



UnB

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

**Criatividade e padronização nas traduções
de *Dungeons and Dragons*: um estudo com corpus**

RAFAEL SALES DE SOUSA

**Brasília
Novembro de 2019**

RAFAEL SALES DE SOUSA

**Criatividade e padronização nas traduções
de *Dungeons and Dragons*: um estudo com corpus**

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

Brasília

2019

RAFAEL SALES DE SOUSA

**Criatividade e padronização terminológica nas traduções
de *Dungeons and Dragons*: um estudo com corpus**

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

Aprovado em __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Elisa Duarte Teixeira
Orientadora

Prof. Dr. Jean-Claude Lucien Miroir
Membro Avaliador

Profa. Dra. Helena Santiago Vigata
Membro Avaliadora

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo amor e apoio incondicionais.

À minha orientadora, prof. Elisa, pela paciência, conselhos, atenção, e por sempre estar acompanhando de perto a realização deste trabalho.

Aos colegas da UnB pelas trocas de conhecimento, experiências e realizações nestes longos semestres que passamos juntos.

Aos meus amigos e companheiros de mesa pelos últimos cinco anos de domingos cheios de diversão, risadas e histórias épicas nos multiversos de D&D.

À minha querida Bianca Ianae, pelo amor, paciência e compreensão inabaláveis.

RESUMO

Os jogos de tabuleiro, em especial os *Role Playing Games* (RPGs) de mesa, estão cada vez mais populares, seja como forma de entretenimento, seja como metodologia auxiliar para o aprendizado e a socialização de crianças e jovens. A localização de jogos de tabuleiro, além de reconhecer e adaptar os elementos culturais, também se preocupa em entregar um texto jogável e interativo para o jogador. O *Dungeons and Dragons*, RPG mais popular no Brasil e no mundo atualmente, é o objeto de estudo deste trabalho. Em sua quinta edição, a tradução do jogo apresenta problemas de inconsistência em seu vocabulário especializado, na comparação com as edições anteriores. Para tentar sanar estes problemas, propomos, aqui, a retradução de dois trechos do Livro de Regras, *Chapter 7* e a classe *Wizard*, e com base nessa pesquisa, organizamos um glossário para a padronização da terminologia empregada. A Linguística de Corpus foi a abordagem teórica e metodológica utilizada para identificar as Unidades de Tradução Especializadas problemáticas nas três edições pesquisadas: 3.5, 4.0 e tradução 5.0 dos jogadores. Com isso, esperamos ter contribuído para os estudos da Localização de jogos, bem como para os jogadores e futuros tradutores de materiais relacionados a esse RPG.

PALAVRAS-CHAVE: Localização de jogos de tabuleiro. *Dungeons and Dragons*. Padronização terminológica. Unidades de Tradução Especializada (UTEs). Tradução Especializada.

ABSTRACT

Board games, especially Tabletop Role Playing Games (TTRPGs) are becoming more and more popular, both as a form of entertainment and as an ancillary methodology for children and teenagers to learn and socialize. The localization of board games not only recognizes cultural elements and adapts to the target culture, but is also concerned with delivering a playable and interactive text to the player. Currently, *Dungeons and Dragons* is the most popular RPG in Brazil and worldwide, and it is the subject of this study. In its fifth edition, the translation of the game presents consistency problems in the specialized vocabulary, compared to previous editions. To try to solve these problems, we propose a retranslation of two excerpts from the Player's Handbook, *Chapter 7* and the class *Wizard*. Based on the research carried out, we put together a glossary for the standardization of the terminology used. Corpus Linguistics was the theoretical and methodological approach used to identify the problematic Specialized Translation Units in the three researched editions: 3.5, 4.0 and the 5.0 edition translated by fans. Hopefully, this work will contribute to the game Localization studies, as well as to the players and future translators of material.

KEYWORDS: Boardgames localization. Dungeons and Dragons. Vocabulary standardization. Specialized Translation Units (STUs). Specialized Translation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Captura de tela de trechos da errata formulada pelos jogadores.....	14
Figura 2: Interatividade na tradução de nomes	25
Figura 3: Gráfico de explicação da magia “Bola de fogo”	27
Figura 4: AntPConc ilustrando duas traduções diferentes para “Bluff”	31
Figura 5: Wordlist do corpus de D&D em português	33
Figura 6: Lista das palavras que co-ocorrem com "teste"	33
Figura 7: Resultados da busca por "Saving Throw"	34
Figura 8: Contexto expandido da expressão de busca "teste resistido"	35
Figura 9: Ferramentas usadas no ABBYY Finereader 14	37
Figura 10: Alinhamento dos textos no programa Notepad++	38
Figura 11: Texto do corpus precedido de seu cabeçalho	39
Figura 12: Glossário dentro da ferramenta SmartCat.....	40

SUMÁRIO

1.	Introdução	8
2.	Justificativa	10
2.1	Como funciona Dungeons & Dragons	15
3.	Fundamentação Teórica	19
3.1	Noção básica de Retradução	19
3.2	Mercado global e Localização	21
3.3	A localização de jogos de tabuleiro	23
3.4	A Linguística de Corpus e tradução	25
3.5	Corpora Paralelos e Comparáveis no auxílio à tradução	29
3.6	Unidades de Tradução Especializadas	32
4.	Metodologia	36
5.	Relatório de tradução	42
5.1	Inconsistências na tradução de UTEs	42
5.2	Imprecisão na tradução	43
5.3	Erros de leitura por parte do tradutor	44
5.4	Estratégias de tradução adotadas	46
6.	Conclusão	52
7.	Referências bibliográficas	54
	Apêndice A – Tradução de <i>Wizard</i> e <i>Chapter 7 Using Ability Scores</i>	58
	Apêndice B – Glossário de <i>Dungeons and Dragons</i> 5.0	115

1. INTRODUÇÃO

Desde que comecei a pensar sobre o assunto do trabalho de conclusão de curso, RPGs (*Role Playing Games*) sempre estiveram entre as primeiras opções. O objetivo inicial era traduzir parte do *Player's Handbook* (PHB) do RPG *Dungeons and Dragons* (D&D), comparando minhas escolhas com a tradução feita pela comunidade de jogadores, com o objetivo de criar um diálogo entre academia e os usuários dessas traduções. Outro fator que contribuiu para a escolha desse texto foi a falta de uma tradução oficial no Brasil quase 5 anos após o lançamento do jogo.

Porém, no final de 2018, a publicação da tradução para português do PHB foi anunciada, e se tornou disponível durante o período de realização deste trabalho. Assim, optei por traduzir parte do PHB, mas dialogando com a comunidade e com a tradução oficial e usando a Linguística de Corpus, sobre a qual falarei mais adiante, para identificar o vocabulário específico das edições anteriores. O objetivo foi propor uma padronização entre as edições por meio da compilação de um glossário de referência para os futuros tradutores e comunidade interessada em D&D.

O PHB contém mais de 300 páginas; escolhi dois trechos do livro que, além de apresentarem conteúdo relevante para questões tradutórias e de vocabulário, têm o tamanho ideal para o formato do presente trabalho: i) *Wizard*, que faz parte do *Chapter 3: Classes*; e ii) *Chapter 7: Using Ability Scores*. A classe *Wizard* foi escolhida por ser uma das mais complexas do PHB, com 8 formas distintas de jogar e um grande número de mecânicas de personagem, sendo um bom exemplo para ilustrar o vocabulário específico de *Dungeons and Dragons*. O capítulo 7 foi escolhido por ser o mais denso, em termos de vocabulário, pois contém explicações detalhadas para

quase todo o conteúdo que envolve as mecânicas de jogo presentes na ficha de personagem. A escolha da quinta edição se deu por ser a mais recente de D&D.

O presente trabalho será dividido em quatro partes: Fundamentação teórica, Metodologia, Relatório de tradução e Conclusão. Na primeira, trazemos as teorias que orientam as escolhas teóricas e metodológicas deste trabalho. São abordadas as teorias da Localização, especificamente a localização de jogos de tabuleiro, a Linguística de Corpus e, para dar conta do vocabulário especializado do jogo, lançamos mão do conceito de Unidades de Tradução Especializadas. Na segunda parte será apresentado o percurso seguido na tradução do texto e na elaboração do glossário. Em seguida, traremos os problemas e soluções encontradas durante o processo tradutório no relatório de tradução. Por fim, as considerações finais apresentarão uma reflexão sobre os desafios encontrados e as soluções propostas, destacando a possível contribuição de nosso trabalho para a área de Estudos da Tradução e, mais especificamente, para a Localização de jogos de tabuleiros no português brasileiro.

2. JUSTIFICATIVA

Dungeons and Dragons (D&D) é um jogo de fantasia e interpretação de personagens criado por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado pela primeira vez em 1974 sob o nome de *Original Dungeons and Dragons*, e lançado no Brasil em 1993, pela Grow. Originalmente inspirado nos jogos de guerra de tabuleiro, como *War* (GROW, 1972), e *Chainmail* (GYGAX, 1971), D&D se diferenciou por não ser somente um jogo de estratégia convencional. Nele, cada jogador interpreta um personagem, enquanto um deles, apelidado de “Mestre de Jogo”, controla vilões, armadilhas e cria a história em que o jogo se desenrola. Outra diferença entre D&D e outros jogos de estratégia é que não há vencedores – os participantes não jogam contra o Mestre, mas junto dele, transformando a diversão em algo cooperativo.

D&D é o RPG mais vendido atualmente, dominando a lista dos 15 livros de RPG mais vendidos da Amazon¹, ao passo que o *Player's Handbook* (PHB) do jogo é o primeiro colocado, ocupando o 51º lugar na lista dos 100 livros mais vendidos do mesmo *site*². Além disso, é o RPG mais jogado no *site Roll20*³, um dos mais conhecidos sites de jogos de tabuleiro online da internet. Lá, mais de 50% dos usuários jogam a quinta edição do D&D, e 1,92% jogam a versão 3.5, enquanto outros RPGs como *Call of Cthulhu*, 9%, *Pathfinder*, 6% e *Mundo das trevas* 1%, possuem uma parcela menor de jogadores. Além disso, 14% dos jogadores utilizam o serviço

¹ https://www.amazon.com/Best-Sellers-Books-Fantasy-Gaming/zgbs/books/16211/ref=zg_bsrn_tab_t_bs Acesso em 08/set/2019

² https://www.amazon.com/Mais-Vendidos-Books/zgbs/books/ref=zg_bs_pg_2?_encoding=UTF8&pg=2 Acesso em 08/set/2019

³ <https://blog.roll20.net/post/186546450860/the-orr-group-industry-report-q2-2019-back-and> Acesso em 08/set/2019

para jogos não categorizados, ou seja, jogos não listados no serviço, ou personalizados pelos próprios jogadores.

Não temos conhecimento de estimativas de quantas pessoas jogam D&D no Brasil. De acordo com o diretor da franquia, Nathan Stewart, em entrevista para o portal *The Verge*⁴ (2017) “Metade dos novos jogadores que começaram a jogar a quinta edição conheceram D&D assistindo outras pessoas jogarem online”. Essa facilidade de criação e acesso ao conteúdo pode ser observada em diferentes mídias, como, por exemplo, os canais no *YouTube: Critical Role*⁵, *Formação Fireball*⁶, e o *podcast The Adventure Zone*⁷, que além de apresentarem o jogo de forma didática e dinâmica, trazem inspiração para os novos jogadores, além de mostrarem que D&D não é somente para o público nerd. Isso atrai o interesse de mais pessoas, e ajuda a quebrar o preconceito sofrido pelos jogadores de D&D desde a criação do jogo. Sem contar as menções ao jogo na popular série *Stranger Things*, da *Netflix*, e o fato de vários famosos terem declarado seu amor antigo pelo jogo, como, por exemplo, Stephen Colbert, Terry Crews, e Vin Diesel.

A popularização da quinta edição de D&D (doravante 5e), por sua vez, poderia ser justificada pela simplificação das mecânicas de jogo em comparação com as edições anteriores, além da padronização da maioria dos bônus numéricos, graças ao *sistema de proficiência*, que aumenta os bônus de acordo com o nível do personagem.

⁴ The rise of D&D liveplay is changing how fans approach roleplaying. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/11/16/16666344/dungeons-and-dragons-twitch-roleplay-rpgs-critical-role-streaming-gaming>>. Acesso em 16/set/2019

⁵ <https://www.youtube.com/criticalrole> Acesso em 08/set/2019

⁶ <https://www.youtube.com/formacaofireball> Acesso em 08/set/2019

⁷ <https://open.spotify.com/show/6OoAQesdLgYBOyfx8ji0bZ?si=4RvbSpFXS9m815Vm1NzuOw> Acesso em 08/set/2019

Isso fez com que a experiência se tornasse mais fluida e atrativa, tanto para jogadores novos quanto para jogadores veteranos.

Ao longo de sua história, D&D foi lançado em sete edições diferentes: *Original Dungeons and Dragons* (1974); *Advanced Dungeons and Dragons* (1977), lançada simultaneamente com a edição básica *Dungeons and Dragons* (1977); *Advanced Dungeons and Dragons 2nd edition* (1989), publicado pela editora Abril, em 1995, e com o *Livro do Jogador* retraduzido e republicado pela Livraria Devir, em 1999; as edições *Dungeons and Dragons 3rd edition* (2000), v 3.5 (2003) e *4th edition* (2008), publicadas no Brasil pela Livraria Devir. O PHB da quinta edição foi produzido pela *Wizards of the Coast* (2014) e publicada no Brasil em setembro de 2019, pela Galápagos Jogos.

Algumas das questões tradutórias na quinta edição publicada de D&D englobam inconsistências no uso do vocabulário especializado, na comparação com as edições anteriores, como por exemplo, a perícia⁸ “bluff”, antes traduzida como “blefar” e “blefe”, foi traduzida como “enganação”. Outro caso é o da palavra “*greater*”, que é normalmente usada no D&D para sinalizar que uma habilidade ou característica dos personagens é mais forte do que o normal. Na 5.0, “*greater*” foi traduzida de duas formas diferentes, “superior” e “maior”.

Entre os problemas de localização, o mais evidente é o *Saving Throw*, mecânica usada para evitar que o personagem sofra danos físicos ou condições especiais em situações como ingestão de veneno, ou ao ser atingido por uma magia. O *Saving Throw* foi traduzido nas edições 3.5 e 4.0 como “Teste de resistência” e

⁸ Perícias são habilidades ou conhecimentos específicos dos personagens, como, por exemplo, a habilidade em adestrar animais, enganar outras pessoas, seguir rastros, conhecimentos sobre deidades, história, natureza etc.

como “Teste de Salvaguarda” na edição 5.0. Este exemplo é prototípico, pois já estava bem estabelecido no vocabulário de D&D em português e foi mudado no processo de localização da nova edição, quebrando o padrão já estabelecido entre jogadores e tradutores das edições anteriores.

Também existem outros problemas importantes de localização como, por exemplo, inconsistência na ordem de apresentação das raças e classes nos primeiros capítulos do livro. Enquanto em inglês são apresentadas em ordem alfabética, em português são apresentadas na mesma ordem da versão em inglês, o que não faz sentido, em termos de organização e localização de informações. Mais um problema encontrado e muito criticado pelos jogadores diz respeito aos erros cometidos na conversão de medidas, que foram apontados e corrigidos em uma errata feita pelos próprios jogadores em um grupo *online*⁹, como ilustrado pela conversa reproduzida na Figura 1.

