali vão um elfo bárbaro, um minotauro inventor, um bucaneiro anão e um cavaleiro goblin!	Look, over there, a barbarian elf, an artificer minotaur, a buccaneer dwarf and a goblin knight!
230	Estranho?	Weird?
231	Com certeza!	Absolutely!
232	Errado?	Wrong?
233	De jeito nenhum!	Not at all!
234	Tormenta20 é sobre heróis exóticos e extravagantes, que se destacam mesmo no mais colorido dos mundos.	Storm20 is all about eccentric and extravagant heroes who stand out even in the brightest places.
235	Você e seus amigos são os protagonistas, os astros da história.	You and your friends are main characters, the stars of the story.
236	Não importa quantos tipos esquisitos existam em Arton, os olhares de espanto sempre se voltam para os personagens jogadores.	It doesn't matter how many weirdos exist in Arton, character players will always be stared at in amazement.
237	4. Salvar o Mundo é SEU Trabalho.	4. Saving the World is YOUR Job.
238	Ainda que Arton seja bem provido de personalidades com vasto poder e influência, elas têm seus próprios problemas para resolver.	Even though Arton has individuals with great power and influence, they have their own problems to solve.
239	Diante de uma crise, bater à porta do arquimago ou sumo-sacerdote mais próximo não é a resposta — exceto, talvez, em busca de pistas ou conselhos.	In the face of a crisis, knocking on the door of the nearest archmage's or archbishop's house isn't the answer — unless, perhaps, you're looking for clues or a piece of advice.

240	“Por que eles não fazem nada?” alguém perguntará.	"Why aren't they doing anything?" someone will ask.
241	Esse alguém, com certeza, não é um herói aventureiro.	That someone certainly isn't an adventurer.
242	Um herói simplesmente empunha espada ou magia, reúne-se com seus aliados e ruma para o desafio.	A hero would simply wield their weapon or prepare a spell, gather their allies and face the challenge head-on.
243	5. Um Novo Reinado.	5. A New Kingdom.
244	Aqueles mais familiarizados com o antigo mapa político de Arton podem ficar chocados.	Those who were used to the old political map of Arton might be shocked.
245	Onde estão os reinos que conheciam?	Where are the kingdoms they knew?
246	Acredite, nenhuma nação desapareceu (isto é, quase nenhuma), mas com certeza houve grandes mudanças.	Believe it or not, no nation has disappeared (well, almost none), but great changes were made.
247	Enquanto umas só mudaram de nome, outras mudaram mais profundamente.	While some have only changed in name, others have gone through a deeper transformation.
248	Algumas, que representam melhor a identidade do Reinado, ganharam destaque; outras foram reduzidas a pontos curiosos, exóticos, sem a mesma relevância no panorama geral — mas ainda presentes, ainda ao alcance de uma boa jornada.	The ones which best depict the identity of the Kingdom have been highlighted; the others were turned into interesting, exotic locations that do not hold the same relevance in the overall picture — but they are still there, within a journey's reach.
249	6. Magia Versus Ciência.	6. Magic Versus Science.

250	Seja arcana ou divina, a magia é uma dádiva maravilhosa, um presente do universo — mesmo o camponês mais ignorante e supersticioso sabe disso.	Arcane or divine, magic is a wonderful gift, a present from the universe — even the most ignorant and superstitious of the peasants know that.
251	No Reinado, arcanistas e clérigos são figuras de grande prestígio.	In the Kingdom, arcanists and clerics are very respected individuals.
252	Itens encantados trazem poderes fantásticos a seus portadores.	Enchanted items bring fantastic powers to their bearers.
253	Por que, então, existem aqueles dedicados a construir engenhos mecânicos infernais, que funcionam metade das vezes e explodem na outra metade?	Why, then, there are those who dedicate their lives to building hellish gadgets, which have even odds of either working or exploding?
254	Armas de pólvora, criaturas artificiais, máquinas voadoras...	Powder weapons, artificial creatures, flying machines...
255	Alguns chamam de progresso.	Some call it progress.
256	Outros só querem ficar longe, bem longe.	Others just want to stay far, far away from it.
257	7. Tormenta.	7. Storm.
258	Ainda Mais.	Going Beyond.
259	O pesadelo aberrante está mais presente do que nunca.	The aberrant nightmare is stronger than ever.
260	Aharadak, Deus da Tormenta, agora ocupa um lugar no Panteão.	Aharadak, God of the Storm, now holds a seat at the Pantheon.

261	Seus cultistas depravados espalham corrupção através do Reinado.	His depraved cultists spread corruption throughout the Kingdom.
262	Ainda assim, existem heróis que empunham o poder da Tormenta para nos salvar.	Even so, there are heroes who wield the power of the Storm to save us.
263	Nascidos com a mácula, ou aceitando deformações em seus corpos, ou até cultuando o deus macabro para brandir sua magia contra os próprios invasores.	Those followers were born tainted, would embrace body deformities or even worship a macabre god in order to brandish their magic against the intruders.
264	Mas estariam mesmo protegendo Arton, ou apenas cedendo à sedução do poder profano?	But, in reality, were they protecting Arton or just giving in to the unholy power's seduction?
265	8. Compatibilidade.	8. Compatibility.
266	Tormenta20 mudou, evoluiu, mas continua honrando seu legado.	Storm20 has changed and evolved, but it still honors its legacy.
267	Ainda é o jogo que você conhece e ama, ainda tem as mesmas regras fundamentais.	It is the same game you've always known and loved, and it still follows the same fundamental rules.
268	Você continua rolando um dado de vinte faces, somando modificadores e tentando alcançar uma dificuldade.	You still roll a twenty-faced die, add modifiers and try to surpass a difficulty value.
269	A maior parte das mecânicas continua: os atributos básicos, as raças e classes, as perícias...	Most mechanics remain the same: basic attributes, races and classes, skills...

270	Outras mudaram de nome (os antigos talentos, por exemplo, agora se chamam poderes), mas também estão presentes.	Others have been renamed (the old talents, for example, are now called feats), but they still exist.
271	Se você jogou qualquer das edições anteriores, tudo será familiar.	If you've played a previous edition, everything will be familiar to you.
272	9. Regras Existem...	9. Rules Are Meant...
273	Grande parte deste livro contém regras.	Most part of this book contains rules.
274	Em um jogo de imaginação, são as regras que dizem como o mundo funciona, são as regras que mantêm a realidade coesa.	The rules set how the world works in an imagination game, and those rules keep reality in check.
275	Para quase tudo que você tentar, existe uma chance matemática de sucesso ou fracasso.	There's a mathematical chance of failure or success for almost everything you try to do.
276	Para quase tudo que você quiser, existe uma regra prevendo tal situação.	There's a guideline for most things you're planning to do.
277	Quando não existe, você pode inventá-la.	When there isn't one, you can make it.
278	10. ...Para Serem Quebradas.	10. ...To Be Broken.
279	E quando você não gosta de uma regra, pode apenas mudá-la.	And when you don't like a rule, you may simply change it.
280	Tormenta20 tem muitas regras, mas elas estão aqui para ajudar, não para restringir.	Storm20 has many rules but they're here to help, not to ruin your adventure.