⁹https://www.facebook.com/groups/764255560309763/permalink/2434791356589500/?hc_location=ufi

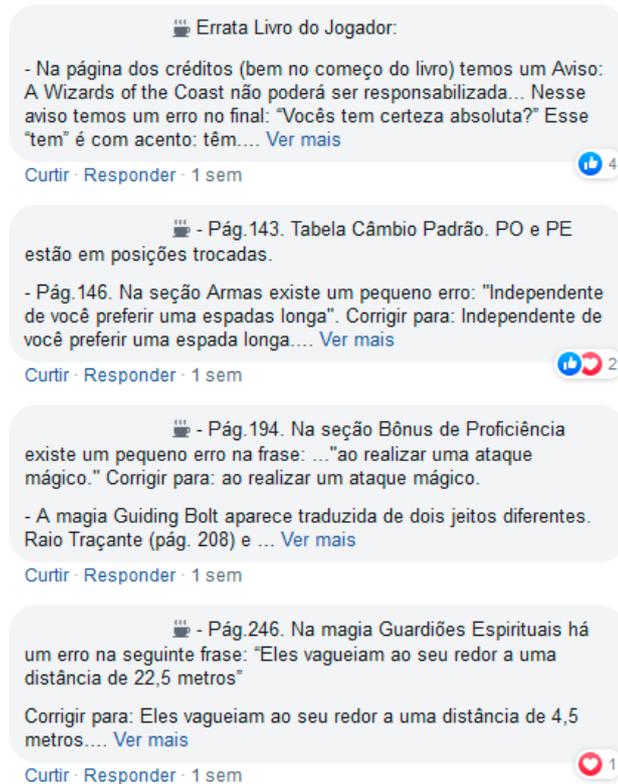


Figura 1: Captura de tela com trechos da errata da tradução de D&D e formulada por jogadores.
Fonte: Grupo D&D 5E - RPG BRASIL, no Facebook.

Outro ponto relevante para a escolha deste texto de partida para o presente trabalho é que, nas últimas décadas, os jogos do tipo RPG passaram a ter um papel mais diversificado, para além da indústria do entretenimento. No contexto acadêmico, por exemplo, os RPGs têm bastante espaço e são usados principalmente na área de educação (OLIVEIRA; RIBEIRO, 2013) e psicologia (VEIGA et al. 2017).

Oliveira e Ribeiro (2013), apresentam uma aventura RPG dentro do corpo humano, elaborada como método de aprendizado, testam-na com estudantes do ensino fundamental, médio e superior, comprovando como RPGs podem mediar e diversificar a aprendizagem, e serem usados para avaliar a aquisição de conhecimento, além de aumentar o engajamento dos alunos durante a aula.

Veiga et al. (2017) fazem uma pesquisa exploratória sobre indícios de déficits de habilidades sociais em jogadores de RPG, comparando, por meio de questionário e entrevista, fatores relacionados às habilidades sociais de jogadores e não-jogadores de RPG. Os autores concluem que não há diferenças entre os dois grupos. Veiga et al. também abordam o preconceito com relação aos RPGs, que, desde o início da sua popularização, são relacionados com cultos, bruxaria e crimes (como assassinato e estupro), entre outros. Vale ressaltar que, apesar de existirem livros, artigos de revista e até documentários contrários ao RPG, existem também grupos, como o *Game To Grow*¹⁰, que usam o RPG e outros jogos de tabuleiro como uma forma de desenvolver habilidades sociais de crianças e adolescentes.

2.1 Como funciona o Dungeons & Dragons

Agora que a importância dos RPGs e do D&D já foi destacada, trataremos de explicar como funciona o jogo. Ele segue uma história, chamada de *campanha*, ou *aventura*, que os personagens constroem e vivem juntos. As campanhas podem durar longos períodos e podem ser divididas de várias maneiras, por exemplo: *temporadas*, *arcos* ou *episódios*, sendo que cada um desses pode durar várias sessões. As sessões, por sua vez, são os dias em que os jogadores se reúnem. Cada sessão pode durar entre 2 e 10 horas.

Nos RPGs de mesa, o jogador interpreta as ações e emoções de seu personagem dentro de uma história criada coletivamente com os outros jogadores e seus respectivos personagens. Um destes jogadores é o *Mestre de Jogo*, mais

¹⁰ <https://gametogrow.org/about/history/> Acesso em 08/set/2019

conhecido somente por *Mestre*, ou *Narrador*. O Mestre é o jogador que controla e interpreta o cenário, a história e os inimigos que os personagens dos outros jogadores irão enfrentar. O Mestre também lida com as ações que os jogadores espontaneamente podem tentar realizar e suas consequências. Contudo, tais consequências não são determinadas de maneira livre – para elas, existe o *sistema*.

O sistema é um mecanismo de jogo para RPGs que permite adicionar chances de sucesso e fracasso nas ações que os personagens adotam durante o desenrolar da história. O sistema usado pelo D&D é o *Sistema d20*, que é baseado no *dado de 20 faces*, mais conhecido como d20. Para determinar a *consequência* de uma *ação*, o d20 é lançado, seu valor é somado ou subtraído aos *bônus* ou *penalidades* descritas na *ficha de personagem*, e então o resultado é comparado com um *valor* pré-determinado pelo Mestre. Se o valor obtido com a jogada do dado e a soma dos *bônus* for maior, o personagem obtêm sucesso, caso contrário, fracassa na ação que tentou realizar. Alguns exemplos de ações que necessitam de uma jogada de d20 para determinar o resultado: atacar um inimigo, desviar de um raio mágico lançado contra o personagem, nadar contra a correnteza do rio, declamar um poema para entreter os moradores de um vilarejo, e uma infinidade de outras ações, sejam elas perigosas ou não.

A diversidade também é um detalhe importante sobre D&D. Cada campanha é única, e os espaços e tempos mais diversos podem ser implementados em uma campanha. Podem existir campanhas focadas em ação e combate, em interpretação e interação social, em cenários aterrorizantes, ou contos de fadas, localizados no mundo medieval, moderno, pós-apocalíptico etc.

D&D é extremamente imaginativo. As ações que acontecem durante o jogo são narradas em voz alta pelos jogadores, que possuem liberdade total para recriarem

mentalmente a cena da forma que preferirem. Outra característica do jogo que reforça essa liberdade é a interpretação dos personagens. Os jogadores podem optar por narrar suas ações em primeira pessoa, encarnando o personagem durante o jogo, podendo falar e gesticular de formas diferentes, inventar maneirismos e vícios de comportamento, como também narrar suas ações em terceira pessoa. Também existem as *miniaturas*, peças plásticas que podem ser posicionadas no tabuleiro, e são um elemento físico opcional, que pode ser usado para auxiliar na visualização do jogo, principalmente durante encontros de combate, que é a parte mais estratégica do jogo.

Os combates em D&D giram em torno das *rodadas*, que são divididas em *turnos* para cada *jogador* e *inimigos*, e seguem assim até um lado sair vitorioso. Após determinar com o d20 a ordem do turno de cada jogador, estes podem posicionar suas miniaturas no tabuleiro, para determinar suas posições iniciais. Durante o combate, os personagens podem se movimentar, atacar, conjurar magias, se defender, ajudar seus parceiros, se esconder, entre outras ações. Os combates podem acontecer nos mais diversos cenários, como dentro de cavernas, salões de castelos, florestas e até mesmo debaixo d'água. Existem regras para guiar tais cenários, descritas nos Livros de Regras.

Os Livros de Regras são compilações de regras e propostas narrativas usadas para guiar o mundo de D&D. Para jogar são necessários três livros de regras: o *Player's Handbook*, *Livro do Jogador* em português, que contém as regras necessárias para criar um personagem e as mecânicas de jogo básicas, como, por exemplo, combates e magias. O *Dungeon Master Guide*, ou Guia do Mestre, contém regras e sugestões para a criação de universos e aventuras, além de apresentar mecânicas mais complexas para incrementar o jogo, como, por exemplo, regras sobre

como conectar aventuras, obter equipamentos mágicos, e variantes de outras regras etc. E o *Monster Manual*, ou Manual dos Monstros, contém fichas de criaturas que podem ser usadas durante o jogo, variando de animais até seres de tamanhos exorbitantes vindos de dimensões de existência inimagináveis.

Os Livros de regras citados acima compreendem todas as regras básicas de D&D e são usados como referência durante as sessões; ou seja, não precisam ser memorizados antes do jogo. Vale também ressaltar que os livros de regras são ferramentas que permitem aos jogadores moldarem sua experiência com o jogo da maneira que desejarem, e não precisam ser seguidos à risca, já que existem sugestões de como modificar e adaptar regras nos próprios livros. (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004b p.14).

Considerando a importância que os livros de regras têm na dinâmica dos RPGs em geral e, particularmente, a importância do Livro do Jogador para o D&D, julgamos importante oferecer uma contribuição para os estudos da tradução, de um lado, e para os jogadores e usuários das traduções desses jogos em língua portuguesa, de outro, por meio de uma proposta de retradução e glossário de duas seções fundamentais do D&D: *Wizard*, no capítulo 3, e o capítulo 7. Para tanto, lançamos mão de uma fundamentação teórica que julgamos adequada não só para abordar os problemas que identificamos na tradução existente, mas para propor traduções mais adequadas e, na sequência, compilá-las na forma de um glossário consultável: a Linguística de Corpus e a Localização, que apresentamos no capítulo que se segue.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o crescimento constante da presença dos jogos na sociedade atual, e considerando que eles são traduzidos para adentrar o mercado global, como muitos outros produtos exclusivamente locais, até um passado bem recente, a Localização, área dos Estudos da Tradução, é definida por Fry et al. (2003) como “o processo de modificação de produtos ou serviços levando em consideração as diferenças em mercados distintos”.¹¹ Tem sido tema de muitos trabalhos acadêmicos na área, como, por exemplo, Mangiron e O’Hagan (2013), Ribeiro (2005) e Müller Galhardi (2014). O mesmo ocorre com a Linguística de Corpus, que desde a sua introdução nos Estudos da Tradução, na década de 1990, por Mona Baker, tem sido utilizada como abordagem ou metodologia em estudos teóricos e práticos da tradução, bem como na compilação de glossários especializados voltados para a tradutores – vide, por exemplo, Teixeira (2008) e Seemann (2012).

Considerando que o texto de partida escolhido para este trabalho é parte de um jogo, e que o problema que buscamos resolver com nossa proposta de retradução diz respeito à padronização da linguagem e ao vocabulário especializado empregado no texto traduzido para o português brasileiro (na comparação com edições anteriores), adotamos a Localização e a Linguística de Corpus como nossas bases teóricas e metodológicas principais. Apresentamos resumidamente seus fundamentos a seguir.

3.1 Noção básica de retradução

¹¹ *Localization is the process of adapting and manufacturing a product so that it has the look and feel of a nationally-manufactured piece of goods.* Todas as traduções presentes neste trabalho, não havendo indicação contrária, são de autoria nossa.

Ao iniciar este trabalho, o texto de partida escolhido como original já possuía uma tradução para o português brasileiro, realizada e disponibilizada pelos jogadores. Ao longo do semestre de trabalho, uma segunda tradução, desta vez publicada pela empresa criadora do jogo, foi disponibilizada. Considerando este cenário, seria pertinente considerarmos o uso das teorias da retradução como fundamentação teórica para a criação de esta terceira tradução do trecho escolhido.

Segundo Gambier (1994 *apud* GOMEZ, 2019, p.72), a retradução pode ser definida de forma sintética como uma: “nova tradução, para uma mesma língua, de um texto já traduzido, na íntegra ou em parte”. Gomez (2019), que trabalhou a retradução do conto “O homem que sabia javanês”, de Lima Barreto, para o espanhol rio-platense, acrescenta que a retradução pode trabalhar sobre interpretações diferentes de traduções anteriores, diferenças no estilo do texto, procurar inserir elementos novos na língua de chegada, como também pode reajustar sentidos ou recuperar, de outra maneira, intertextualidades do texto de partida. O autor afirma, ainda, que: “(...) independentemente de qual seja o texto original, a retradução pode fornecer novas respostas, cada vez situadas historicamente, às questões inerentes à prática tradutória.” (GOMEZ, 2019 p.73).

Para Faleiros, citado por Gomez (2019), a retradução é “a reapropriação de uma obra já traduzida, acrescentando-lhe novas leituras e relevos por meio da reescritura da reescritura” (FALEIROS, 2009, p.145), e se configura como um espaço rico de reflexão. De acordo com o autor, a retradução abrange ao menos quatro grandes práticas. A *tradução indireta* parte de outra tradução já existente. A *retradução como autocorreção* “permite uma série de reflexões sobre as práticas escriturais do retradutor” (FALEIROS, 2009, p.146). Estas reflexões podem abranger modificações na compreensão do texto de partida, correções, e a adoção de novos

critérios de tradução. A terceira prática é a *retradução como crítica*, prática baseada nas traduções anteriores do mesmo texto, que acrescenta outro texto para a história da obra traduzida e pode apresentar outra abordagem tradutória, como correções, supressões ou acréscimos. A quarta e última prática é a *crítica da tradução poética*, que abrange as três práticas anteriores. Gomez (2019, p.79) comenta, sobre essa categorização: “Desse modo, a tradução é colocada como prática eminentemente crítico-criativa.”.

Não localizamos na literatura nenhum trabalho que tratasse da retradução de textos especializados, que parecem posar problemáticas e motivações diferenciadas para o tradutor que se proponha a realizá-la. Se fôssemos utilizar as teorias apresentadas para qualificar o trabalho de retradução que ora propomos, poderíamos dizer que ele procura inserir elementos novos na língua de chegada e/ou reajustar sentidos, recuperando intertextualidades do texto de partida que parecem ter se perdido nas traduções anteriores (especialmente com as edições anteriores do jogo). Ou, na categorização de Faleiros, estaríamos fazendo uma “retradução como crítica”, já que a insatisfação com as traduções anteriores foi o maior motivador da proposição de nossa tradução.

Levando em consideração que o objetivo principal de nosso trabalho recai sobre a usabilidade do texto de chegada, a pertinência de seu vocabulário especializado e a recuperação dos elementos fantásticos do original, de forma a permitir uma atividade lúdica, resolvemos focar, em nossa análise, nos aspectos pertinentes às questões da localização e da tradução de unidades especializadas, em vez de abordar nossa prática do ponto de vista teórico da retradução. Ademais, a retradução parece não figurar, ainda, como preocupação teórica no caso de originais

de cunho não literário – algo a ser ressaltado para que, futuramente, possa ensejar novas pesquisas.

3.2 Mercado global e Localização

Com o surgimento do fenômeno da globalização, em meados da década de 1980, diferentes produtos e serviços começaram a ser comercializados no mercado internacional e várias empresas de grande porte passaram a produzir em escala global. Mas, antes de chegar aos consumidores internacionais, os produtos e serviços devem ser modificados para servirem às diferentes necessidades do público de cada região que as empresas desejam atender. No caso dos jogos e softwares, esse processo de adaptação a um mercado local é chamado de Localização (GONÇALVES, 2016, p.32).

De acordo com Mangiron e O'Hagan (2013, p.92), a Localização reconhece a existência de elementos culturais no conteúdo fonte que são direcionados a um mercado alvo e a necessidade de modificações para torná-los apropriados para um segundo mercado alvo. Esselink (2000, p.1) explica que o termo Localização é derivado da palavra “*locale*”, que significa uma pequena área. Atualmente o termo é usado como uma combinação de língua, região e codificação de caracteres. A noção de *locale* é útil para distinguir, por exemplo, o Português Brasileiro do Português Europeu e suas especificidades, como códigos postais, unidade monetária, órgãos governamentais, entre outros.

Na indústria dos jogos eletrônicos, uma grande dificuldade com a localização está relacionada ao lançamento simultâneo do mesmo jogo em vários mercados, processo conhecido como *sim-ship* (MANGIRON e O'HAGAN 2013, p.61), que

consiste em entregar a versão localizada do jogo ao mesmo tempo que a versão na língua fonte, o que costuma significar tradutores trabalhando paralelamente com desenvolvedores. O *sim-ship* é importante para as desenvolvedoras de jogos, pois permite receber o retorno financeiro esperado o mais rápido possível.

Por outro lado, no cenário dos jogos de tabuleiro, o *sim-ship* não é considerado importante. No caso de D&D, o tempo entre o lançamento da versão original em inglês e das versões localizadas em outros idiomas, até o momento, variou de três a cinco anos.