281	Após conhecê-las, entendê-las, você pode simplesmente decidir que as prefere diferentes.	After you understand and know them, you might decide which ones you'd rather rewrite.
282	Você pode trocar por outras novas.	You may change them.
283	Pode adicionar regras mais detalhadas ou simplificar aquelas que achar difíceis.	You may add more detailed rules or simplify those you find too complicated.
284	Ninguém vai proibir.	No one will stop you.
285	A única lei é que todos os jogadores devem conhecer e concordar com as novas regras.	The only law is that every player must know the new rules and abide by them.
286	11. Fácil de Aprender, Difícil de Dominar.	11. Easy to Learn, Hard to Master.
287	Esse é o grande objetivo do game design.	This is the main objective of this game's design.
288	Tormenta20 foi reformulado para melhorar a construção de personagem — que pode ser simples e rápida, ou então um mergulho na profunda complexidade mecânica em busca de suas escolhas favoritas.	Storm20 was redesigned to improve character building — which can be fast and simple, or it can be a deep dive into complex mechanics in search of your favorite ones.
289	Cada classe oferece métodos mais diretos, mas nenhum personagem será igual a outro.	Each class provides a more straightforward approach, but no two characters will be the same.
290	Combates podem ser resolvidos sem pausas demoradas para debater regras,	Combat can end without long pauses to discuss the rules, but still with

	mas ainda com numerosas estratégias à disposição.	numerous strategies available to the players.
291	12. Panteão Renovado.	12. Revamped Pantheon.
292	Exceto pelos personagens jogadores, os seres de maior influência em Arton são seus deuses — tudo que acontece no mundo, de bom e ruim, terá envolvimento deles.	Aside from the player characters, the beings who wield the biggest influence over Arton are the gods; everything that happens in the world, good or bad, will be their doing.
293	Entre clérigos, druidas e paladinos, seus devotos empunham magia divina e cumprem seus objetivos.	Whether they were clerics, druids or paladins, the god's devotees wield divine magic and achieve their goals.
294	Embora poderosos, os deuses podem ser derrotados, podem ser mortos.	Although almighty, gods can be defeated and killed.
295	Deuses caem, deuses elevam-se, pois sempre deve haver vinte.	Gods fall, gods rise, for they are twenty.
296	Os antigos Keenn, Tauron e Ragnar desapareceram.	The old Keenn, Tauron and Ragnar have disappeared.
297	Em seus lugares, ascenderam Arsenal, Aharadak e Thwor.	Arsenal, Ahadarak and Thwor have ascended and took their place.
298	13. Poderes e Obrigações.	13. Power and Duty.
299	Em suas primeiras versões, Tormenta trazia opções especiais para servos dos deuses — incluindo dons únicos de cada divindade, acompanhados por votos sagrados que cobravam um alto preço quando violados.	In its early versions, Storm had special options for god's devotees, including unique gifts from each deity; which were followed by sacred vows that, if broken, had a high cost.

300	Esse conjunto de poderes e deveres trazia aos clérigos muita personalidade.	This set of powers and duties made clerics very unique.
301	As regras mudaram ao longo dos anos, ficaram flexíveis, soltas, pouco relevantes.	The rules changed throughout the years and became flexible, loosen and quite irrelevant.
302	Agora, não apenas retomam a força original, como também estão disponíveis para outras classes.	Nowadays, not only have they returned in full strength, but they're also available to other classes.
303	Um guerreiro comum, ou um guerreiro devoto de Valkaria?	A common warrior or a devout warrior of Valkaria?
304	A escolha é sua!	It's up to you!
305	14. Raças e Classes.	14. Races and Classes.
306	Grandes mudanças aqui!	Great changes here!
307	Meia-dríade, ícone do mangá Holy Avenger, agora chama-se dahllan e entra no elenco das raças principais — enquanto todas as outras tiveram suas habilidades reformuladas.	The Half-dryad, the icon of Holy Avenger's manga, is now called dahllan and became part of the main races roster; other races had a rework in their abilities.
308	Substituições importantes nas classes: saem o monge e o samurai (voltando ao lar em Império de Jade), chegam o lutador e o cavaleiro.	Important replacements happened in classes: monk and samurai were removed (and went back to their home in Jade Empire), a fighter and a knight were added.
309	O impronunciável swashbuckler dá lugar ao bucaneiro.	The impossible-to-read swashbuckler gave way to the buccaneer.

310	Feiticeiro e mago tornam-se um só.	Sorcerer and mage have been merged together.
311	O inventor e o nobre trazem novas maneiras de vencer desafios.	The artificer and the noble classes bring new ways to face challenges.
312	15. Origens.	15. Origins.
313	Além de uma raça e uma classe, este novo ingrediente acrescenta riqueza à história de seu personagem.	Other than a race and a class, this new ingredient adds flavor to your character's background.
314	Aqui é onde você decidirá quem ele era no passado, antes de se tornar um aventureiro.	That's where you'll gather information on their past, on the days before they became adventurers.
315	Um esperto sobrevivente das ruas, que conhece todas as manhas?	A smart street survivor who knows all the tricks?
316	Um membro da nobreza, agora portador da armadura tradicional da família?	A nobility member who wears the traditional armor of his family?
317	Um estudioso matriculado ainda jovem na Academia Arcana?	A scholar who enrolled in the Arcane Academy when he was young?
318	Você pode modificar uma origem, deixando mais a seu gosto, ou até inventar uma nova!	You can change an origin, leave it to your liking, or even create your own!
319	16. Pontos de Mana.	16. Mana Points
320	Na antiga versão do jogo, apenas conjuradores (clérigos, druidas, magos) usavam pontos para ativar seus poderes.	In the old version of the game, only conjurers (clerics, druids, mages) used points to activate their powers.

321	<p>Agora, as habilidades especiais de todos os personagens exigem uma mesma energia para sua ativação.</p>	<p>Now, special abilities of all characters require the same energy to be used.</p>
322	<p>Esta é mais uma medida para tornar o jogo mais simples, para evitar que você precise gerenciar um número de utilizações separado para cada poder diferente.</p>	<p>This measure is meant to simplify the game; to avoid having to manage different numbers of usages for each different power.</p>
323	<p>17. Alinhamento.</p>	<p>17. Alignment</p>
324	<p>Sempre se disse que, em Arton, “bem, mal, ordem e caos são forças fundamentais do universo”.</p>	<p>It is known that, in Arton, "Good, evil, order and chaos are fundamental forces of the universe."</p>
325	<p>Elas continuam sendo assim, mas agora se tornam mais misteriosas para os mortais.</p>	<p>It is still true, but now these forces have become more mysterious to mortals.</p>
326	<p>As tendências (agora alinhamentos) ainda existem, ainda funcionam como guias de conduta para os personagens, mas sem a importância mecânica de antes.</p>	<p>Tendencies (now called alignments) still exist and work as a guide for the characters choices, but they don't have the same mechanical importance as before.</p>
327	<p>Não há mais restrições de tendência para classes.</p>	<p>There are no more restrictions of tendency for classes.</p>
328	<p>Obedecer aos desígnios de um deus é mais importante do que ter alinhamento similar ao dele.</p>	<p>To obey the sayings of a god is more important than having the same alignment as them.</p>
329	<p>A única exceção é o paladino, que permanece como campeão sagrado do bem e ordem.</p>	<p>The only exception is the paladin, who remains as a sacred champion of order and good.</p>

330	18. A Maior e Melhor Comunidade.	18. The Biggest and Best Community.
331	Então, forasteiro, você acaba de chegar ao Reinado?	So, outsider, you've just arrived to the Kingdom?
332	Nada tema, você não está sozinho.	Fear not, for you are not alone.
333	Nessas duas décadas de jornada, Tormenta reuniu uma legião de fãs, uma horda de companheiros prontos para participar de seu grupo, um exército de veteranos prontos para mostrar o caminho.	In two decades of journey, Storm has gathered a legion of fans, a horde of companions ready to take part in your group, a veteran army ready to show you the way.
334	Não importa quem você é; em Arton, ninguém é estranho, exótico ou esquisito demais para ser herói.	It doesn't matter who you are; in Arton, no one is too weird, too exotic or too awkward to be a hero.
335	Suas diferenças são a nossa força.	Strength relies in variety.
336	Seja bem-vindo!	Welcome!
337	19. A versão Oficial É a SUA.	19. The Official version is YOUR version.
338	Quando você e seus amigos se reúnem para jogar Tormenta20, estão assumindo o protagonismo da aventura.	When you and your friends get together to play Storm20, you are taking the lead in an adventure.
339	Vocês são os personagens principais, suas escolhas decidem o destino do mundo.	You are the main characters, your choices decide the fate of the world.

340	Ainda que grandes histórias sejam contadas em livros e quadrinhos, elas não existem para apagar os jogadores; existem para inspirá-los, para mostrar o que pode ser feito.	Even though great stories are told in books and comics, they are not meant to suppress players; they are meant to inspire them, to broaden possibilities.
341	Seguir o material oficial à risca, reinventar tudo ou algo no meio?	Should you stick to the official rules, start something new or change it along the way?
342	Você escolhe.	It is up to you.
343	20. Jogue como Quiser.	20. Play as you Wish
344	Como você sente que este jogo deveria ser?	What do you think this game should be like?
345	Uma aventura despreocupada, plena de batalhas divertidas que terminam em festa?	A careless adventure, with plenty of fun battles that end in celebration?
346	Uma saga monumental sobre heróis modestos que evoluem e tornam-se campeões cósmicos?	A legendary saga about modest heroes who evolve and become cosmic champions?
347	Um conto de horror macabro, sobre pesadelos aberrantes espreitando nas frestas da realidade?	A macabre horror short story, with aberrant nightmares lurking between gaps of reality?
348	Não há jeito errado de jogar Tormenta20!	There's no wrong way to play Storm20!
349	Jogue todos os dias, ou semanas, ou meses.	Play it every day, every week or every month.
350	Jogue por algumas horas ou atravesse a noite.	Play it for a couple of hours or pull an all nighter.

351	Faça de cada sessão um evento dramático, denso, ou uma grande bagunça.	Have a session of tension and drama or a very messy one.
352	Tormenta é sobre imaginação, aventuras, sonhos.	Storm is about imagination, adventures, dreams.
353	E nenhuma dessas coisas tem limites.	And all of them have no limits.
354	Capítulo 1 – Construção de personagem	Chapter 1 – Character Building
355	“Eu sinto um herói esperando para nascer!	"I can feel a hero waiting to be born!
356	Um herói precisando só de um motivo!” – Val	A hero in need of motivation!" – Val
357	Cada jogador de Tormenta20 controla um personagem, um herói aventureiro.	Each player in Storm 20 controls a character, an adventurer hero.
358	Este capítulo traz as regras para a construção de personagens	This chapter is about the rules for building
359	jogadores — como determinar seus atributos, raça, classe, origem e demais características.	player characters – how to calculate your attributes and how to choose your race, class, origin and other characteristics.
360	O personagem pode ser fornecido pelo mestre, especialmente se você ainda não conhece as regras — mas inventar seu aventureiro é uma das partes mais divertidas do jogo.	The master could create the character, specially if you don't know the rules yet. Even though creating your adventurer is one of the best parts in the game.

361	Para fazer isso, siga os passos abaixo.	To do that, you should follow the steps below:
362	1. Defina seus Atributos.	1. Establish your Attributes.
363	Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.	Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom and Charisma.
364	Esses seis atributos são as principais características de seu personagem e afetam quase tudo que você faz.	These six attributes are the main features of your character and affect almost everything you do.
365	2. Escolha sua Raça.	2. Choose your Race.
366	Este livro contém dezessete raças.	There are seventeen races in this book.
367	Cada uma modifica seus atributos e fornece habilidades específicas.	Each one changes your attributes and provide specific abilities.
368	3. Escolha sua Classe.	3. Choose your Class.
369	Enquanto a raça diz como você nasceu, a classe é como uma profissão.	Just like a race shows how you were born, a class represents a profession.
370	Este livro oferece quatorze classes.	This book provides fourteen classes.
371	4. Escolha sua Origem.	4. Choose your Origin
372	O que você fazia antes de ser aventureiro?	What did you do before you became an adventurer?
373	Aqui você escolhe o histórico, o passado de seu personagem.	Here you'll describe the history, the past of your character.
374	5. Escolha sua Divindade (Opcional).	5. Choose your Deity (Optional).

375	Existem vinte deuses em Arton.	There are twenty gods in Arton.
376	Se quiser, você pode dedicar-se a um deles.	You can devote yourself to one of them if you wish.
377	6. Escolha suas Perícias.	6. Choose your Skills.
378	As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu com treinamento, importantes para resolver desafios físicos, mentais e sociais.	Mundane abilities that your character has learned with training. They're important for overcoming physical, mental and social obstacles.
379	Veja o Capítulo 2.	See Chapter 2.
380	7. Anote seu Equipamento.	7. Write Down your Equipment.
381	Anote seus itens iniciais, determinados por sua origem e sua classe.	Write which are your initial items, determined by your origin and your class.
382	Veja o Capítulo 3.	See Chapter 3.
383	8. Magias (Apenas Arcanistas, Bardos, Clérigos e Druidas).	8. Spells (Just for Arcanists, Bards, Clerics and Druids).
384	Verifique quantas magias você conhece e escolha quais são.	Look up how many spells you know and choose which ones you'll keep.
385	Veja o Capítulo 4.	See Chapter 4.
386	9. Toques Finais.	9. Final Touches.
387	Preencha os campos que faltam na ficha de personagem: pontos de vida e pontos de mana, tamanho e deslocamento, Defesa e ataques.	Fill the empty fields that are missing in the character sheet: Hit Points and Mana Points, size and movement, armor and damage.

388	Escolha também o nome do personagem e defina sua personalidade e aparência.	Also, you'll need to choose the name for your character and define their personality and appearance.
389	Conceito de Personagem	Character Concept
390	Antes de começar a construir sua ficha, é útil ter uma ideia básica sobre quem você quer interpretar — um conceito de personagem.	Before you start building your sheet, it is wise to have a basic idea about who you want to play, a character concept.
391	Você não precisa ter qualquer experiência com o jogo, nem conhecer o mundo de Arton.	You don't need to have any experience with the game, nor do you need to know the world of Arton.
392	Só precisa saber que Tormenta20 se passa num mundo de fantasia cheio de tipos variados e que seu personagem será um herói.	You just need to know that Storm20 is set in a fantasy world full of varied types, and that your character will be a hero.
393	É claro, familiaridade com a história e a geografia deste mundo podem levar a conceitos interessantes.	Of course, familiarity with the history and geography of this world can lead to interesting concepts.
394	Se quiser, leia o Capítulo 9: Mundo de Arton ou qualquer uma das várias obras que se passam no cenário para conhecê-lo melhor.	If you want, read Chapter 9: World of Arton or any of the various works set in Arton to get to know it better.
395	Você pode basear seu conceito em uma combinação de raça e classe.	You can base your concept on a combination of race and class.
396	Dê uma olhada nas seções deste capítulo.	Take a look at the sections in this chapter.

397	Não se preocupe com regras, apenas leia a descrição das que achar mais interessantes e imagine como elas podem se combinar.	Don't worry about rules, just read the description of the ones you find most interesting and imagine how they can be combined.
398	Essa mistura já diz muito sobre seu personagem.	This mix already says a lot about your character.
399	Você também pode basear seu personagem em algum herói de filmes, livros ou videogames.	You can also base your character on a hero from movies, books or video games.
400	Apenas lembre que você estará interpretando um aventureiro em início de carreira.	Just remember that you will be playing a beginner adventurer.
401	A parte mais emocionante da vida do seu personagem ainda está por vir — na forma da história que será contada durante o jogo.	The most exciting part of your character's life is yet to come — in the form of the story that will be told during the game.
402	É claro, você não precisa usar nenhum desses apoios para imaginar seu personagem.	Of course, you don't need to use any of these supports to imagine your character.
403	Tente descrever o conceito em uma frase curta, incluindo pelo menos um traço de personalidade.	Try to describe the concept in a short sentence, including at least one personality trait.
404	Se conseguir, provavelmente tem um conceito de personagem forte.	If you can, you probably have a strong character concept.
405	Tudo muito teórico?	Too much theory?

406	Sem problemas, vamos a alguns exemplos de bons conceitos de personagem.	No problem, let's see some examples of good character concepts.
407	• Uma bucaneira que sonha em conhecer os pontos mais distantes de Arton.	• A buccaneer who dreams of visiting the farthest reaches of Arton.
408	• Um guerreiro apaixonado pela nobre que só viu uma vez, determinado a se provar digno dela.	• A warrior in love with the noblewoman he has only seen once, determined to prove himself worthy of her.
409	• Um mago atrapalhado e tímido, mas muito inteligente.	• A clumsy and shy wizard, but very intelligent.
410	• Uma paladina que não consegue controlar seu pavio curto.	• A paladin who cannot control their short temper.
411	• Um anão clérigo de Valkaria — um não humano devotado à Deusa da Humanidade já é um ótimo conceito!	• A dwarf cleric of Valkaria - a non-human devoted to the Goddess of Humanity is already a great concept!
412	• Uma elfa amargurada e traumatizada com a queda do reino élfico.	• A bitter elf, traumatized by the fall of the elven kingdom.
413	• Um jovem pobre cujo maior objetivo é ganhar dinheiro e se tornar o maior comerciante do mundo.	• A poor young man whose biggest goal is to make money and become the world's greatest merchant.
414	• Um bardo vaidoso, obcecado com a própria beleza.	• A vain bard, obsessed with their own beauty.
415	• O filho de um nobre que deve superar a própria covardia para se tornar um herdeiro digno.	• The son of a nobleman who must overcome his own cowardice to become a worthy heir.