No mercado brasileiro, a tendência à “localização parcial”, isto é, a tradução somente dos arquivos de texto e legendas, ignorando as dublagens (MANGIRON e O’HAGAN 2013 p.142) está sendo substituída pela “localização completa”, que significa a tradução de todos os arquivos do jogo, textuais, multimídia, e físicos, tais como caixas e manuais. Exemplos são o jogo *Grand Theft Auto V* (2013), em que somente os arquivos de voz continuaram na língua de partida (tendo caixa, interface de usuário e legendas localizadas), e o jogo *Detroit: Become Human* (2018), em que todo o conteúdo físico e digital do jogo foram localizados para o Português Brasileiro.

A localização pode ser realizada por diferentes sujeitos: os próprios desenvolvedores, como no caso de vários jogos produzidos por desenvolvedores independentes, tradutores *freelancers*, uma empresa de tradução contratada pelo distribuidor do jogo ou, em muitos casos, até mesmo pelos jogadores. Uma das dificuldades da localização, no caso do *sim-ship*, é a falta de acesso ao jogo completo. Devido ao fato de a tradução ser feita de forma simultânea e muitas vezes durante a fase de testes do jogo, parte do conteúdo traduzido pode ser ajustado pelos desenvolvedores, causando a necessidade de retradução do trecho, além de

demandar flexibilidade por parte da equipe, que pode necessitar ser ampliada, aumentando o custo de tradução (BERNAL-MERINO, p.202).

As ferramentas de auxílio à tradução são frequentemente usadas no processo de localização, pois além de facilitarem o gerenciamento de terminologia, podem agilizar o processo com o uso de memórias de tradução. Mangiron e O'Hagan (2013, p.143) expõem que “Programas de gerenciamento de projetos e conteúdo são frequentemente usados para compartilhar informações e arquivos e para criar e gerenciar o fluxo do conteúdo do jogo”¹².

A explicação acima ilustra a relação próxima entre localização e produtos em formato eletrônico. Porém, nos parágrafos a seguir discutiremos como a localização pode ser útil também durante o processo de tradução de jogos de tabuleiro.

3.3 A localização de jogos de tabuleiro

Da mesma forma que os jogos digitais precisam de suas próprias versões locais, os jogos de tabuleiro também necessitam localização. Evans (2013, p.16) define que “Jogos de tabuleiro modernos apresentam um sistema textual multimodal, que consiste de textos, imagens e peças; portanto, modos escritos, visuais e plásticos”¹³. Bernal-Merino (2015, p.39), por sua vez, argumenta que deve haver um certo grau de flexibilidade linguística por parte do jogo, pois a comunicação entre jogo e jogador se dá pela linguagem, seja escrita, falada ou visual. O autor chama essa comunicação entre jogo e jogador de interatividade. O autor explica ainda que a

¹² “Project management applications and content management systems are commonly used to share information and files and to create and manage the workflow of the game content.” (MANGIRON E O’HAGAN ,2013, tradução nossa).

¹³ “Modern board games present a multimodal textual system, consisting of text, images and pieces; therefore written, visual and plastic modes.”

interatividade deve ser replicada em cada versão local do jogo, de forma a manter a experiência de imersão do jogador por meio desta comunicação. Se, por acaso, a transferência dessa experiência interativa falhar durante a tradução, a noção de jogabilidade é comprometida.

Uma forma de manter tal interatividade é usar a criatividade durante o processo de tradução, conforme afirma Bernal-Merino (2015, p.55). O autor enfatiza a importância da criatividade e da originalidade para o tradutor desse tipo de texto, que, em muitos aspectos, se aproxima do texto literário. O autor ainda reforça que “A tradução de nomes próprios na literatura e em videogames é evidência da necessidade de criatividade e imaginação”¹⁴. (BERNAL-MERINO 2015, p.57).

Em D&D, podemos mencionar alguns exemplos de traduções criativas de nomes de personagens, como ilustrado na Figura 2, a seguir:

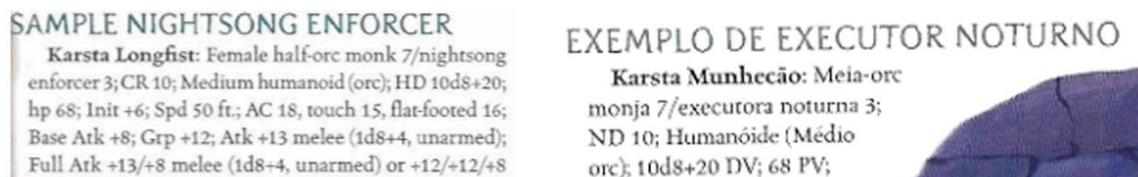


Figura 2: Interatividade na tradução de nomes. Fonte: D&D Completo do Aventureiro v.3.5.

Segundo o Bernal-Merino (2015, p.40), a jogabilidade é a capacidade do jogo de manter a imersão do jogador, criando uma experiência pessoal todas as vezes que entram no jogo. Esta mesma jogabilidade deve ser levada em conta durante o processo de localização, pois, dependendo da qualidade da localização, a interatividade pode ser seriamente prejudicada. Mas, por outro lado, também

¹⁴ “The translation of proper names in literature and video games is evidence of the need for creativity and imagination.”

aperfeiçoada. Evans (2013, p.16) argumenta que os jogos de tabuleiro devem funcionar como jogos mesmo após a tradução; ou seja, devem ser jogáveis.

De acordo com Bernal-Merino (2015, p.40) a jogabilidade pode ser prejudicada por conta de menus confusos, instruções mal explicadas, erros de tradução e outros fatores. Portanto, do ponto de vista da tradução, a interatividade e jogabilidade são conceitos essenciais, pois não afetam somente o produto, mas também o jogador e sua experiência lúdica.

Além da interação entre jogador e os múltiplos elementos multimídia ou multimodais, o livro de regras, como explicado na justificativa (p.17) também é parte importante na interação com o jogo, especialmente num jogo como D&D, pois explica para o jogador a maneira ideal de interagir com os outros elementos do jogo, a fim de criar uma experiência lúdica e multimodal para o usuário. Vale ressaltar que, segundo Evans (2013, p.17), o livro de regras não muda, e sim a interação dos jogadores a cada vez que jogam novamente.

Evans (2013, p.16) argumenta também que “(...) uma grande quantidade de jogos de tabuleiro modernos são produzidos com a tradução em mente, usando linguagem direta e estratégias multimodais para reduzir a dependência dos textos verbais”¹⁵. Essa estratégia pode ser considerada como parte do processo de internacionalização por que passam os jogos de tabuleiro. Esselink (2000, p.3) advoga que a internacionalização não é limitada aos softwares, mas se aplica também a outros tipos de textos, como ajuda online e documentações que precisam ser

¹⁵ (...) many modern board games are designed with translation in mind, using straightforward language and multimodal strategies that reduce readers' reliance on verbal text.

internacionalizadas. O autor pontua que outros escritores chamam esse processo de “escrita para a tradução” e/ou “escrita para audiência global”.

Segundo Evans, elementos multimodais ajudam na tradução do texto, já que o uso de recursos gráficos clarifica o relacionamento entre imagem e ação (EVANS 2013, p.19). Um exemplo em D&D pode ser visto na explicação da magia “Bola de fogo”, em que o texto explicativo de como a mecânica funciona é acompanhado de uma ilustração do funcionamento no tabuleiro, como mostra a Figura 3.



Figura 3: Gráfico de explicação da magia “Bola de fogo”. Fonte: D&D Livro do Jogador v. 3.5.

Os conceitos expostos sobre a localização de jogos serão de grande importância durante a realização deste trabalho, pois não só auxiliarão na correção de problemas antigos e recorrentes, que podem ser identificados nas traduções de D&D, como também servirão de guia para o eventual aperfeiçoamento das partes que não possuem problemas específicos de tradução.

Os problemas encontrados nas traduções de edições anteriores de D&D estão relacionados a inconsistências de vocabulário especializado em uma só edição, ou entre duas edições distintas, erros de leitura por parte dos tradutores, durante a tradução de regras, e os problemas de imprecisão nas traduções, que prejudicam principalmente a jogabilidade e interação durante o jogo, pois se distanciam do que o usuário desses jogos está habituado a ler e jogar. Essa padronização da linguagem, que constitui o vocabulário especializado do jogo – suas unidades de tradução especializadas – é algo que pode ser identificado e estudado por meio da Linguística de Corpus, conforme explicamos na sequência.

3.4 A Linguística de Corpus e tradução

De acordo com Berber Sardinha (2004, p.3), a Linguística de Corpus é uma abordagem que vê a língua como um sistema probabilístico e se ocupa da coleta e exploração de conjuntos de dados linguísticos por meio de evidências empíricas analisadas por computador, com o objetivo de fazer pesquisas sobre uma língua ou variedade linguística.

O autor afirma (p.19) que a compilação de um corpus deve seguir certos critérios:

1. A origem dos textos deve ser autêntica e eles devem estar em linguagem natural; isto é, não podem ter sido escritos somente para fazer parte de pesquisa linguística, e não podem ser criados em linguagem artificial.
2. Os textos devem ser escritos por falantes nativos, caso contrário são qualificados como corpora de aprendizes.

3. O conteúdo do corpus deve ser escolhido com critério, seguindo as condições de naturalidade e autenticidade. Também deve obedecer os critérios propostos pelos criadores do corpus.
4. O corpus deve ser representativo.

Por outro lado, Bowker e Pearson (2002, p.50), afirmam que quando os textos estão sendo coletados para um corpus focado em linguagem especializada (*Language for Special Purposes* – doravante LSP), precisam ser sobre o mesmo assunto que está sendo estudado, mas o tipo de texto pode variar, dependendo da necessidade do tradutor.

As LSPs, segundo Bowker e Pearson (2002, p.25), são usadas para discutir campos de conhecimento específico e buscam representá-los. As autoras argumentam que é importante conhecer os diferentes tipos de usuários (especialistas, semi-especialistas e não especialistas), e como funcionam os diferentes níveis de comunicação nos diferentes domínios do saber para melhor conhecer o uso da língua em contextos especializados. Afirmam, ainda, que as LSPs não são meramente linguagem geral (*Language for General Purposes* – doravante LGP) com algumas palavras específicas no meio. Além de vocabulário especializado, características estilísticas e combinatórias recorrentes de palavras contribuem para a caracterização das LSPs (BOWKER e PEARSON 2002, p.27).

A Linguística de Corpus pode ser usada para analisar o uso de LSPs durante a tradução. Isso pode ser feito de duas formas: usando um corpus de textos semelhantes ao que se pretende produzir na língua de chegada (chamado de corpus comparável), ou utilizando, quando disponível, um corpus paralelo, que consiste em textos de partida alinhados com sua(s) respectiva(s) tradução(ões). No caso específico deste trabalho, um corpus paralelo de D&D foi utilizado para: i) levantar o

uso de vocabulário especializado no texto de partida e ii) observar a forma como esse vocabulário foi traduzido, e se foi traduzido de forma adequada, tanto para usuários especialistas quanto para não-especialistas. A seguir, dissertamos sobre o uso desses tipos de corpora em tradução.

3.5 Corpora Paralelos e Comparáveis no auxílio à tradução

Corpora paralelos são corpora que contêm textos de partida (originais) e suas respectivas traduções em uma ou mais línguas de chegada (BOWKER e PEARSON 2002, p.92), o que permite a pesquisa concomitante, na forma de linhas de concordância alinhadas no nível da sentença, de palavras e expressões em textos de partida e sua(s) respectiva(s) tradução(ões) numa segunda língua. O uso de corpora paralelos pode auxiliar na análise do uso (ou não) de vocabulário específico em textos originais e traduzidos diversos, bem como preencher a lacuna da falta de glossários e outros materiais de referência. Teixeira (2008), reforça a importância do uso de corpora paralelo como ferramenta de auxílio à tradução:

Por meio do uso de corpora paralelos alinhados é possível observar os equivalentes usados por tradutores em contextos semelhantes ao que se pretende traduzir usando-se um concordanciador paralelo, que exibe na tela todas as ocorrências de uma palavra ou expressão pesquisada alinhadas com sua(s) respectiva(s) tradução(ões) na(s) língua(s) de chegada. (TEIXEIRA 2008, p.189)

De acordo com Bowker e Pearson (2002, p.94), tradutores usam corpora paralelos para descobrir a tradução de alguma palavra em outra língua, ou para observar o que acontece durante a tradução. Os que têm o objetivo de observar o que acontece durante a tradução estão interessados em descobrir se a tradução possui a mesma naturalidade dos textos originalmente escritos na língua de partida, como o

conteúdo é transmitido, se há perda de informação, adaptações, ou falhas de interpretação.

Outro tipo de corpus muito utilizado na prática e no estudo da tradução, bem como na elaboração de glossários, é o comparável, como explica Teixeira (2008):

(...) os corpora comparáveis, ou um corpus especializado na língua de chegada, serão úteis para observar como os sentidos são tipicamente expressos em determinado gênero ou tipologia textual daquela área. Isso pode ser feito por meio da análise das linhas de concordância ou, em alguns casos, acessando contextos maiores na própria tela de resultados do concordanciador (...) (TEIXEIRA 2008, p.192)

Para explorar corpora paralelos são utilizados programas de computador como o AntPConc (ANTHONY, 2017), um software gratuito que permite gerar linhas de concordância KWIC (Key Word in Context) para corpora paralelos.

No presente trabalho, optamos por compilar um corpus paralelo para investigar os problemas de inconsistência de uso de vocabulário específico dentro do D&D e de imprecisão na tradução, além de diferenças na construção do texto entre os dois idiomas, e como tais diferenças são traduzidas. O corpus paralelo mostra com mais facilidade as diferenças entre os dois idiomas numa mesma edição de D&D, de forma a facilitar o processo de identificação e resolução dos problemas visualizados por meio do concordanciador paralelo, como mostra a Figura 4.

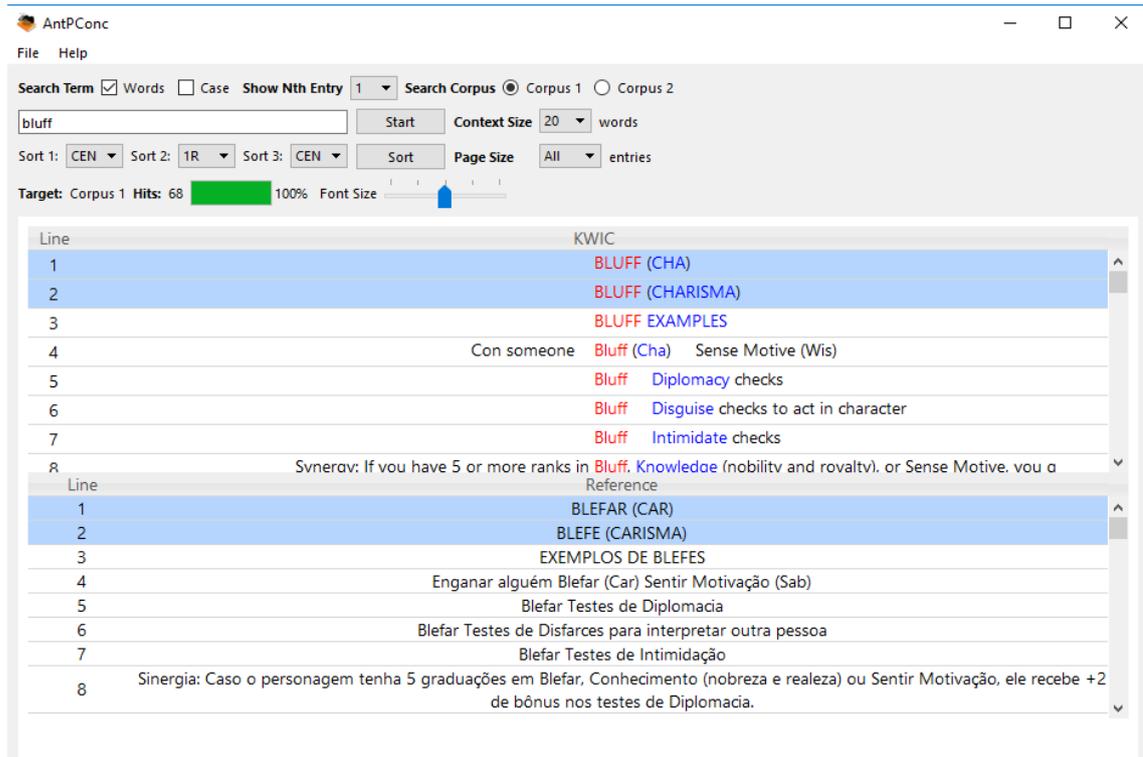


Figura 4: Captura de tela do AntPConc ilustrando duas traduções diferentes para *Bluff*. Elaboração do autor.