416	• Uma guerreira cuja aldeia foi massacrada por orcs, que busca vingança e uma nova família.	• A warrior whose village was massacred by orcs seeks revenge and a new family.
417	Atributos básicos	Base Attributes
418	Todo personagem tem seis atributos, que definem suas competências básicas: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.	Every character has six attributes which define their basic skills: Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom and Charisma.
419	Atributos são medidos numericamente.	Attributes are measured numerically.
420	Um valor 0 representa a média humana.	A value of 0 represents the human average.
421	Valores 1 ou 2 estão acima da média — o lenhador da vila, acostumado a trabalho pesado, pode ter Força nesse intervalo.	Values 1 or 2 are above average - the village woodcutter, used to hard work, can have Strength in this range.
422	Valores 3 ou 4 representam pessoas extraordinárias — o conselheiro real, que leu todos os livros da biblioteca do castelo, pode ter Inteligência nessa faixa.	Values 3 or 4 represent extraordinary people - the royal advisor, who has read every book in the castle library, may have Intelligence in this range.
423	Valores 5 ou mais representam indivíduos heroicos.	Values 5 or higher represent heroic individuals.
424	Já valores negativos estão abaixo da média.	Negative values are below average.

425	Uma criança pode ter Força -1, enquanto um ancião de saúde muito frágil pode ter Constituição -2.	A child may have Strength -1, while an old man of very fragile health may have Constitution -2.
426	Força • For	Strength • STR
427	Seu poder muscular.	Your physical power.
428	A Força é aplicada em testes de Atletismo e Luta; rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso, e testes de Força para levantar peso e atos similares.	Strength influences Athleticism and Fighting checks, close combat rolls or throw weapons damage rolls, Strength tests for weightlifting and similar actions.
429	Destreza • Des	Dexterity • Dex
430	Sua agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora.	Agility, reflexes, balance and motor skills.
431	A Destreza é aplicada na Defesa e em testes de Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.	Dexterity influences your Defense and checks for Acrobatics, Horseback Riding, Stealth, Initiative, Thievery, Piloting, Aim and Reflexes.
432	Constituição • Con	Constitution • Con
433	Sua saúde e vigor.	Your health and stamina.
434	A Constituição é aplicada aos pontos de vida iniciais e por nível e em testes de Fortitude.	Constitution influences your beginning hit points, hit points by levelling and in Fortitude tests.
435	Se a Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem retroativamente de acordo.	If your Constitution changes, your hit points will increase or decrease accordingly.
436	Inteligência • Int	Intelligence • Int

437	Sua capacidade de raciocínio, memória e educação.	Your ability to reason, your memory and level of instruction.
438	A Inteligência é aplicada em testes de Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício.	Intelligence influences checks for Knowledge, War, Investigation, Mysticism, Nobility and Crafting.
439	Além disso, se sua Inteligência for positiva, você recebe um número de perícias treinadas igual ao valor dela (não precisam ser da sua classe).	Also, if your Intelligence is above zero, you get a number of learned skills that equals their value (they don't need to belong to your class).
440	Sabedoria • Sab	Wisdom • Wis
441	Sua observação, ponderação e determinação.	Your perception, judgment and determination.
442	A Sabedoria é aplicada em testes de Cura, Intuição, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.	Wisdom influences checks for Heal, Intuition, Perception, Religion, Survival and Will.
443	Carisma • Car	Charisma • Cha
444	Sua força de personalidade e capacidade de persuasão, além de uma mistura de simpatia e beleza.	It determines your personality's strength and persuasion, as well as friendliness and beauty.
445	O Carisma é aplicado em testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Jogatina.	Charisma influences checks for Taming, Acting, Diplomacy, Deception, Intimidation and Gambling.
446	Definindo seus atributos	Define Your Attributes
447	Há duas maneiras de definir seus atributos: com pontos ou com rolagens.	There are two ways to define your attributes: points or rolls.

448	Escolha a que preferir.	Choose whichever you prefer.
449	Pontos.	Points.
450	Você começa com todos os atributos em 0 e recebe 10 pontos para aumentá-los.	You start with 0 in all attributes and get 10 points to increase them.
451	O custo para aumentar cada atributo está descrito na tabela abaixo.	The cost to increase each attribute is explained below.
452	Você também pode reduzir um atributo para -1 para receber 1 ponto adicional.	You can also decrease -1 of an attribute to get 1 extra point.
453	Rolagens.	Rolls.
454	Role 4d6, descarte o menor e some os outros três.	Roll 4d6, ignore the lower value and sum the other three.
455	Anote o resultado.	Write down the result.
456	Repita esse processo cinco vezes, até obter um total de seis números.	Repeat this process five times to get a total of six numbers.
457	Então, converta esses números em atributos conforme a tabela abaixo.	Then, convert these numbers in attributes according to the table below.
458	Por exemplo, se você rolar 13, 8, 15, 18, 10 e 9, seus atributos serão 1, -1, 2, 4, 0 e -1.	For example, if you roll 13, 8, 15, 18, 10 and 9, your attributes will be 1, -1, 2, 4, 0 and -1.
459	Distribua esses valores entre os seis atributos como quiser.	Distribute these values between the six attributes as you wish.

460	Caso seus atributos não somem pelo menos 6, role novamente o menor valor.	In case your attributes don't add up to a minimum of 6, roll again the lowest value.
461	Repita esse processo até seus atributos somarem 6 ou mais.	Repeat that process until your attributes add up to 6 or more.
462	Atributos Mínimos	Minimum Attributes.
463	Um valor menor que -5 em um atributo gera um efeito: For ou Des (paralisado), Con (morre), Int ou Sab (inconsciente), Car (torna-se um NPC).	An attribute value lower than -5 leads to conditions: Str or Dex (paralyzed), Con (dies), Int or Wis (unconscious), Cha (becomes an NPC).
464	Isso ignora imunidades.	They ignore immunities.
465	Tabela 1-1: Atributos	Table 1-1: Attributes
466	Atributo	Attribute
467	Custo	Cost
468	Rolagem	Roll
469	-2	-2
470	-	-
471	7 ou menos	7 or less
472	-1	-1-1
473	-1 ponto	-1 point
474	8-9	8-9
475	0	00

476	0 ponto	0 points
477	10-11	10-11
478	1	1
479	1 ponto	1 point
480	12-13	12-13
481	2	2
482	2 pontos	2 points
483	14-15	14-15
484	3	3
485	4 pontos	4 points
486	16-17	16-17
487	4	4
488	7 pontos	7 points
489	18	18
490	Raças	Races
491	As raças de Arton são muito variadas entre si.	Arton's races are very different from each other.
492	Na maior parte do mundo civilizado um personagem não será hostilizado por pertencer a qualquer raça.	In most parts of the civilized world, no one will be hostile to a character just because of his race.

493	Contudo, alguns antros de vilania podem nutrir verdadeiro ódio por determinadas raças — a Supremacia Purista, por exemplo, despreza não humanos.	However, some dens of villainy can harbor real hatred for certain races - the Purist Supremacy, for example, despises non-humans.
494	A exceção a isso são os lefou.	The lefou are an exception.
495	Tocados pela Tormenta, a maior ameaça deste mundo, os lefou atraem medo em todos os reinos.	Touched by the Storm, Arton's greatest threat, the lefou draw fear into every realm.
496	Algumas raças são mais numerosas ou têm papel predominante na história de Arton — humanos, anões, dahllan, elfos, goblins, lefou, minotauros e qareen.	Some races are more numerous or play a predominant role in Arton's history - humans, dwarves, dahllan, elves, goblins, lefou, minotaurs and qareen.
497	O povo do continente está acostumado a ver membros dessas raças.	The people of the continent are used to seeing members of these races.
498	Uma vila humana pode ter um ferreiro anão, por exemplo, e ninguém ficará surpreso.	A human village can have a dwarf blacksmith, for example, and no one will be surprised.
499	Mas essas não são as únicas raças de Arton.	But these are not the only races of Arton.
500	Dentre toda a variedade dos seres deste mundo, há um grupo de raças mais raras: golens, hynne, kliren, medusas, osteon, sereias, sílfides, suraggel e trogs.	Among all the variety of beings in this world, there is a group of rarer races: golens, hynne, kliren, jellyfish, osteon, mermaids, sylphids, suraggel and trogs.

501	A maioria das pessoas nunca viu um membro dessas raças.	Most people have never seen a member of these races.
502	Pode considerar que são míticas, que foram extintas ou que jamais pisaram no continente.	You may consider them mythical, extinct or that they would never set foot on the continent.
503	Um membro dessas raças pode atrair curiosidade, espanto ou até medo por onde passar.	A member of these breeds can attract curiosity, awe or even fear wherever they go.
504	Em termos de jogo, essas raças possuem mecânicas mais avançadas e são indicadas para jogadores veteranos.	In terms of gameplay, these races have more advanced mechanics and are suitable for veteran players.
505	Quase todas as grandes sagas artonianas são sobre grupos de diferentes raças.	Almost all the great Artonian sagas are about groups of different races.
506	Aventureiros aprendem a ver o melhor em cada indivíduo e, ao longo de uma vida de viagens e batalhas, acostumam-se até mesmo ao mais exótico companheiro.	Adventurers learn to see the best in each individual and, over a lifetime of travel and battle, grow accustomed to even the most exotic companion.
507	Escolhendo sua Raça	Choose your Race
508	Após definir seus atributos, é hora de escolher sua raça.	After defining your attributes, it's time to choose your race.
509	Você pode escolher qualquer raça, mas dependendo do seu conceito de personagem, algumas são mais indicadas que outras.	You can choose any race, but depending on your character concept, some are more suitable than others.

510	Se você quiser um personagem bom de briga, por exemplo, minotauro é uma boa escolha.	If you want a good fighting character, for example, a minotaur is a good choice.
511	Se gosta de lançar magias, vá de elfo.	If you like casting spells, elf is a great option.
512	Já se prefere resolver seus problemas na lábia, escolha qareen.	But, if you prefer talking your way out of problems, choose qareen.
513	Da mesma forma, algumas raças não são indicadas para certos conceitos.	Similarly, some breeds are not suitable for certain concepts.
514	Um trog estudioso provavelmente não será muito competente, assim como um hynne brigão.	A scholar trog is unlikely to be very competent, as is a quarrelsome hynne.
515	Humanos são um caso especial — são a raça mais versátil, capazes de se destacar em qualquer carreira.	Humans are a special case - they are the most versatile race, able to excel in any career.
516	Se estiver em dúvida, vá de humano.	If in doubt, go human.
517	Como dito acima, todas as raças funcionam para todos os tipos de personagem, e fazer combinações inusitadas pode ser muito divertido.	As stated above, all races work for all character types, and making unusual combinations can be a lot of fun.
518	Mas, se você for um jogador iniciante, prefira uma raça que forneça um bônus no atributo principal de sua classe.	But if you are a beginner player, prefer a race that provides a bonus on the main attribute of your class.
519	Características das Raças	Race Characteristics
520	Modificadores de Atributo.	Attribute Modifiers

521	Sua raça modifica seus atributos, podendo aumentá-los acima de 4 ou diminuí-los abaixo de -2.	Your race modifies your attributes, and they can increase above 4 or go below -2.
522	Habilidades de Raça.	Race Abilities.
523	Você possui todas as habilidades de sua raça.	You have all abilities of your race.
524	As regras para usar habilidades são explicadas no Capítulo 5: Jogando.	The rules for using those abilities are further explained in Chapter 5: Playing.
525	Tabela 1-2: Raças	Table 1-2: Races
526	Raças	Races
527	Modificadores de Atributo	Attribute Modifiers
528	Humano	Human
529	+1 em três atributos diferentes	+1 in three different attributes
530	Anão	Dwarf
531	Con +2, Sab +1, Des -1	Con +2, Wis +1, Dex -1
532	Dahllan	Dahllan
533	Sab +2, Dest +1, Int -1	Wis +2, Dex +1, Int -1
534	Elfo	Elf
535	Int +2, Des +1, Con -1	Int +2, Dex +1, Con -1
536	Goblin	Goblin
537	Des +2, Int +1, Car -1	Dex +2, Int +1, Cha -1
538	Lefou	Lefou

539	+1 em três atributos diferentes (exceto Car), Car -1	+1 in three different attributes (except for Cha), Cha -1
540	Minotauro	Minotaur
541	For +2, Con +1, Sab -1	Str +2, Con +1, Wis -1
542	Qareen	Qareen
543	Car +2, Int +1, Sab -1	Cha +2, Int +1, Wis -1
544	Golem	Golem
545	For +2, Con +1, Car -1	Str +2, Con +1, Cha -1
546	Hynne	Hynne
547	Des +2, Car +1, For -1	Dex +2, Cha +1, Str -1
548	Kliren	Kliren
549	Int +2, Car +1, For -1	Int +2, Cha +1, Str -1
550	Medusa	Medusa
551	Des +2, Car +1	Dex +2, Cha +1
552	Osteon	Osteon
553	+1 em três atributos diferentes (exceto Con), Con -1	+1 in three different attributes (except for Con), Con -1
554	Sereia/Tritão	Mermaid/Triton
555	+1 em três atributos diferentes	+1 in three different attributes
556	Silfide	Sylphid
557	Car +2, Des +1, For -2	Cha +2, Dex +1, Str -2
558	Suraggel	Suraggel

559	Sab +2, Car +1 (aggelus) ou Des +2, Int +1 (sulfure)	Wis +2, Cha +1 (aggelus) or Dex +2, Int +1 (sulfure)
560	Trog	Trog
561	Con +2, For +1, Int -1	Con +2, Str +1, Int -1
562	Humano	Human
563	Humanos são como uma praga: espalham-se por todo o mundo de Arton.	Humans are like a plague: they're all over Arton.
564	Não interessa onde você olhe ou por onde passe.	It doesn't matter where you look or go.
565	Nas Montanhas Sanguinárias, nas ilhas do Mar do Dragão Rei, em alguma masmorra debaixo da terra, sempre haverá algum humano se metendo onde não deve, procurando alguma coisa.	Be it in the Bloody Mountains, in the Sea islands of the Dragon King or in a dungeon underneath the ground, there will always be a human meddling where they shouldn't, looking for something.
566	Não é à toa que são maioria.	No wonder they're so numerous.
567	Aos quinze anos já se consideram adultos, andando por aí, sacudindo espadas e lançando feitiços malucos.	At fifteen, they consider themselves adults, wandering around, swinging swords and casting wacky spells.
568	Dizem que a culpa é de Valkaria.	They say Valkaria is to blame.
569	A deusa, que passou gerações presa em forma de estátua, hoje lidera todas as divindades e alimenta a ambição daqueles que chama de filhos.	The goddess who spent generations trapped in the form of a statue now leads the deities and fuels the ambition of those she calls children.