A padronização da língua é um dos elementos que caracterizam a linguagem especializada, e que a Linguística de Corpus auxilia a identificar. No contexto tradutório, Teixeira (2008) chama esta padronização de Unidades de Tradução Especializadas, que explicamos a seguir.

3.6 Unidades de Tradução Especializadas

As Unidades de Tradução Especializadas (UTES), segundo Teixeira (2008, p.41), são combinatórias de palavras identificadas a partir de textos autênticos que representem o gênero e a tipologia textual na língua de chegada em estudo. Tais unidades ocorrem nos textos de referência e podem se situar em nível microtextual, macrottextual ou extralinguístico.

As UTEs podem ser identificadas por meio de metodologias de pesquisa em Linguística de Corpus, utilizando softwares de processamento de corpus como o AntConc (ANTHONY, 2019), WordSmith Tools (SCOTT, 2019), e o AntPConc (ANTHONY, 2017), para corpora paralelos. Teixeira (2008, p.188) apresenta algumas das ferramentas presentes nesses softwares.

As ferramentas de elaboração de listas de palavras (*Word list*) e de extração de palavras-chave (*Keyword list*) permitem, respectivamente, obter uma lista de todas as palavras do corpus e sua frequência e o levantamento das palavras com frequência estatisticamente mais significativa, na comparação com um corpus de referência (geralmente de língua geral).

Ambas as listas podem ser usadas para gerar linhas de concordância para identificar padrões de uso na língua de partida – as UTEs. As ferramentas *Clusters* e *Collocates* no AntConc também podem auxiliar na criação de listas de palavras que co-ocorrem com a palavra de busca.

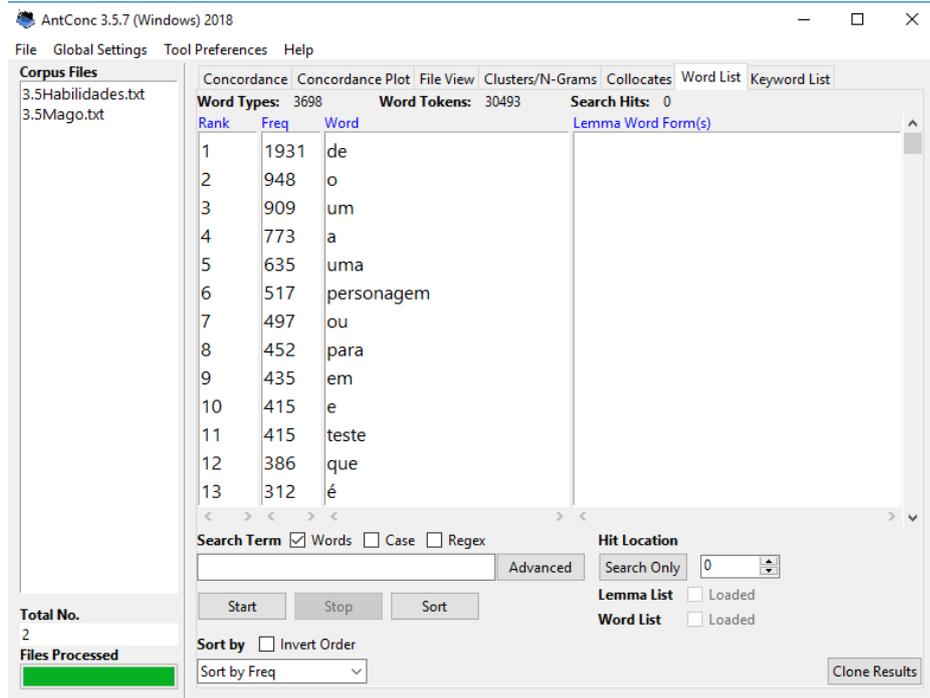


Figura 5: Wordlist do corpus de D&D3.5 em português

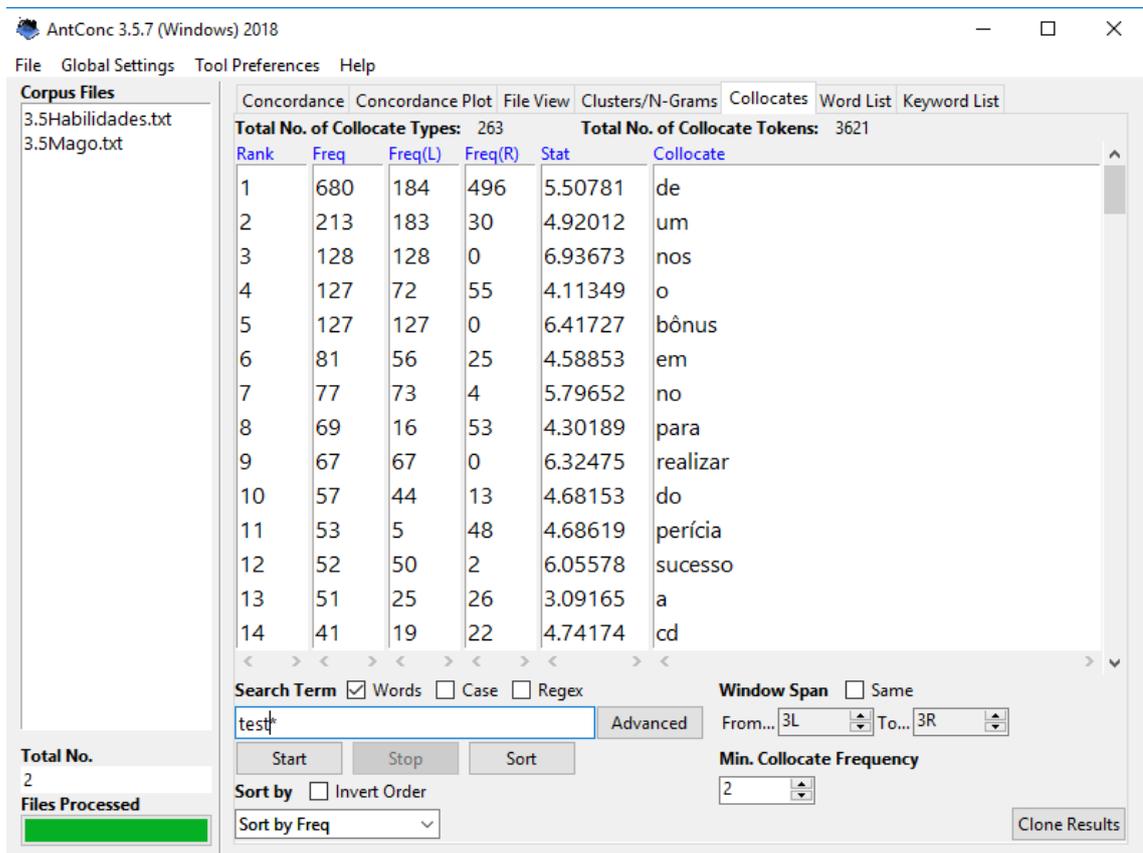


Figura 6: Lista baseada em frequência das palavras que co-ocorrem com a expressão "test*".

Os corpora paralelos alinhados podem ser usados para observar equivalentes usados por tradutores em contextos semelhantes ao que se está traduzindo, por meio do concordanciador paralelo, que exibe todas as ocorrências da expressão pesquisada e suas respectivas traduções, como mostramos anteriormente.

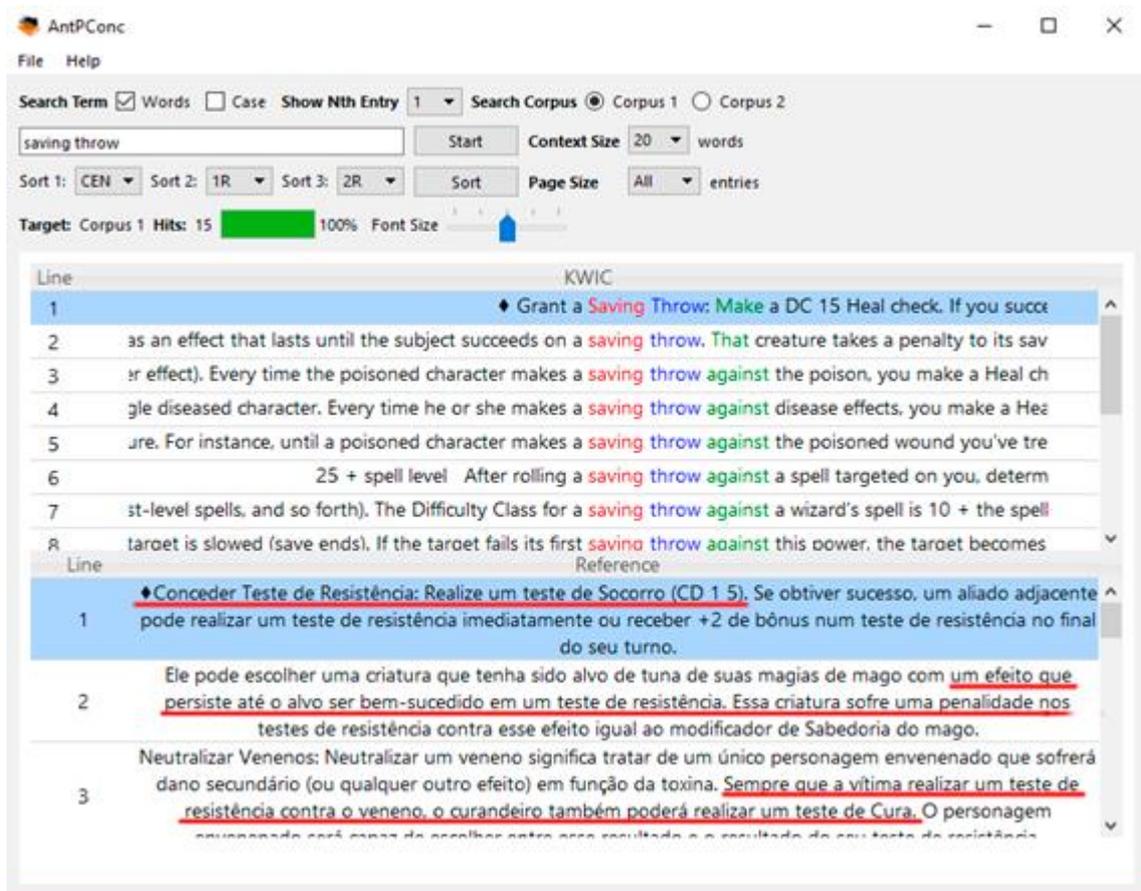


Figura 7: Resultados da busca por "Saving Throw" na ferramenta de concordância do corpus paralelo, com destaque nos equivalentes no texto de chegada. Fonte: o autor.

Em corpora comparáveis na língua de chegada é possível averiguar como os candidatos a equivalentes encontrados nos corpora paralelos são usados em textos da área produzidos naturalmente na língua de chegada, permitindo a verificação de fatores como, por exemplo, a grafia, ordem das palavras, a frequência e o uso das preposições.

Os corpora especializados comparáveis são úteis para observar elementos de estilo, naturalidade e padronização, ou seja, como os sentidos são expressos em determinado gênero ou tipologia textual de determinada área na língua de chegada (TEIXEIRA, 2008, p.192). Isso é possível pela análise das linhas de concordância ou pelo acesso ao contexto maior, que no AntConc é possível com a ferramenta File View.

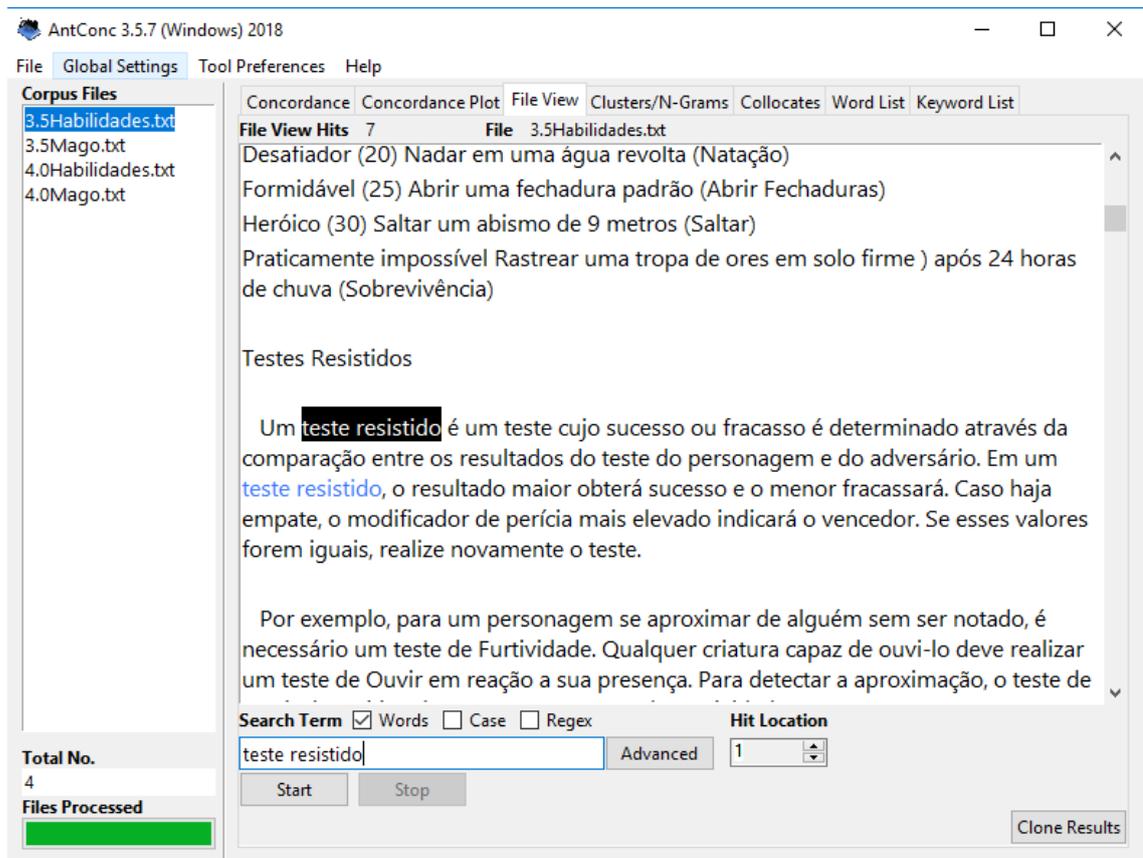


Figura 8: Contexto expandido da expressão de busca "teste resistido" na ferramenta File view do AntConc

Com o auxílio da Teoria da Localização e da Linguística de Corpus, elaboramos a tradução da classe *Wizard* e do Capítulo 7 do *Player's Handbook* e um glossário voltado para tradução de D&D. A seguir, será apresentado o caminho trilhado para tal.

4. METODOLOGIA

Como mencionado anteriormente, a escolha dos excertos do texto da 5ª edição foi motivada por ser a mais recente de D&D, além de apresentar uma alta densidade em termos de vocabulário especializado e variedade de explicações de mecânicas de jogo.