570	Faz com que queiram cada vez mais, não importa o que já tenham conseguido.	She fuels the urge for more, regardless of what they've already accomplished.
571	Com exemplos como o arquimago Vectorius, que arrancou um pedaço enorme do chão para transformar em ilha voadora só por causa de uma aposta, ou Mestre Arsenal, que enfrentou o próprio Deus da Guerra para tomar seu lugar, é difícil convencê-los de que isso pode ser errado.	When people such as Archmage Vectorius, who created a floating island by ripping a chunk off the ground because of a bet, or Master Arsenal, who faced the God of War himself to take his place, succeed in their doings, convincing humans wrong would be a challenge by itself.
572	Talvez nem seja.	Maybe it isn't even wrong.
573	Humanos podem ter qualquer porte físico, cor de pele ou tipo de cabelo.	Humans can have any type of body, skin color or hair color.
574	São tão variados quanto suas ambições, tão diversos quanto as ideias que têm a cada instante.	They are as diverse as their ambitions, as numerous as their ideas.
575	Suas tradições e modas vêm e vão rápido demais e eles fazem o que bem entendem.	Their traditions and fashions come and go too quickly and they do as they please.
576	E embora a deusa criadora seja sua principal padroeira, humanos podem ser devotos de quais e quantos deuses desejarem.	Although the creation goddess is their main patron, humans may devote themselves to as many gods as they wish.
577	Ser humano é ter a liberdade e a conveniência de se tornar o que quiser, mesmo sem nem sempre	To be human is to have the freedom and convenience to become what you want, even if you don't always

	compreender as responsabilidades que isso carrega.	understand the responsibilities that it entails.
578	É ter o instinto aventureiro correndo no sangue.	To be human is to have the adventurous instinct rushing through your veins.
579	— Broktar Hellpipes, anão bardo	– Broktar Hellpipes, dwarven bard
580	O povo mais numeroso em Arton, humanos são considerados os escolhidos dos deuses, aqueles que governam o mundo.	Humans, the most numerous people in Arton, are considered the chosen ones of the gods and the ones who rule the world.
581	Em sua variedade e adaptabilidade, são encontrados em quase todos os pontos do continente — dos vales férteis do Reinado às vastidões áridas do Deserto da Perdição.	In their variety and adaptability, they are found almost everywhere on the continent - from the fertile valleys of the Kingdom to the arid vastness of the Desert of Doom.
582	São exploradores e desbravadores ambiciosos, sempre buscando algo além.	They are explorers and ambitious trailblazers, always searching for more.
583	Habilidades de Raça	Race Abilities
584	+1 em Três Atributos Diferentes.	+1 in Three Different Attributes.
585	Filhos de Valkaria, Deusa da Ambição, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolherem.	Children of Valkaria, Goddess of Ambition, humans may stand out in any path they take.
586	Versátil.	Versatile.

587	Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe).	You become trained in two skills of your choice (they don't have to be of your class).
588	Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha.	You can exchange one of these skills for a general feat of your choice.
589	Vallen e Drikka.	Vallen and Drikka.
590	Humanos são os escolhidos dos deuses	Humans are chosen by gods.
591	Anão	Dwarf
592	Não existe nada mais confiável em Arton que um anão.	There's no one in Arton as reliable as a dwarf.
593	Cachorros também são confiáveis, mas eu não compararia os dois em frente a um anão se fosse você.	Dogs are also reliable, but I wouldn't compare them in front of a dwarf if I were you.
594	São troncados, maciços, resistentes como os pedaços de minério pelos quais são apaixonados.	They're stumpy, heavy and as resistant as the ore chunks they're so in love with.
595	Seus dedos curtos e grossos parecem pouco habilidosos, mas das mãos dos anões saem as armas e armaduras mais fabulosas de Arton.	Their short and thick fingers seem awkward, but Arton's most fabulous weapons and armor come from dwarvish hands.
596	Quando uma criança anã nasce, cada choro é acompanhado de uma martelada do melhor ferreiro da família em uma bigorna cerimonial.	When a dwarvish child is born, every cry is followed by a hit from the family's best blacksmith on a ceremonial anvil with a hammer.

597	Eles acreditam que cada golpe fortalece o corpo e o espírito do recém-nascido pelo resto da vida.	They believe every strike strengthens both the body and the spirit of the newborn for the rest of their lives.
598	Não há nada que indique que a crença não é verdadeira.	There's nothing suggesting such a belief is false.
599	Um ditado humano diz que há apenas uma diferença entre anões e metal: o metal é duro, mas você pode martelar e depois derreter, e martelar de novo até que ele vire uma espada ou qualquer outra coisa.	A human saying claims that there's only one difference between dwarves and metal: metal is tough, but you can hammer it, melt it and hammer it again until it becomes a sword or something else.
600	Já um anão não muda nem arreda pé, não importa o quanto você bata.	A dwarf, however, never changes nor backs down, no matter how hard you hit it.
601	A justiça é muito importante para os anões — tão importante quanto suas longas e vastas barbas.	Justice is an important matter to dwarves — as important as their long, wide beards.
602	Por isso o patrono deles é Heredrimm, o deus que os humanos chamam de Khalmyr.	For that reason, their patron is Heredrimm, also known as the god Khalmyr by humans.
603	Dizem que Tenebra tem um dedo ou dois na criação deles também, mas dependendo de quem estiver por perto, também não é bom falar isso em voz alta.	Some say Tenebra has a finger or two in their creation, although you might want to avoid saying that out loud.
604	Golinda e Ingram.	Golinda and Ingram.
605	Nem todo anão segue tradições	Not every dwarf follows traditions.

606	A pátria dos anões, Doherimm — um complexo de cavernas em escala continental — é guardada a sete chaves.	The Dwarves' homeland, Doherimm — an intricate system of caves on a continental scale — is heavily guarded.
607	Só eles sabem o caminho para o reino e mesmo nobres importantes e amigos da raça só são levados até lá vendados, desacordados ou qualquer coisa do tipo.	Only they know how to enter the realm and even nobles and friends of the dwarves are taken through the caves blindfolded, unconscious or in a similar state.
608	O subterrâneo é ameaçado pelos finntroll, inimigos jurados dos anões.	Finntrolls, sworn enemies to the dwarves, lurk in the underground.
609	Mesmo assim, muitos deles abandonam Doherimm e partem para a aventura na superfície.	Even so, many dwarves leave Doherimm and go on adventures on the surface.
610	Não viajam só em busca de riquezas, mas também para dar uma amostra de sua honra e tradição ao resto do mundo.	Not only do they travel in search of riches, but also to show their honor and tradition to the world.
611	— Dynx, goblin paladino de Allihanna	— Dynx, paladin goblin of Allihanna
612	Anões são o mais resiliente dos povos.	Dwarves are the most resilient among the races.
613	Em suas cidadelas subterrâneas, trabalham duro escavando minas e forjando metal em belas armas, armaduras e joias.	In their underground citadels, they work hard digging mines and forging beautiful weapons, armor and jewelry from metal.

614	São honestos e determinados, honrando a família e a tradição.	They are honest and determined, and they honor their family and their tradition.
615	Apesar de sua profunda paixão por forja e cerveja, pouca coisa é mais preciosa para um anão que cultivar uma barba longa e orgulhosa.	Despite their strong passion for forging and drinking beer, not many things are more precious to dwarves than growing a long and proud beard.
616	Habilidades de Raça	Race Abilities
617	Constituição +2, Sabedoria +1, Destreza -1.	Constitution +2, Wisdom +1, Dexterity -1.
618	Conhecimento das Rochas.	Rock Knowledge.
619	Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.	You get Night Vision and +2 in Perception and Survival tests if taken underground.
620	Devagar e Sempre.	Slow and Steady.
621	Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m).	Your movement speed is 20ft (instead of 30ft).
622	Porém, seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura	On the other hand, your move speed isn't affected by armor
623	ou excesso de carga.	or load excess.
624	Duro como Pedra.	Rock Hard.
625	Você recebe +3 pontos de vida no 1o nível e +1 por nível seguinte.	You get +3 life points at level 1 and +1 on each level.
626	Tradição de He- redrimm.	Heredrimm Tradition.

627	Você é perito nas armas tradicionais anãs, seja por ter treinado com elas, seja por usá-las como ferramentas de ofício.	Because of your extensive training with traditional dwarven weapons and usage of them as craft tools, you've become an expert in using them.
628	Para você, todos os machados, martelos, marretas e picaretas são armas simples.	All axes, hammers, mallets and pickaxes are simple weapons to you.
629	Você recebe +2 em ataques com essas armas.	You get +2 on attacks with these weapons.
630	Dahllan	Dahllan
631	Houve época em que meias-dríades eram muito, muito raras.	There was a time where half-dryads were very, very rare.
632	Nascidas da união improvável entre uma dríade — uma fada das florestas — e um humano, eram consideradas meras lendas.	Born from the unlikely union between a dryad — a forest fairy — and a human, they were considered to be no more than myths.
633	Mesmo assim, bastou uma delas para tornar a raça conhecida em todos os reinos: Lisandra de Galrasia.	Even so, it only took one of them to make the race famous throughout the kingdoms: Lisandra of Galrasia.
634	Após uma campanha dramática para tentar ressuscitar o Paladino de Arton, não apenas se tornaria a maior druida guerreira no mundo, mas também a sumo-sacerdotisa de Allihanna, e uma das mortais mais poderosas a existir.	After a dramatic campaign to attempt to resuscitate the Paladin of Arton, not only did she become the greatest druid warrior in the world, but also the high priestess of Allihanna and one of the most powerful mortals in the world.
635	Por algum motivo, algo mudou.	For some reason, something happened. Something changed.