Para auxiliar no processo de tradução, um corpus paralelo foi compilado. Os textos foram convertidos de .pdf para .txt, preparados e salvos em formato UTF-8, com alinhamento baseado em quebra de linhas, para que pudessem ser utilizados no AntPConc. Durante a tradução utilizamos o AntPConc para consultar com a sua ferramenta de concordância, as semelhanças e diferenças na tradução de vocabulário especializado entre as edições anteriores de D&D. Foram selecionados os mesmos capítulos das duas edições anteriores de D&D, 3.5 e 4.0, totalizando cerca de 50 mil palavras em cada língua.

Para criar o corpus, os textos foram extraídos de digitalizações dos livros em forma de imagens usando a ferramenta de OCR (Optical Character Recognition) do programa ABBYY Finereader 14. Devido à grande quantidade de elementos gráficos, formatação e baixa qualidade das digitalizações, fez-se necessário o uso das ferramentas de reconhecimento de imagens e fontes.

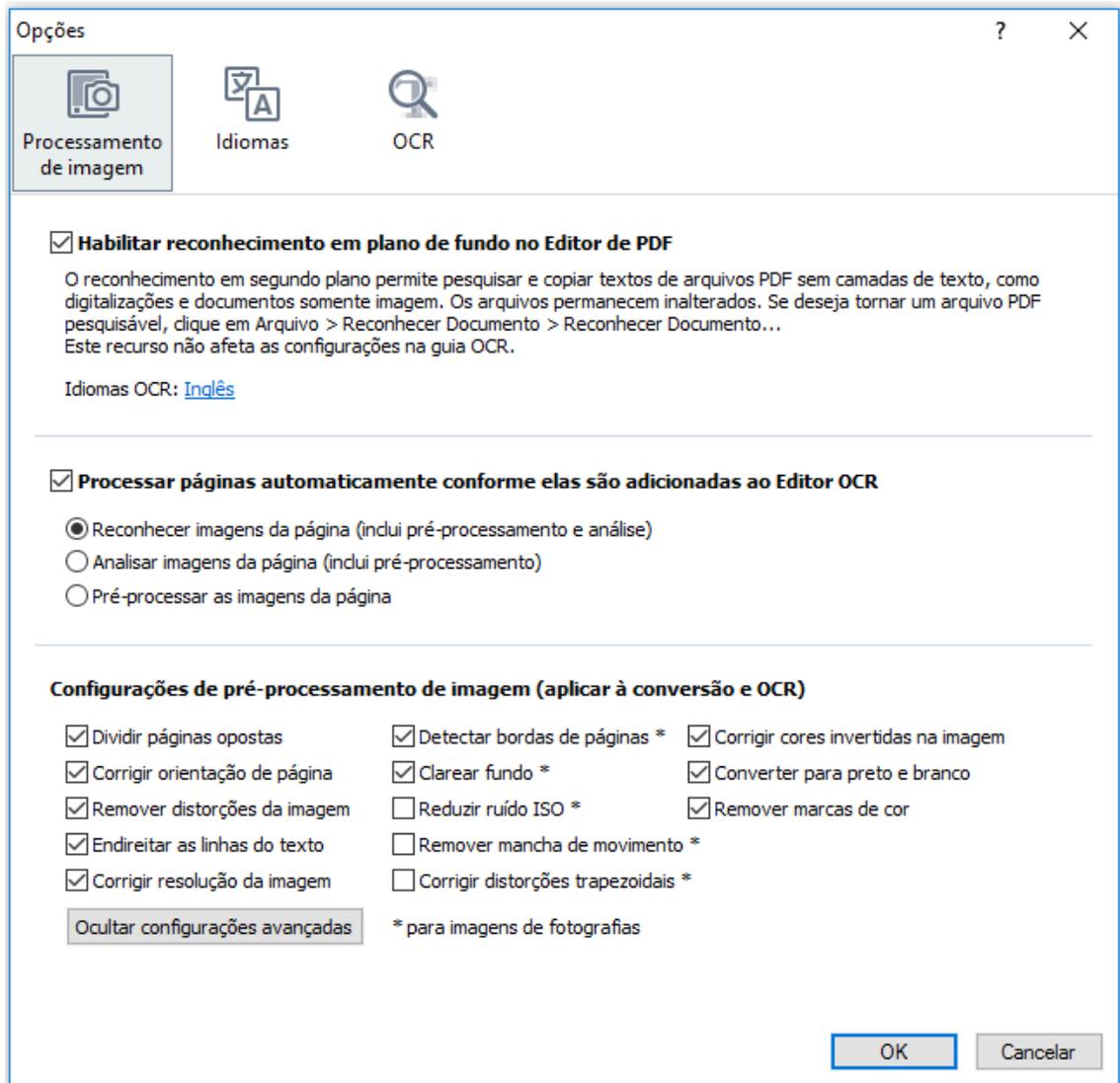


Figura 9: Ferramentas de Processamento de imagem usadas no ABBYY Finereader 14.

Após o processo de OCR, o texto foi convertido para o formato .docx, e passou por uma revisão para encontrar quaisquer erros ortográficos ou de formatação que pudessem causar erros durante a consulta ao corpus. O texto também passou por um pré alinhamento de acordo com a ordem alfabética das várias listas encontradas nos textos. Em seguida, as tabelas encontradas no texto foram convertidas em listas separadas por marcas de tabulação, e então o texto foi convertido para o formato .txt com a codificação UTF-8. Quando este processo foi repetido com todos os textos, o

alinhamento dos textos correspondentes foi checado e revisado manualmente, usando o software Notepad++, como pode ser visto na Figura 10 a seguir.

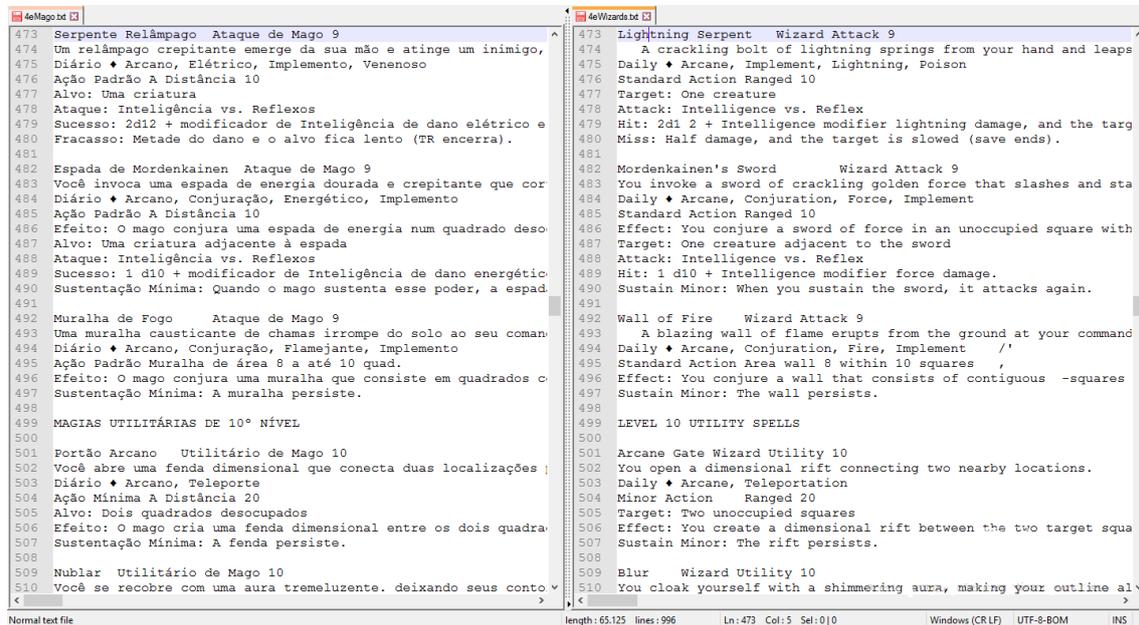


Figura 10: Alinhamento dos textos no programa Notepad++. Elaboração do autor.

Para a nomeação dos arquivos, os critérios usados foram a edição de D&D e o nome do capítulo (por exemplo, 3.5Mago.txt). Além disso, para facilitar a identificação dos textos foi adicionado um cabeçalho com informações extratextuais, como autor, tradutor, tipo de texto, editora, data de publicação etc. Como pode ser observado na Figura 11. Após este passo, foi realizado um levantamento das inconsistências entre as traduções das edições, que serão expostas adiante, no relatório de tradução.

Para a tradução do texto, a ferramenta de auxílio à tradução online *SmartCat*¹⁶ foi utilizada. Dentro da ferramenta foram criados uma memória de tradução e um glossário, alimentados durante o processo de tradução e utilizados para elaborar o glossário apresentado neste trabalho. Além disso, o SmartCat conta com uma função que permite adicionar comentários aos segmentos. Tais comentários foram utilizados

¹⁶ <https://smartcat.ai> Acesso em 31/out/2019.

para elaborar o Relatório de Tradução, apresentado no item 5, a seguir. O glossário da ferramenta permite adicionar UTEs na língua de partida e suas respectivas traduções, além de sugerir quando aparecerem no texto. O glossário conta com cinco campos, como ilustrado na Figura 12.

A coluna *English Term* refere-se ao campo da língua de partida, onde as UTEs na língua de partida serão adicionadas. A coluna *Portuguese Term* refere-se ao campo da língua de chegada, onde as UTEs na língua de chegada serão adicionadas. É válido frisar que ambas colunas podem ser organizadas em ordem alfabética crescente ou decrescente. A coluna *Comment* permite a adição de comentários as UTEs, enquanto a coluna *Modified by* mostra o autor da última modificação da UTE, esta coluna é geralmente usada em projetos em equipe. A coluna *Date Modified* mostra a data da última modificação da UTE dentro do glossário.

```

3.5Habilidades - Bloco de notas
Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda
<Header>
  <title>
    <tit> Capítulo 4: Habilidades </tit>
    <fileName> 3.5Habilidades.txt </fileName>
    <generalDomain> Jogos de tabuleiro </generalDomain>
    <specificDomain> RPG de mesa </specificDomain>
    <textType> Livro de regras </textType>
    <subcorpus> paralelo </subcorpus>
  </title>
  <sourceText>
    <language> PB_T </language>
    <source> Impresso </source>
    <publisher> Devir Livraria LTDA. </publisher>
    <pubDate> 05/2004 </pubDate>
    <pubPlace> São Paulo </pubPlace>
    <accessDate> 20ago2019 </accessDate>
    <researcher> Rafael Sales </researcher>
    <comments> </comments>
  </sourceText>
  <author>
    <name> Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams </name>
    <translator> Marcelo de Sousa Stefani| (1), Bruno Cobbi Silva (2) </translator>
  </author>
</Header>
CAPÍTULO 4: HABILIDADES

  Lidda, a ladina, é capaz de caminhar silenciosamente até uma porta, encostar-se nela e ouvir um sacerdote tro

RESUMO DAS PERÍCIAS

  As perícias de um personagem representam uma imensa variedade de habilidades. Conforme avança de nível, ele s

  Adquirindo Perícias: Um personagem recebe um valor-base de 2,4,6 ou 8 pontos de perícia a cada novo nível,

  O custo de uma graduação nas perícias de classe (como ouvir para ladinos ou Identificar Magia para clérigos), qu

  Como Usar uma Perícia: Para realizar um teste de perícia, jogue:

1 d20 + modificador da perícia; (Modificador da perícia = graduações na perícia + modificadores variados

```

Figura 11: Texto do corpus precedido de seu cabeçalho. Elaboração do autor.

English Term	Portuguese Term	Comment	Modified by	Date modif...
Ability	Atributo			10/17/2019
Abjuration	Abjuração			10/17/2019
Acrobatics	Acrobacia			10/17/2019
Animal Handling	Adestrar Animais			10/17/2019
Arcana	Arcanismo			10/17/2019
Arcane Tradition	Escola de Magia			10/17/2019
Athletics	Atletismo			10/17/2019
Cantrips	Truques			10/17/2019
Charisma	Carisma			10/17/2019
Class Features	Características de Classe			10/17/2019
Conjuration	Conjuração			10/17/2019
Constitution	Constituição			10/17/2019

Figura 12: Captura de tela do glossário dentro da ferramenta *SmartCat*. Elaboração do autor

Durante a tradução o corpus foi analisado na ferramenta de concordância do AntPConc. A ferramenta de Concordância do AntPConc foi usada para pesquisar as UTEs no corpus da língua de partida, e checar nos resultados as possíveis diferentes equivalências e a frequência com que ocorrem no total. Uma vez finalizada, a tradução passou por uma revisão, e a partir da tradução revisada, o glossário foi elaborado.

Para a elaboração do glossário, primeiramente o glossário usado na ferramenta *SmartCat* foi extraído em formato .xlsx. Em seguida, os campos da língua de partida e língua de chegada foram exportados para outro arquivo .xlsx nas colunas referentes a texto de partida da edição 5.0 e tradução sugerida do glossário. Entre estas colunas, foram adicionadas colunas referentes as traduções e quantidade de ocorrências das UTEs nas edições 3.5, 4.0, 5.0 traduzida por jogadores e 5.0 publicada. Também foi adicionada uma coluna referente a um glossário da edição 3.5 feito por um jogador anônimo. Em seguida os dados coletados na planilha foram extraídos para um arquivo .docx com a ferramenta *Mala Direta*.

O corpus da tradução dos jogadores foi extraído do trabalho de BRASIL (2017). O corpus da tradução publicada da 5.0 não pôde ser compilado devido ao curto intervalo de tempo entre a publicação e a compilação dos corpora deste trabalho.

5. RELATÓRIO DE TRADUÇÃO

Como explicado no fim do item 3.3 (p.27), existem problemas de tradução em D&D que prejudicam a jogabilidade e a interatividade. A seguir, vamos exemplificar alguns desses problemas separando-os em quatro categorias: inconsistência na tradução de UTEs, imprecisão na escolha do equivalente, erros de leitura por parte do tradutor, e as estratégias de tradução adotadas neste trabalho.

5.1 Inconsistências na tradução de UTEs

Dentro da categoria de inconsistências na tradução de UTEs, temos inicialmente, na edição 3.5, *heal check*, traduzido em português como *teste de cura* (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a, p.73) e traduzido na edição 4.0 como *teste de socorro* (HEINSOO; COLLINS; WYATT, 2009, p.188). Outra ocorrência semelhante pode ser encontrada na magia *Ray of Frost*, que é traduzida como *Raio de Gelo* na edição 3.5 (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004a, p.280), e na edição 4.0 como *Raio álgido* (HEINSOO; COLLINS; WYATT, 2009, p.119), e novamente como *Raio de Gelo* na tradução publicada da edição 5.0 (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.272).

Outro problema de inconsistência na tradução de UTEs que também pode ser encontrado na tradução publicada da edição 5.0 é relacionado aos tipos de dano. No D&D, personagens e monstros podem sofrer diferentes tipos de dano em diferentes situações, como, por exemplo: se o personagem for derrubado em um poço de ácido, sofrerá “dano de ácido”, se for acertado por um relâmpago, sofrerá “dano energético”, se for atacado por uma espada, sofrerá “dano cortante” etc. No Livro do Jogador, os tipos de dano são definidos como: *ácido, contundente, cortante, elétrico, energético, gélido, ígneo, necrótico, perfurante, psíquico, radiante, trovejante e venenoso* (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.196). No entanto, a descrição do traço racial

Resistência infernal (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.43) está traduzida como “Você tem resistência a *dano por fogo*” em vez de “*dano ígneo*”.

5.2 Imprecisão na tradução

Adentrando os problemas de imprecisão na tradução, podemos observar que na tradução publicada da quinta edição, podem ser encontrados erros referentes a conversão de unidades de medida. Um dos exemplos pode ser encontrado nas regras sobre *terreno difícil*, onde o *deslocamento extra* é explicado da seguinte maneira: “*Every foot of movement in difficult terrain costs 1 extra foot.*” (MEARLS; CRAWFORD, 2014, p.190). No entanto, a regra no texto traduzido diz: “Cada metro em terreno difícil custa 0,3 metro extra do seu deslocamento para ser percorrido.” (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.190). Apesar da conversão de 1 *foot* para 0,30 metro estar correta, seu uso na tradução é impreciso, pois, na regra em inglês, a cada 1 *foot* (30cm) de deslocamento do personagem, outros 30cm são adicionados, devido à dificuldade do terreno. Na tradução errônea em português, a cada 1 metro, 30cm são adicionados.

Outro ponto importante é como as medidas nas regras, que servem como referência para o uso no tabuleiro, são usadas durante o jogo. O tabuleiro de D&D é formado por quadrados de 2,5 cm (1 polegada) que equivalem a 1,5 metro dentro do jogo. Dessa forma, um personagem só pode se movimentar no mínimo 1,5 metro por vez, dentro do tabuleiro. Sendo assim, a tradução da regra necessita de uma mudança nas unidades de medida (metro) para a unidade de movimentação mínima (1,5 metro). Por meio da observação do corpus, é possível observar que a menor unidade de medida usada no texto original é 5 *feet* (5 pés), de modo que, no português, a menor unidade de medida a ser usada é 1,5 metro. Por isso, o texto da regra original mencionada acima funciona em inglês, mas não em português, já que no original não

há divisão decimal nas unidades de medida como ocorre em português. Um corpus paralelo também permite observar como a conversão de *feet* para metros ocorre dentro das regras.

Outro problema que pode ser enquadrado nessa categoria é a implementação parcial ou completa das erratas na tradução publicada da edição 5.0, que têm como objetivo balancear a força e utilidade das regras e criaturas, corrigir mecânicas, ou clarificar o texto por meio da adição ou remoção de trechos do texto descritivo das regras, de forma a evitar por exemplo, uma magia extremamente mais forte que as outras. Na tradução publicada da edição 5.0, algumas fichas de criatura – como, por exemplo, *Cavalo de montaria* (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.304), *Cavalo de guerra* (p.304), *Urso negro* (p.311) e *Urso pardo* (p.311) – estão com seus valores de bônus de ataque desatualizados, em comparação com a errata oficial mais recente, publicada em novembro de 2018, publicada pela Wizards of the Coast (CRAWFORD, 2018, p.3).

5.3 Erros de leitura por parte do tradutor

Os erros de leitura por parte do tradutor variaram desde a tradução por falsos cognatos até mudanças em regras que chegam mesmo a causar a recusa de certos jogadores a aderir às versões traduzidas. Um primeiro exemplo disso é o uso de um falso cognato na tradução feita por jogadores da edição 5.0. A magia *Vicious Mockery* (MEARLS; CRAWFORD, 2014, p.285) é traduzida como *Zombaria viciosa* (MEARLS; CRAWFORD, 2015, p.288), ao passo que na tradução publicada da edição 5.0 ficou como *Zombaria perversa* (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.289).

Um segundo exemplo está na tradução publicada da quinta edição, na magia *Rogar Maldição*, em que um dos possíveis efeitos é descrito da seguinte forma:

"Enquanto o alvo está amaldiçoado, os ataques e magias dele causam 1d8 pontos de dano necrótico extra" (MEARLS; CRAWFORD, 2019, p.278), enquanto o texto original é escrito da seguinte forma: "*While the target is cursed, your attacks and spells deal an extra 1d8 necrotic damage to the target*" (MEARLS; CRAWFORD, 2014, p.218). A maneira como a magia é traduzida acaba por proporcionar um benefício ao adversário – no caso, o acréscimo de um dado de dano em seus ataques – em vez de uma desvantagem, que seria sofrer mais dano dos ataques e magias desferidas pelo personagem que conjurou a magia, como descrito no texto original.

Outro exemplo semelhante pode ser encontrado na versão 3.5 de D&D, no talento *Golpe cármico*, que diz: "O inimigo que o atingiu precisa estar na área ameaçada do defensor e esse talento concede ataques de oportunidade adicionais na mesma rodada" (DONAIS et al. 2006, p.102). No texto original, ao contrário, existe uma limitação na quantidade *ataques de oportunidade adicionais*: "*The opponent that hits you must be in your threatened area, and this feat does not grant you more attacks of opportunity than you are normally allowed in a round*" (DONAIS et al. 2003, p.102). Desta forma, o jogador que utiliza o texto original pode somente desferir quantos ataques sua ficha de personagem permitir, ao passo que o jogador que usar o texto em português pode desferir uma quantidade indefinida de ataques adicionais. Devido a tamanha discrepância na tradução da regra, muitos jogadores optaram por usar a regra em inglês.

Em seguida mostraremos como os tipos de problemas apresentados acima foram resolvidos ou evitados durante o processo de tradução do excerto escolhido para este trabalho.

5.4 Estratégias de tradução adotadas

Nesta parte do trabalho, serão expostas as estratégias de tradução adotadas durante o processo de tradução de *Wizard e Chapter 7*, do *Player's Handbook* da quinta edição de D&D. A tradução espelhada do texto se encontra no Apêndice A deste trabalho, a partir da página 56, e conta com 699 segmentos. As observações foram organizadas na ordem numérica crescente dos segmentos, e estão acompanhadas da página do segmento no referido Anexo.

No segmento 11 (p.95), no trecho “*such as the fey*”, *fey* se refere a um tipo de criatura do D&D, as fadas, descritas no D&D da seguinte forma: “As fadas são criaturas com habilidades sobrenaturais e conexões com a natureza ou alguma outra força ou local. Fadas costumam se assemelhar aos humanoides.”¹⁷ (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2003b p.309). Existem outras formas de se referir às fadas em língua inglesa, como *fairy*, *faery*, e *faerie*, mas nenhuma delas é encontrada no livro de regras oficial de D&D.

No segmento 25 (p.60), a UTE *ability* é traduzida por *atributo* (e não *habilidade*) por alguns motivos: primeiramente, foram apontadas pelo corpus paralelo inconsistências na tradução desta UTE entre as edições 3.5 e 4.0, tendo sido traduzida como *habilidade* e *atributo*, respectivamente. Ainda no corpus, foi observada, na edição 3.5, uma ambiguidade entre a UTE *habilidade*, a UTE *habilidade de classe* e a palavra *habilidade* em seu sentido lato. Tal ambiguidade pode causar confusão durante o jogo, causando pausas desnecessárias durante a partida e, conseqüentemente, a quebra da interatividade e da jogabilidade. A desambiguação foi feita por meio da substituição da palavra *habilidade* das UTEs *ability score* por *valor*

¹⁷ A fey is a creature with supernatural abilities and connections to nature or some other force or place. Fey are usually human-shaped.

de atributo, e *class ability* por *característica de classe*, deixando-a somente em uma das UTEs *special ability*, como *habilidade especial*, além de seu sentido mais geral, dicionarizado, como pode ser observado no segmento 422 (p.90). Lá ocorre um exemplo de desambiguação de *habilidade* no texto. *Habilidade especial e teste de habilidade*, poderiam ser confundidos, principalmente por jogadores com pouca experiência. Portanto, habilidade foi substituída por *atributo* nos casos que se referem aos atributos físicos e mentais do personagem e seus testes. Um exemplo de *habilidade* sendo usada com seu sentido de dicionário pode ser encontrado no segmento 624 (p.107).

Os segmentos 43 a 67 (p.61) se referem a uma tabela, nomeada O Mago. Para facilitar a leitura da tabela neste trabalho, separamos os cinco diferentes campos (*Nível*, *Bônus de Proficiência*, *Características*, *Truques conhecidos* e *Espaços de magia por nível*) usando barras e textos estilizados em negrito, de forma intercalada.

No segmentos 88 e 89 (p.64), o texto em inglês se refere aos custos usando *gp* (*gold pieces*), enquanto em português é usado *po* (peças de ouro), também existem outros tipos de peças, como a de prata, que equivale a 0,10 peças de ouro, e a de platina, que equivale a 10 peças de ouro.

No segmento 100 (p.65), o trecho “lista de magias de mago” aparenta estar redundante. Tal redundância é importante nesse tipo de texto, para evitar que brechas sejam abertas na interpretação da regra. Em D&D, os personagens podem fazer parte de mais de uma classe, como mago e bardo, por exemplo. Neste caso, as duas classes podem conjurar suas próprias magias, mas somente o mago deve preparar as suas antes de usá-las; se não prepara-las, poderá usar somente as magias de bardo. Sem esta clarificação por parte das regras, seria possível um personagem que é bardo e mago ao mesmo tempo usar suas magias de mago sem as preparar, pois

bardos não precisam preparar magias. Outro exemplo deste tipo de clarificação pode ser encontrado no segmento 106 (p.66).

No segmento 106 (p.66), a abreviação CD se refere a Classe de Dificuldade, conceito exposto no segmento 435 (p.92).

No segmento 391 (p.88), a palavra *nimble* é utilizada para descrever o personagem. O texto original de D&D muitas vezes opta por utilizar palavras menos frequentes para ambientar o jogador. A frequência obtida em buscas nos corpora *Corpus of Contemporary American English (COCA)* e *British National Corpora (BNC)* é de apenas 1.95/milhão e 1.19/milhão, respectivamente. Na comparação, há sinônimos bem mais recorrentes, como *quick*, 73.97/milhão (COCA), 59.13/milhão (BNC), e *swift* 11,35/milhão (COCA), 12.31/milhão (BNC). Portanto, optamos por traduzir *nimble* por uma palavra menos frequente no português brasileiro, que também cumpra o objetivo de ambientar o jogador, “desenvolto”.

No segmento 418 (p.90), o texto original está em segunda pessoa, se referindo diretamente ao jogador, enquanto em português, o texto se refere ao personagem, em terceira pessoa. A escolha de mudar o texto de segunda para terceira pessoa foi tomada com base no corpus construído para o trabalho. Os resultados da pesquisa no corpus apontaram que na tradução das edições 3.5 e 4.0, o texto sempre se refere ao personagem, usando a terceira pessoa e não ao jogador, usando a segunda pessoa. Tal mudança implica na reestruturação de alguns segmentos em português e padronização do texto para a terceira pessoa.

Ainda no segmento 418 (p.90), aparece o verbo “*to roll*”, normalmente utilizado no inglês como colocado de “*dice*”, enquanto no português o verbo mais convencional para descrever a ação “lançar”. No entanto, desde que D&D chegou no Brasil, não traduzido, os jogadores adotaram o verbo “rolar”, e não “lançar”. Optamos por utilizar

o verbo “rolar” na tradução, com o objetivo de aproximar o texto do vocabulário dos jogadores. O mesmo acontece com “*rerolls*”, no segmento 421 (p.88).

No segmento 421 (p.90), a raça Halfling é mencionada. Esta nunca foi traduzida para o português brasileiro até a tradução publicada da edição 5.0. Os Halflings são um povo similar aos humanos, e sua característica principal é a altura, que é cerca da metade da estatura de um humano normal. Halfling é um nome alternativo para os Hobbits, criados por J.R.R. Tolkien, já que o termo, devido a problemas de direitos autorais, não pôde ser usado no D&D. A tradução foi baseada na etimologia da palavra: de acordo com o *Scottish National Dictionary*, *Hauflin* ou *Halflin* significa uma pessoa meio-crescida, de estatura média, adolescente, que geralmente trabalha no campo. Sabendo disso, optamos por traduzir como *mediano*, para se referir à principal característica da raça, o tamanho.

Do segmento 460 (p.95) até o segmento 486 (p.95), todas as nossas escolhas de tradução da lista de perícias foram baseadas em corpus, com exceção do segmento 469 (p.95), traduzido como *arcanismo* (no corpus, aparece somente como *conhecimento arcano*), esta escolha foi tomada com base na diferença entre as edições. Na edição 3.5 existem algumas perícias baseadas em arcanismo, como, por exemplo, *conhecimento arcano*, *identificar magia*, e *usar pergaminho*, já no texto original da 5.0 todas estas periciais foram convertidas para uma só, no caso a perícia de *Arcanismo*. No texto original da edição 5.0, estas perícias não são mais acompanhadas da palavra “conhecimento” (por exemplo: *conhecimento de natureza* nas edições 3.5 e 4.0 se torna somente *natureza* na 5.0). Arcanismo pode ser considerado um neologismo, e para criar este neologismo, juntamos a palavra arcano, que já aparece no texto, ao sufixo -ismo, que segundo o dicionário Aulete, significa “ato ou prática de” (-ISMO, 2019, s.p.). No caso, a perícia “arcanismo” é referente à

prática de magias arcanas e tudo o que está relacionado a ela, como descrito no segmento 629 (p.107).

No segmento 488 (p.96), por estar pensando em um possível resultado final da tradução, incluindo diagramação, optamos por traduzir os testes de perícia usando a mesma estrutura do original "ATRIBUTO (PERÍCIA)". No entanto, encontramos no corpus os resultados "realize um teste de percepção" e "realize um teste de percepção baseado em sabedoria", por exemplo. O primeiro exemplo, apesar de satisfatório, omite a informação do atributo, o que não é desejável, ao passo que o segundo não omite nenhuma informação, mas é muito longo. Por ser uma estrutura que se repete muito na obra, aumentaria consideravelmente a extensão do texto, causando um possível problema de espaço durante a diagramação da tradução.

No segmento 494 (p.96), a raça Half-orc é mencionada. Porém, não foi traduzida, assim como havia acontecido com os Halflings em edições anteriores. Orc, que também é encontrado em *O Hobbit*, no inglês e português, é variável somente em número, e por ser um empréstimo do inglês, as possibilidades de tradução foram bastante reduzidas. Algumas opções encontradas, porém não satisfatórias foram *orco* e *orque*.

No segmento 550 (p.101), nos deparamos com mais um problema de conversão de medidas. Para converter de libras para quilos, basta dividir o número em libras por 2.205. Portanto, para acharmos a fórmula da capacidade de carga do personagem em quilos, basta dividir 15, por 2.205, que resulta em 6,8. Porém, para multiplicar um valor por 6,8, a maioria dos jogadores vai usar uma calculadora, o que pode atrapalhar o desenvolvimento do jogo e a interatividade com os jogadores. Sendo assim, preferimos arredondar o valor para cima, totalizando 7. Desta forma o valor de capacidade de carga dos personagens feitos com a tradução em português

acaba sendo aumentado, embora o acréscimo não implique em grandes problemas para a jogabilidade.

No segmento 658 (p.110), aparece mais um caso de neologismo; desta vez, no nome de uma criatura, o Owlbear. A criatura é uma combinação de dois animais, a coruja, “*owl*”, e o urso, “*bear*”. Sendo assim, optamos por traduzir o nome por “Corurso”. O nome desta criatura não foi traduzido nas versões 3.5 e 4.0 de D&D. Um dos objetivos da tradução por este neologismo foi manter a natureza do nome original, fundindo o nome dos dois animais, além do número reduzido de sílabas, diferentemente as outras soluções ponderadas, “Corujurso”, e “Ursoruja”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A localização de jogos de tabuleiro ainda é uma área pouco explorada nos Estudos da Tradução, quando comparada com áreas como a Localização de jogos eletrônicos e de softwares. Contudo, é um campo que tende a ganhar mais relevância, tanto no cenário brasileiro quanto mundial, devido ao aumento crescente da popularidade dos jogos de tabuleiro.

Os desafios encontrados na localização de jogos como o *Dungeons and Dragons*, tema escolhido para este trabalho, relacionam-se, por exemplo, à tradução do nome de raças e criaturas nunca antes traduzidas, que exigiram pesquisa etimológica e/ou a criação de neologismos, demandando uma boa dose de criatividade por parte do tradutor. No entanto, para não prejudicar a interatividade e a jogabilidade, e manter a imersão do jogador, outro grande desafio também se impõe em vários trechos – a regularidade no uso das unidades de tradução especializadas consagradas entre os jogadores. Outra questão sobre a qual nos debruçamos em nosso projeto de tradução, que foi bastante trabalhosa, foi transformar o texto original, que dialoga com o jogador, em uma tradução em segunda pessoa, que dialoga com o personagem dentro do universo de D&D.