636	Recentemente, jovens meias-dríades começaram a surgir no Reinado.	Recently, young half-dryads started appearing all over the Kingdom.
637	A maior parte emergiu de matas profundas, tendo sido criadas por animais ou fadas.	Most of them came from dense forests, having been raised by animals or fairies.
638	Outras, misteriosamente, nasceram de famílias humanas.	Others, mysteriously, were born in human families.
639	Todas femininas; há rumores sobre meios-dríades masculinos, nunca confirmados.	All female; there are rumors of male half-dryads, but no proof.
640	De qualquer forma, por não serem necessariamente filhas de dríades, receberam outro nome.	Anyway, since they're not necessarily daughters of dryads, they were given another name.
641	Dahllan.	Dahllan.
642	Até hoje ninguém tem resposta para o mistério de sua origem.	No one has been able to come up with an explanation for their mysterious appearance.
643	A própria Allihanna deve ser responsável, mas com que propósito?	Alihanna herself must have been responsible, but what was her purpose?
644	Uma tentativa de ajudar meu povo a proteger as florestas, dizem alguns.	An attempt to help my people protect the forests, some say.
645	Uma resposta da Mãe Natureza contra a Tormenta, teorizam outros — um contra-ataque das forças primordiais de Arton contra a tempestade rubra.	A response against the Storm by Mother Nature, others theorize; a counter-attack by Arton's primordial forces against the red storm.

646	Embora tenham forte ligação com a Deusa da Natureza, nem todas as dahllan se tornam druidas.	Although they have a strong connection with the Goddess of Nature, not all dahllan become druids.
647	Têm sido vistas abraçando as mais variadas carreiras, desde arcanistas e bucaneiros até inventoras e cavaleiras.	They have been seen embracing a wide variety of careers, from arcanists and buccaneers to inventors and horsewomen.
648	Dahllan são ágeis e sábias, mas também um tanto rústicas.	Dahllan are agile and wise, but also somewhat crude.
649	Assim como as árvores antigas onde as almas das dríades habitam, as dahllan têm tipos físicos variados.	Like the ancient trees where the souls of the druids dwell, the dahllan have varied physical types.
650	Algumas são musculosas, outras esguias, outras ainda têm curvas acentuadas.	Some are muscular, others slender, still others have sharp curves.
651	O cabelo, como as folhas, pode ser verde, vermelho ou dourado — em algumas, a cor muda conforme as estações —, mas os olhos são invariavelmente verdes e brilhantes.	The hair, like the leaves, may be green, red or golden — some might show color changes with seasons — but the eyes are invariably green and bright.
652	Não raro, trazem a cabeça ornamentada com caules ou filamentos delicados, como antenas feéricas.	Not infrequently, their heads are adorned with delicate stalks or filaments, like ugly antennae.
653	Também é normal ver flores brotando em seu cabelo, além de uma ocasional borboleta ou joaninha vinda sabe-se lá de onde.	It is also normal to see flowers sprouting in your hair, as well as the occasional butterfly or ladybird from who knows where.

654	Por serem recém-chegadas a Arton, o tempo de vida dahllan é desconhecido.	Because they are newcomers to Arton, the lifespan of dahllan is unknown.
655	Talvez sejam tão longevas quanto os mais antigos carvalhos, ou mais.	Perhaps they are as long-lived as the oldest oak trees, or more.
656	Talvez nunca envelheçam de fato, enquanto houver vida natural no mundo.	Perhaps they will never really age, as long as there is natural life in the world.
657	— Arasthoriel, elfo mago	— Arasthoriel, elven mage
658	Lisandra.	Lisandra.
659	As meias-dríades começam a explorar Arton	The half-dryads begin to explore Arton
660	Parte humanas, parte fadas, as dahllan são uma raça de mulheres com a seiva de árvores correndo nas veias.	Part human, part fairy, the dahllan are a race of women with the sap of trees running through their veins.
661	Falam com os animais, controlam as plantas — mas também são ferozes em batalha, retorcendo madeira para formar armaduras.	They talk to animals, control plants - but they are also ferocious in battle, twisting wood to form armour.
662	Habilidades de Raça	Race Abilities
663	Sabedoria +2, Destreza +1, Inteligência –1.	Wisdom +2, Dexterity +1, Intelligence –1.
664	Amiga das Plantas.	Plant Buddy.
665	Você pode lançar a magia Controlar Plantas (atributo-chave Sabedoria).	You can cast Plant Control (key-attribute: Wisdom).

666	Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.	In case you learn this spell again, its cost will be reduced in -1 PM.
667	Armadura de Allihanna.	Allihanna's Armor.
668	Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.	You may spend a movement action and 1 PM to turn your skin into a tree husk, adding +2 to your Defense until the end of the scene.
669	Empatia Selvagem.	Wild Empathy.
670	Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações.	You can communicate with animals using body language and making sounds.
671	Você pode usar Adestramento para mudar atitude e persuasão com animais (veja Diplomacia, na página 118).	You can use Taming to change stance and persuasion with animals (see Diplomacy, page 118).
672	Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em Adestramento.	In case you acquire this ability again, you get +2 in Taming.
673	Elfo	Elf
674	Os elfos vieram de longe há muito tempo, em embarcações trazidas — dizem — por ventos divinos.	The elves came from far away long ago in vessels brought — they say — by divine winds.
675	São belos e esguios, de cabelos e olhos de cores tão variadas quanto o arco-íris.	They are beautiful and slender, with hair and eyes as rich in colour as a rainbow.

676	Suas vestes costumam ser intrincadas e fluidas como seus movimentos.	Their garments are usually intricate and fluid like their movements.
677	Nada neles parece comum, rasteiro.	Nothing about them seems commonplace, run-of-the-mill.
678	É difícil não se sentir impressionado ou inspirado ao lado de uma presença élfica.	It's hard not to feel impressed or inspired alongside an elven presence.
679	Há sempre algo de mágico nos elfos.	There is always something magical about elves.
680	Um dia eles tiveram sua própria pátria, Lenórienn, no continente sul.	One day they had their own homeland, Lenórienn, on the southern continent.
681	Uma cidade majestosa, de torres espiraladas surgidas em meio à floresta, onde a magia e as artes eram ensinadas desde cedo.	A majestic city, of spiral towers rising up out of the forest, where magic and the arts were taught from an early age.
682	Onde tomos ancestrais ocupavam longas estantes e a poesia tomava os ares com suas rimas e melodias.	Where ancient tomes occupied long bookshelves and poetry took to the air with its rhymes and melodies.
683	Mas o conhecimento trouxe a arrogância, e a arrogância, a derrota.	But knowledge brought arrogance, and arrogance, defeat.
684	Lenórienn caiu, vítima da Aliança Negra dos goblinoides, um exército implacável.	Lenórienn fell, victim of the Black Alliance of goblinoids, a ruthless army.

685	Depois, por conta de um estratagema de Glórienn, antiga Deusa dos Elfos, os membros da raça que não ficaram espalhados pelo Reinado foram escravizados pelos minotauros.	Then, because of a ploy by Glórienn, ancient Goddess of the Elves, the members of the race who were not scattered throughout the Kingdom were enslaved by the Minotaurs.
686	O que sobrou foi um povo mergulhado em amargor, apoiado nas glórias de um passado destruído.	What was left was a people drowned in bitterness, leaning on the glories of a destroyed past.
687	Agora, porém, eles encaram uma chance de redenção.	Now, however, they face a chance for redemption.
688	Com a morte de Tauron e livres dos desígnios de uma divindade mesquinha, os elfos do Reinado têm pela primeira vez um futuro em branco à frente.	With the death of Tauron and free from the designs of a petty deity, the elves of the Realm have a blank future ahead of them for the first time.
689	E ainda estão tentando descobrir o que fazer com ele.	And they are still trying to figure out what to do with it.
690	Enquanto uns buscam recuperar os conhecimentos perdidos de seu antigo reino, outros se misturam a ordens de cavalaria ou guildas de ladrões, usando seus talentos naturais para traçar seu próprio caminho, abraçando os deuses que melhor lhes convêm.	While some seek to recover the lost knowledge of their ancient kingdom, others blend into orders of chivalry or guilds of thieves, using their natural talents to chart their own path, embracing the gods that best suit them.
691	“Das maiores tragédias nascem os maiores aventureiros”, diz um ditado que circula nas tavernas de Malpetrim.	"From the greatest tragedies are born the greatest adventurers," goes a saying that roams in the taverns of Malpetrim.