Os objetivos deste trabalho foram, ao mesmo tempo, propor uma retradução que reflita sobre a padronização do vocabulário especializado de D&D, de forma a eliminar inconsistências de vocabulário em relação a edições anteriores e, ao mesmo tempo, sugerir a correção de problemas antigos e recorrentes das traduções existentes, tentando preservar a jogabilidade e interatividade encontrada no original. Nesse percurso, mostramos que a Linguística de Corpus pode ser usada, com sucesso, como ferramenta de auxílio à tradução. Por fim, apresentamos um glossário

que, esperamos, seja útil na Localização de jogos de tabuleiro, auxiliando tradutores, profissionais ou amadores, e jogadores a alcançarem seus objetivos tradutórios.

Esperamos que o glossário compilado, a tradução proposta, a reflexão sobre o processo de tradução e a discussão teórica apresentados contribuam para o enriquecimento dos Estudos da Tradução e, mais especificamente, para a Localização de futuras edições de D&D em português brasileiro, sejam elas realizadas por jogadores ou tradutores profissionais.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBY. **ABBY Finereader 14**. 2019. Disponível em: <<https://www.abby.com/pt-br/finereader/>>. Acesso em: 14 nov. 2019

ANTHONY, L. **Lawrence Anthony Website (AntPConc)**, Versão 1.2.1. Disponível em: <<http://www.laurenceanthony.net/>>. Acesso em: setembro de 2019.

BARBOSA, H.G. **Procedimentos Técnicos da Tradução: uma nova proposta**. Campinas: Pontes, 1990.

BERBER SARDINHA, A.P. **Linguística de Corpus**. Barueri: Manole, 2004.

BERNAL MERINO, M. **Translation and localisation in video games**. London: Routledge, 2017.

BOWKER, L; PEARSON, J. **Working with Specialized Language: A Practical Guide to Using Corpora**. London: Routledge, 2002

BRASIL, A. A. **30 termos especializados extraídos do Player's Handbook (Dungeons & Dragons 5e) e seus equivalentes em tradução gerada por fãs brasileiros**. Trabalho de Conclusão de Disciplina (Pós Graduação em Estudos da Tradução). POSTRAD, UnB, Brasília, 2017.

British National Corpus. Disponível em: <<http://www.natcorp.ox.ac.uk/>>. Acesso em: 14 nov. 2019

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons Livro do Jogador**. São Paulo: Devir Livraria, 2004.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons Livro do Mestre**. São Paulo: Devir Livraria, 2004.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons Player's Handbook**. Renton: Wizards of the Coast, 2003.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons Monster Manual**. Renton: Wizards of the Coast, 2003.

Corpus of Contemporary American English. Disponível em: < <https://www.english-corpora.org/coca/>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

CRAWFORD, J. **Errata: Players Handbook version 2.0.** Renton: Wizards of the Coast, 2019. Disponível em: <<https://media.wizards.com/2018/dnd/downloads/PH-Errata.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2019.

Critical Role. Disponível em: <<https://www.youtube.com/criticalrole>>. Acesso em: 13 set. 2019.

DECKER et al. **Dungeons & Dragons Completo do Aventureiro.** São Paulo: Devir Livraria, 2008.

DONAIS et al. **Dungeons & Dragons Completo do Guerreiro.** São Paulo: Devir Livraria, 2006.

DONAIS et al. **Dungeons & Dragons Complete Warrior.** Renton: Wizards of the Coast, 2003.

ESSELINK, B. **A practical guide to localization.** Amsterdam: J. Benjamins, 2000.

EVANS, J. **Translating Board games: Multimodality and Play.** *The Journal of Specialised Translation*, v.20, p. 15-32, 2013.

FALEIROS, Á. A crítica da retradução poética. **Itinerários v. 28**, 2009, p. 145–158. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/2146>>. Acesso em: 28 nov. 2017.

Formação Fireball. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/formacaofireball>>. Acesso em: 13 set. 2019.

FRY, Deborah et al. **The localization industry primer**, 2003.

Glossário DnD 3.5. Disponível em: < <https://www.valinor.com.br/forum/topico/guia-de-traducao-para-d20.552/#post-1106159>> Acesso em: 17 out. 2019

GOMEZ, Nicolas. **Lima Barreto no Rio da Prata: tradução comentada do conto “O homem que sabia javanês” para o espanhol rio-platense.** Dissertação

(Mestrado em Estudos da Tradução) — Universidade de Brasília, Brasília, 2019, 449 f., il.

GONÇALVES, L, M, A. **Dante's Inferno: localização e legendagem em jogos digitais**. 2016. 179 f., il. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Letras - Tradução - Inglês)—Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

HALFLIN. In: SCOTTISH National Dictionary. Scottish Language Dictionaries Ltd. Disponível em: <<https://www.dsl.ac.uk/entry/snd/halflin>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

HEINSOO, R.; COLLINS, A.; WYATT, J. **Dungeons and Dragons Livro do jogador: Arcane Divine and Martial Heroes**. Renton: Wizards of the Coast. 2008.

HEINSOO, R.; COLLINS, A.; WYATT, J. **Dungeons and Dragons Player's Handbook: Heróis Arcanos Divinos e Marciais**. São Paulo: Devir Livraria. 2009.

MANGIRON, C; O'HAGAN, M. **Game localization**. Amsterdam: John Benjamins, 2013.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. **Dungeons & Dragons Livro do Jogador**. São Paulo: Galápagos Jogos. 2019.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. **Dungeons & Dragons Player's Handbook**. Renton: Wizards of the Coast. 2014.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. **Dungeons & Dragons Livro do Jogador: Tradução realizada por jogadores**. 2015. Disponível em: <<https://dnd5ed.github.io/>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

MÜLLER GALHARDI, R. De fã para fã: as traduções de Chrono Trigger. **Scientia Traductionis**, Florianópolis, n. 15, p. 140-154, dez. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p140>>. Acesso em: 08 nov. 2019.

OLIVEIRA, A.; RIBEIRO., S. Um modelo de role-playing game (rpg) para o ensino dos processos da digestão. **Itinerarius Reflectionis**, v. 8, n. 2, 1 fev. 2013.

RIBEIRO, G. C. B. Tradução e localização de software e outros produtos: Audiovisual ou Multimídia?. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 2, n. 16, p. 231-250, jan. 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6742>>. Acesso em: 08 nov. 2019.

SEEMANN, P. A. A. **A construção de um glossário bilíngue de futebol com o apoio da Linguística de Corpus**. 2012. Dissertação (Mestrado em Língua Espanhola e Literaturas Espanhola e Hispano-Americana) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Acesso em: 08 nov. 2019.

SMARTCAT PLATFORM INC. **Smartcat**. Boston. 2019. Disponível em: <<https://www.smartcat.ai/>>. Acesso em: 31 out. 2019.

TEIXEIRA, E. D. **A linguística de corpus a serviço do tradutor: proposta de um dicionário de culinária voltado para a produção textual**. Tese de Doutorado, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008, pp. 150-218.

The Orr Group Industry Report: Q2 2019 - Back and Better Than Ever!

Disponível em: <<https://blog.roll20.net/post/186546450860/the-orr-group-industry-report-q2-2019-back-and>>. Acesso em: 13 set. 2019.

TRAVIS, J.; MCELROY, G. **The Adventure Zone**. Disponível em: <<https://open.spotify.com/show/6OoAQesdLqYBOyfx8ji0bZ?si=4RvbSpFXS9m815Vm1NzuOw>>. Acesso em: 13 set. 2019.

VEIGA, Dhayana Inthamossu et al. As habilidades sociais dos jogadores de rpg. **Psicologia Argumento**, v. 26, n. 53, nov. 2017. ISSN 1980-5942. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/psicologiaargumento/article/view/19899/19199>>. Acesso em: 13 set. 2019

APÊNDICE A: TRADUÇÃO DE *WIZARD* E *CHAPTER 7: USING ABILITY SCORES*

Neste apêndice, apresentamos a tradução espelhada de *Wizard* e *Chapter 7*, realizada para este trabalho e discutida no capítulo 5.4. Na primeira coluna está a numeração dos segmentos. Na segunda, o texto de partida em inglês, na terceira, a nossa tradução para o português. As linhas em branco marcam a separação do original em parágrafos.

1	WIZARD	MAGO
2		
3	Clad in the silver robes that denote her station, an elf closes her eyes to shut out the distractions of the battlefield and begins her quiet chant. Fingers weaving in front of her, she completes her spell and launches a tiny bead of fire toward the enemy ranks, where it erupts into a conflagration that engulfs the soldiers.	Vestida em robes prateados que indicam sua designação, uma elfa fecha seus olhos para se desligar das distrações da batalha e inicia seu canto sutil. Com os dedos entrelaçados à sua frente, ela completa sua magia e lança uma pequena conta de fogo na direção das tropas inimigas, que irrompe num incêndio, engolindo os soldados.
4	Checking and rechecking his work, a human scribes an intricate magic circle in chalk on the bare stone floor, then sprinkles powdered iron along every line and graceful curve. When the circle is complete, he drones a long incantation. A hole opens in space inside the circle, bringing a whiff of brimstone from the otherworldly plane beyond.	Verificando e revendo seu trabalho, um humano desenha um intrincado círculo mágico com giz no chão de pedra, depois polvilha ferro em pó ao longo de cada linha e curva graciosa. Quando o círculo está completo, ele cicia um longo encantamento. Um buraco se abre dentro do círculo, trazendo um sopro de enxofre vindo de algum plano sobrenatural.
5	Crouching on the floor in a dungeon intersection, a gnome tosses a handful of small bones inscribed with mystic symbols, muttering a few words of power over them. Closing his eyes to see the visions more clearly, he nods slowly, then opens his eyes and points down the passage to his left.	Rastejando no chão de uma intersecção de masmorras, um gnomo atira um punhado de pequenos ossos entalhados com símbolos místicos, balbuciando algumas palavras mágicas sobre eles. Fecha seus olhos para observar as visões mais claramente, acena lentamente com a cabeça, e então abre os olhos e aponta para a passagem à sua esquerda.

6	Wizards are supreme magic-users, defined and united as a class by the spells they cast. Drawing on the subtle weave of magic that permeates the cosmos, wizards cast spells of explosive fire, arcing lightning, subtle deception, and brute-force mind control. Their magic conjures monsters from other planes of existence, glimpses the future, or turns slain foes into zombies. Their mightiest spells change one substance into another, call meteors down from the sky, or open portals to other worlds.	Magos são usuários de magia supremos, definidos e unidos como classe pelas magias que conjuram. Utilizando o sutil tecido mágico agia que permeia o cosmos, magos conjuram magias de chamas explosivas, arcos de luz, truques sutis, e controle mental pela força bruta. Sua magia invoca monstros de outros planos de existência, vislumbres do futuro, ou transforma inimigos mortos em zumbis. Suas magias mais poderosas transformam uma substância em outra, evocam a queda de meteoros ou abrem portais para outros mundos.
7		
8	SCHOLARS OF THE ARCANES	ESTUDIOSOS DO ARCANO
9		
10	Wild and enigmatic, varied in form and function, the power of magic draws students who seek to master its mysteries. Some aspire to become like the gods, shaping reality itself. Though the casting of a typical spell requires merely the utterance of a few strange words, fleeting gestures, and sometimes a pinch or clump of exotic materials, these surface components barely hint at the expertise attained after years of apprenticeship and countless hours of study.	Selvagem e enigmática, com formas e funções variadas, o poder da magia atrai estudantes que procuram dominar seus mistérios. Alguns aspiram o poder divino, moldando a própria realidade. Embora a conjuração de uma magia simples requeira apenas a enunciação de algumas palavras estranhas, gestos fugazes e uma pitada ou um punhado de materiais exóticos, esses componentes superficiais não passam de uma amostra da especialização obtida ao longo de anos de aprendizagem e incontáveis horas de estudo.
11	Wizards live and die by their spells. Everything else is secondary. They learn new spells as they experiment and grow in experience. They can also learn them from other wizards, from ancient tomes or inscriptions, and from ancient creatures (such as the fey) that are steeped in magic.	Magos vivem e morrem por suas magias. Tudo o mais é secundário. Eles aprendem novas magias à medida que experimentam e acumulam experiência. Eles também podem aprender com outros magos, em tomos ou inscrições arcaicas, ou com criaturas antigas (como as fadas) mergulhadas em magia.
12		
13	THE LURE OF KNOWLEDGE	O FASCÍNIO DO CONHECIMENTO
14		

15	Wizards' lives are seldom mundane. The closest a wizard is likely to come to an ordinary life is working as a sage or lecturer in a library or university, teaching others the secrets of the multiverse. Other wizards sell their services as diviners, serve in military forces, or pursue lives of crime or domination.	A vida dos magos raramente é mundana. O mais perto que um mago chega de ter uma vida comum é trabalhando como sábio ou professor em uma biblioteca ou universidade, ensinando aos outros os segredos do multiverso. Outros vendem seus serviços como adivinhos, servem nas forças armadas ou buscam vidas de crime ou dominação.
16	But the lure of knowledge and power calls even the most unadventurous wizards out of the safety of their libraries and laboratories and into crumbling ruins and lost cities. Most wizards believe that their counterparts in ancient civilizations knew secrets of magic that have been lost to the ages, and discovering those secrets could unlock the path to a power greater than any magic available in the present age.	Mas o fascínio pelo conhecimento e pelo poder invoca até mesmo os magos mais prudentes a trocarem segurança de suas bibliotecas e laboratórios por ruínas e cidades perdidas. A maioria dos magos acredita que seus semelhantes, em civilizações antigas, conheciam segredos da magia que se perderam ao longo das eras, e que descobrir tais segredos poderia abrir caminho para um poder maior do que qualquer um disponível na atualidade.
17		
18	CREATING A WIZARD	COMO CRIAR UM MAGO
19		
20	Creating a wizard character demands a backstory dominated by at least one extraordinary event. How did your character first come into contact with magic? How did you discover you had an aptitude for it? Do you have a natural talent, or did you simply study hard and practice incessantly? Did you encounter a magical creature or an ancient tome that taught you the basics of magic?	Criar um personagem mago demanda uma história dominada por pelo menos um evento extraordinário. Qual foi o primeiro contato do seu personagem com a magia? Como descobriu sua aptidão para a magia? Seu personagem possui algum talento natural, ou simplesmente trabalhou duro e praticou incessantemente? Encontrou uma criatura mágica ou tomo ancião que lhe ensinaram o básico da magia?
21	What drew you forth from your life of study? Did your first taste of magical knowledge leave you hungry for more? Have you received word of a secret repository of knowledge not yet plundered by any other wizard? Perhaps you're simply eager to put your newfound magical skills to the test in the face of danger.	O que lhe tirou da vida de estudos? O primeiro gole de magia lhe deixou com sede de mais? Teve notícia de algum repositório de conhecimento secreto que ainda não tenha sido saqueado por nenhum outro mago? Talvez esteja simplesmente querendo testar suas novas habilidades mágicas perante o perigo.
22		