692	Parece algo feito sob medida para os elfos de Arton.	It looks like something tailor-made for the elves of Arton.
693	— Garibaldo Cachimbo Caído, hynne bardo	— Crooked Pipe Garibaldo, bard hynne.
694	Elfos são seres feitos para a beleza e para a guerra, tão habilidosos com magia quanto com espadas e arcos.	Elves are beings made for beauty and war, as skilled with magic as with swords and bows.
695	Elegantes, astutos, de vidas quase eternas, parecem superiores aos humanos em tudo.	Elegant, cunning, almost immortal, they seem superior to humans in everything.
696	Poderiam ter governado toda Arton, não fosse a arrogância herdada de sua deusa.	They could have ruled all of Arton, were it not for the arrogance inherited from their goddess.
697	Com a queda de Glórienn, os elfos se tornaram um povo sem uma deusa.	With the fall of Glórienn, the elves became a people without a goddess.
698	Um povo independente.	An independent people.
699	Enquanto alguns veem a falta de uma divindade como uma tragédia, outros acreditam que, pela primeira vez na história, são livres.	While some see the lack of a deity as a tragedy, others believe that for the first time in history they are free.
700	Habilidades de Raça	Race Abilities
701	Inteligência +2, Destreza +1, Constituição –1.	Intelligence +2, Dexterity +1, Constitution –1.
702	Graça de Glórienn.	Glórienn's Grace.
703	Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).	Your movement range is 40ft (instead of 30ft).

704	Sangue Mágico.	Magic Blood.
705	Você recebe +1 ponto de mana por nível.	You get +1 mana point per level.
706	Sentidos Élficos.	Elven Senses
707	Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.	You receive dark vision and +2 in Mysticism and Perception.
708	Gwen e Fren.	Gwen and Fren.
709	Os elfos tentam superar um passado arrogante e trágico	Elves try to overcome an arrogant and tragic past.
710	Goblin	Goblin
711	Não importa se você gosta ou não de goblins.	It doesn't matter whether you like goblins or not.
712	Se você se importa com eles ou se os odeia.	If you care about them or hate them.
713	Se os tem como amigos ou se acredita que são meras pestes.	If you deem them as friends or vermin.
714	Goblins sempre existirão.	Goblins will always exist.
715	Sabemos que eles se reproduzem em grande quantidade e de forma vertiginosa, mas sua origem divina é complicada, com explicações que dão voltas e se contradizem, assim como a tradição oral da raça.	We know that they reproduce in great numbers and in a vertiginous way, but their divine origin is complicated, with explanations that twist and contradict each other, just like the oral tradition of the race.

716	A mais popular é que Graolak, o Deus dos Goblins, foi o responsável direto, aproveitando para criar a raça à sua imagem e semelhança, usando os restos de um banquete do Panteão, enquanto os vinte deuses maiores dormiam.	The most popular is that Graolak, the God of the Goblins, was directly responsible, taking the opportunity to create the race in his own image and likeness by using the leftovers from a Pantheon banquet while the twenty greater gods slept.
717	Mas academicamente existem dúvidas até se Graolak realmente existiu.	But academically, the very existence of Graolak is debated.
718	O que se pode dizer de verdade é que poucos goblins se importam com o que os acadêmicos pensam.	What can truly be said is that not many goblins care about what academics think.
719	A menos que os acadêmicos queiram aprender sobre suas engenhocas insanas.	Unless academics want to learn about their insane contraptions.
720	Pequenos, de pele rugosa verde, marrom ou amarela, orelhas longas e nariz pontudo, os goblins vivem nas frestas do mundo civilizado.	Small, with rough green, brown or yellow skin, long ears and pointed noses, goblins live in the gaps of the civilized world.
721	No Reinado, habitam zonas de grande pobreza.	In the Kingdom, they inhabit areas of great poverty.
722	Nos ermos, ficam entocados em cavernas.	In the wilderness, they stay holed up in caves.
723	Erroneamente são vistos como inferiores — ou, na pior das hipóteses, como monstros.	They are mistakenly seen as inferior - or, at worst, as monsters.
724	Mas essa é uma visão simplista.	But that is such a simplistic view.

725	O que define os goblins é perseverança e inventividade.	What defines goblins is perseverance and inventiveness.
726	Eles criam engenhocas que desafiam a lógica — máquinas cheias de peças, sempre expelindo fumaça e ameaçando explodir.	They create contraptions that defy logic - machines full of parts, always spewing smoke and threatening to explode.
727	Também são aeronautas pioneiros: um piloto ou baloeiro goblin pode levá-lo a qualquer lugar de Arton por um preço módico, desde que você não se importe com uma eventual queda desastrosa.	They are also pioneering aeronauts: a goblin pilot or balloonist can take you anywhere in Arton for a modest fee, provided you don't mind a disastrous crash.
728	O instinto de sobrevivência e a agilidade tornam os goblins aventureiros furtivos e malandros.	Survival instinct and agility make goblins stealthy and mischievous adventurers.
729	A necessidade de se virar com o que têm faz com que possam improvisar melhor do que o mais criativo humano.	The need to make do with what they have means that they can improvise better than the most creative human.
730	Para quem nasceu sem nada, qualquer coisa é uma ferramenta, uma arma, um tesouro.	For those who were born with nothing, anything is a tool, a weapon, a treasure.
731	Além disso, aos que sabem reconhecer seu valor, um goblin pode ser um parceiro para a vida toda.	Moreover, to those who know how to recognise their value, a goblin can be a partner for life.
732	Se você não se importar com servir de cobaia para alguns inventos...	If you don't mind being a guinea pig for some inventions...

733	— Leona Steelblade, humana cavaleira arcana	– Leona Steelblade, human arcane knight
734	Estes pequenos seres feiosos conseguiram um lugar entre os povos do Reinado.	These ugly little beings have found a place among the people of the Kingdom.
735	Podem ser encontrados em todas as grandes cidades, muitos vivendo na imundície, outros prosperando em carreiras que quase ninguém tentaria: espiões, aeronautas, engenheiros.	They can be found in every major city, many living in filth, others thriving in careers that hardly anyone would try: spies, aeronauts, engineers.
736	Onde o anão teimoso e o elfo empolado falham, o goblin pode dar um jeito.	Where the stubborn dwarf and the blistering elf fail, a goblin can come in handy.
737	Porque ele não tem vergonha.	Because they have no shame.
738	Nem orgulho.	Nor pride.
739	Nem bom senso.	Nor common sense
740	Habilidades de Raça	Race Abilities
741	Destreza +2, Inteligência +1, Carisma –1.	Dexterity +2, Intelligence +1, Charisma –1.
742	Engenhoso.	Inventive.
743	Você não sofre penalidades em testes de perícia por não usar ferramentas.	You don't get penalties in skill checks if you don't use tools.
744	Se usar a ferramenta necessária, recebe +2 no teste de perícia.	If you use the required tool, you get +2 on skill check.
745	Espelunheiro.	Dump Dweller

746	Você recebe visão no escuro e deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre.	You get night vision and your climbing movement equals your terrestrial value.
747	Peste Esguia.	Slim Vermin.
748	Seu tamanho é Pequeno (veja a página 106), mas seu deslocamento se mantém 9m.	Your size is Small (see page 106), but your movement remains 30ft.
749	Apesar de pequenos, goblins são rápidos.	Despite being small, goblins are fast.
750	Rato das Ruas.	Street Rat.
751	Você recebe +2 em Fortitude e sua recuperação de PV e PM nunca é inferior ao seu nível.	You get +2 in Fortitude and your HP and MP recovery will never be lower than your level.
752	Dok e Gradda.	Dok and Gradda.