23	QUICK BUILD	CRIAÇÃO RÁPIDA
24		
25	You can make a wizard quickly by following these suggestions. First, Intelligence should be your highest ability score, followed by Constitution or Dexterity, if you plan to join the School of Enchantment, make Charisma your next-best score. Second, choose the sage background. Third, choose the <i>mage hand</i> , <i>light</i> , and <i>ray of frost</i> cantrips, along with the following 1st-level spells for your spellbook: <i>burning hands</i> , <i>charm person</i> , <i>feather fall</i> , <i>mage armor</i> , <i>magic missile</i> , and <i>sleep</i> .	Um mago pode ser criado rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, Inteligência deve ser o maior valor de atributo, seguido de Constituição ou Destreza; se planeja entrar para a Escola de Encantamento, Carisma deve ser o próximo valor a destacar. Segundo, escolha o histórico do sábio. Terceiro, escolha os truques <i>mãos mágicas</i> , <i>luz</i> , e <i>raio congelante</i> , juntamente com as seguintes magias de primeiro nível para seu grimório: <i>mãos ardentes</i> , <i>enfeitiçar pessoas</i> , <i>queda suave</i> , <i>armadura arcana</i> , <i>mísseis mágicos</i> , e <i>sono</i> .
26		
27	CLASS FEATURES	CARACTERÍSTICAS DE CLASSE
28		
29	As a wizard, you gain the following class features.	Como mago, o personagem ganha as seguintes Características de Classe.
30		
31	HIT POINTS	PONTOS DE VIDA
32	Hit Dice: 1d6 per wizard level	Dados de Vida: 1d6 por nível de mago
33	Hit Points at 1st Level: 6 +your Constitution modifier	Pontos de vida no primeiro nível: 6 + modificador de Constituição
34	Hit Points at Higher Levels: 1d6 (or 4) + your Constitution modifier per wizard level after 1 st	Pontos de vida em níveis mais altos: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de mago após o primeiro nível
35		
36	PROFICIENCIES	PROFICIÊNCIAS
37	Armor: None	Armadura: Nenhuma
38	Weapons: Daggers, darts, slings, quarterstaves, light crossbows	Armas: Adagas, bordões, bestas leves, dardos e fundas
39	Tools: None	Ferramentas: Nenhuma
40	Saving Throws: Intelligence, Wisdom	Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

41	Skills: Choose two from Arcana, History, Insight, Investigation, Medicine, and Religion	Perícias: Escolha duas entre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião
42		
43	The Wizard	O Mago
44		
45	Level Proficiency Bonus Features Cantrips known Spell Slots per Spell Level 1 st 2 nd 3 rd 4 th 5 th 6 th 7 th 8 th 9 th	Nível Bônus de Proficiência Características Truques conhecidos Espaços de magia por nível de magia 1° 2° 3° 4° 5° 6° 7° 8° 9°
46		
47	1 st +2 Spellcasting 3 2 Arcane Recovery	1° +2 Conjuração, Recuperação arcana 3 2
48	2 nd +2 Arcane Tradition Feature 3 3	2° +2 Tradição Arcana 3 3
49	3 rd +2 3 4 2	3° +2 - 3 4 2
50	4 th +2 Ability Score Improvement 4 4 3	4° +2 Melhoria de valor de atributo 4 4 3
51	5 th +3 4 4 3 2	5° +3 - 4 4 3 2
52	6 th +3 Arcane Tradition Feature 4 4 3 3	6° +3 Característica de Escola de Magia 4 4 3 3
53	7 th +3 4 4 3 3 1	7° +3 - 4 4 3 3 1
54	8 th +3 Ability Score Improvement 4 4 3 3 2	8° +3 Melhoria de valor de atributo 4 4 3 3 2
55	9 th +4 4 4 3 3 3 1	9° +4 - 4 4 3 3 3 1
56	10 th +4 Arcane Tradition Feature 5 4 3 3 3 2	10° +4 Característica de Escola de Magia 5 4 3 3 3 2
57	11 th +4 5 4 3 3 3 2 1	11° +4 - 5 4 3 3 3 2 1
58	12 th +4 Ability Score Improvement 4 3 3 3 2 1	12° +4 Melhoria de valor de atributo 5 4 3 3 3 2 1
59	13 th +5 5 4 3 3 3 2 1 1	13° +5 - 5 4 3 3 3 2 1 1
60	14 th +5 Arcane Tradition Feature 5 4 3 3 3 2 1 1	14° +5 Característica de Escola de Magia 5 4 3 3 3 2 1 1
61	15 th +5 5 4 3 3 3 2 1 1 1	15° +5 - 5 4 3 3 3 2 1 1 1
62	16 th +5 Ability Score Improvement 5 4 3 3 3 2 1 1 1	16° +5 Melhoria de valor de atributo 5 4 3 3 3 2 1 1 1
63	17 th +6 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1	17° +6 - 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1
64	18 th +6 Spell Mastery 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1	18° +6 Maestria em magia 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1
65	19 th +6 Ability Score Improvement 4 3 3 3 2 1 1 1 1	19° +6 Melhoria de valor de atributo 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1
66	20 th +6 Signature Spell 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1	20° +6 Marca registrada 5 4 3 3 3 2 1 1 1 1
67		

68	EQUIPMENT	EQUIPAMENTO
69		
70	You start with the following equipment, in addition to the equipment granted by your background:	O personagem começa com o seguinte equipamento, além dos equipamentos concedidos por seu histórico:
71	(a) a quarterstaff or (b) a dagger	(a) um bordão ou (b) uma adaga
72	(a) a component pouch or (b) an arcane focus	(a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano
73	(a) a scholar's pack or (b) an explorer's pack	(a) um kit do estudioso ou (b) um kit do explorador
74	A spellbook	Um grimório
75		
76	SPELLCASTING	CONJURAÇÃO
77		
78	As a student of arcane magic, you have a spellbook containing spells that show the first glimmerings of your true power. See chapter 10 for the general rules of spellcasting and chapter 11 for the wizard spell list.	Como estudante de magia arcana, o personagem possui um grimório contendo magias que mostram os primeiros vislumbres de seu verdadeiro poder. Consulte o capítulo 10 para ver as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para ver a lista de magias do mago.
79		
80	CANTRIPS	TRUQUES
81		
82	At 1st level, you know three cantrips of your choice from the wizard spell list. You learn additional wizard cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Wizard table.	No primeiro nível, o personagem conhece três truques da lista de magias do mago. Em níveis mais altos, o personagem aprende truques de mago adicionais, como mostra a coluna Truques conhecidos da tabela do Mago.
83		
84	YOUR SPELLBOOK	O GRIMÓRIO
85	The spells that you add to your spellbook as you gain levels reflect the arcane research you conduct on your own, as well as intellectual breakthroughs you have had about the nature of the multiverse. You might find other spells during your adventures. You could discover a	As magias que o personagem adiciona ao grimório refletem a pesquisa arcana que conduziu, além dos avanços intelectuais que teve sobre a natureza do multiverso. Talvez encontre outras magias nas aventuras que for vivendo. O personagem pode descobrir uma magia grafada em um pergaminho no baú

	spell recorded on a scroll in an evil wizard's chest, for example, or in a dusty tome in an ancient library.	de mago mau, por exemplo, ou em um tomo empoeirado de uma biblioteca antiga.
86	Copying a Spell into the Book. When you find a wizard spell of 1st level or higher, you can add it to your spellbook if it is of a level for which you have spell slots and if you can spare the time to decipher and copy it.	Como copiar uma magia para o grimório. Quando achar uma magia de mago de primeiro nível ou maior, o personagem pode adicioná-la a seu grimório, se houver espaços de magia disponíveis para aquele nível e se tiver tempo para decifrá-la e copiá-la.
87	Copying a spell into your spellbook involves reproducing the basic form of the spell, then deciphering the unique system of notation used by the wizard who wrote it. You must practice the spell until you understand the sounds or gestures required, then transcribe it into your spellbook using your own notation.	Copiar uma magia no grimório envolve reproduzir a forma básica da magia para então decifrar o sistema único de notação usado pelo mago que a escreveu. O personagem deve praticar a magia até entender os sons e gestos necessários, e então transcrevê-la no grimório usando seu próprio sistema de notação.
88	For each level of the spell, the process takes 2 hours and costs 50 gp. The cost represents material components you expend as you experiment with the spell to master it, as well as the fine inks you need to record it. Once you have spent this time and money, you can prepare the spell just like your other spells.	Para cada nível de magia, o processo dura 2 horas e custa 50 po. O custo representa os componentes materiais gastos durante a experimentação da magia para dominá-la, bem como as tintas especiais necessárias para transcrevê-la. Uma vez gastos esse tempo e dinheiro, o personagem pode prepará-la como as suas outras magias.
89	Replacing the Book. You can copy a spell from your own spellbook into another book—for example, if you want to make a backup copy of your spellbook. This is just like copying a new spell into your spellbook, but faster and easier, since you understand your own notation and already know how to cast the spell. You need spend only 1 hour and 10 gp for each level of the copied spell.	Substituindo o grimório. O personagem pode copiar uma magia de seu próprio grimório em outro, se quiser, por exemplo, ter uma cópia reserva. É como copiar uma nova magia no seu grimório, só que mais rápido e fácil, já que o personagem entende sua própria notação e já sabe como conjurar a magia. É necessário gastar apenas 1 hora e 10 po para cada nível da magia copiada.
90	If you lose your spellbook, you can use the same procedure to transcribe the spells that you have prepared into a new spellbook. Filling out the remainder of your spellbook requires you to find new spells to do so, as normal, for this reason, many wizards keep backup spellbooks in a safe place.	Se o personagem perder o grimório, poderá usar o mesmo procedimento para transcrever as magias que possui preparadas em um novo. Para preencher o restante do grimório é preciso achar novas magias. Por essa razão, muitos magos mantêm suas cópias reserva em um lugar seguro.

91	The Book's Appearance. Your spellbook is a unique compilation of spells, with its own decorative flourishes and margin notes, it might be a plain, functional leather volume that you received as a gift from your master, a finely bound gilt-edged tome you found in an ancient library, or even a loose collection of notes scrounged together after you lost your previous spellbook in a mishap.	A aparência do grimório O grimório é uma compilação única de magias, com seus floreios decorativos próprios e anotações adicionais. Pode ser um volume simples e funcional, com capa de couro, que o personagem recebeu de presente de seu mestre, um tomo cuidadosamente encadernado, de bordas douradas, achado em uma biblioteca antiga, ou até mesmo uma coleção avulsa de notas amalhadas após o personagem perder seu grimório num acidente.
92		
93	SPELLBOOK	GRIMÓRIO
94		
95	At 1st level, you have a spellbook containing six 1st-level wizard spells of your choice.	No primeiro nível, o personagem possui um grimório contendo seis magias de mago de primeiro nível de sua escolha.
96		
97	PREPARING AND CASTING SPELLS	COMO PREPARAR E CONJURAR MAGIAS
98		
99	The Wizard table shows how many spell slots you have to cast your spells of 1st level and higher. To cast one of these spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.	A tabela do Mago mostra quantos espaços de magia o personagem tem para conjurar magias de primeiro nível e de níveis mais altos. Para conjurar uma dessas magias, um espaço de magia do mesmo nível ou maior deve ser gasto. Os espaços gastos serão recuperados ao finalizar um descanso longo.
100	You prepare the list of wizard spells that are available for you to cast. To do so, choose a number of wizard spells from your spellbook equal to your Intelligence modifier + your wizard level (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.	O personagem prepara a lista de magias de mago que terá à disposição para conjurar. Para tanto, escolha um número de magias de mago do grimório igual ao Modificador de inteligência + nível de mago (no mínimo uma). As magias devem ser de níveis para os quais o personagem possui espaços de magia.
101	For example, if you're a 3rd-level wizard, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With an intelligence of 16, your list of prepared spells can include six spells of 1st or 2nd level, in any	Por exemplo, o personagem é um mago de 3º nível, portanto, possuirá 4 espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com um valor de Inteligência de 16, sua lista de magias

	combination, chosen from your spellbook. If you prepare the 1st-level spell magic missile , you can cast it using a 1st-level or a 2nd-level slot. Casting the spell doesn't remove it from your list of prepared spells.	preparadas pode incluir 6 magias de 1º ou 2º nível, em qualquer combinação, escolhidas a partir do grimório. Se o personagem preparar a magia de primeiro nível mísseis mágicos , poderá conjurá-la usando um espaço de 1º ou 2º nível. Conjurar a magia não a exclui da lista de magias preparadas.
102	You can change your list of prepared spells when you finish a long rest. Preparing a new list of wizard spells requires time spent studying your spellbook and memorizing the incantations and gestures you must make to cast the spell: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.	O personagem pode mudar sua lista de magias preparadas quando finalizar um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias requer tempo gasto estudando seu grimório e memorizando os encantamentos e gestos que devem ser feitos para conjurar a magia: ao menos 1 minuto por nível de magia para cada magia da sua lista.
103		
104	SPELLCASTING ABILITY	ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO
105		
106	Intelligence is your spellcasting ability for your wizard spells, since you learn your spells through dedicated study and memorization. You use your Intelligence whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Intelligence modifier when setting the saving throw DC for a wizard spell you cast and when making an attack roll with one.	Inteligência é o atributo de conjuração para suas magias de mago, já que magos aprendem suas magias por meio de estudo dedicado e memorização. O personagem usa sua Inteligência sempre que uma magia se referir a seu atributo de conjuração. Além disso, o modificador de Inteligência é usado ao definir a CD do teste de resistência para uma magia conjurada, ou ao fazer uma jogada de ataque usando uma.
107		
108	Spell save DC = 8 + your proficiency bonus + your intelligence modifier	CD do teste de resistência = 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência
109		
110	Spell attack modifier = your proficiency bonus + your Intelligence modifier	Modificador da jogada de ataque = bônus de proficiência + modificador de inteligência
111		
112	RITUAL CASTING	CONJURAÇÃO DE RITUAL

113		
114	You can cast a wizard spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell in your spellbook. You don't need to have the spell prepared.	O mago pode conjurar uma magia como ritual se a magia tiver o marcador de ritual e estiver no grimório. Não é preciso ter a magia preparada.
115		
116	SPELLCASTING FOCUS	FOCO ARCANO
117		
118	You can use an arcane focus (found in chapter 5) as a spellcasting focus for your wizard spells.	O personagem pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração para as magias de mago.
119		
120	LEARNING SPELLS OF 1ST LEVEL AND HIGHER	APRENDENDO MAGIAS DE PRIMEIRO NÍVEL OU DE NÍVEIS MAIORES
121		
122	Each time you gain a wizard level, you can add two wizard spells of your choice to your spellbook. Each of these spells must be of a level for which you have spell slots, as shown on the Wizard table. On your adventures, you might find other spells that you can add to your spellbook (see the “Your Spellbook” sidebar).	Cada vez que avançar um nível de mago, o personagem pode adicionar duas magias de mago ao seu grimório. Cada uma delas deve ser de um nível para o qual o personagem possui espaços de magia, como ilustrado na tabela do Mago. Em suas aventuras, o personagem poderá encontrar outras magias que podem ser adicionadas ao grimório (consulte a seção “Seu Grimório”).
123		
124	ARCANE RECOVERY	RECUPERAÇÃO ARCANO
125		
126	You have learned to regain some of your magical energy by studying your spellbook. Once per day when you finish a short rest, you can choose expended spell slots to recover. The spell slots can have a combined level that is equal to or less than half your wizard level (rounded up), and none of the slots can be 6th level or higher.	O personagem aprendeu a recuperar um pouco da sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia, ao fim de um descanso curto, o personagem pode escolher espaços de magia gastos para recuperar. Eles podem ter um nível combinado que seja igual ou menor que metade do seu nível de mago (arredondados para cima), e nenhum dos espaços pode ser de 6º nível ou maior.

127	For example, if you're a 4th-level wizard, you can recover up to two levels worth of spell slots. You can recover either a 2nd-level spell slot or two 1st-level spell slots.	Por exemplo, um mago de 4º nível pode recuperar dois níveis de espaço de magia: um de 2º nível ou dois de 1º nível.
128		
129	ARCANE TRADITION	TRADIÇÕES ARCANAS
130		
131	When you reach 2nd level, you choose an arcane tradition, shaping your practice of magic through one of eight schools: Abjuration, Conjunction, Divination, Enchantment, Evocation, Illusion, Necromancy, or Transmutation, all detailed at the end of the class description.	Quando alcançar o 2º nível, o personagem escolhe uma Escola de magia, modelando sua prática de magia com base em uma das oito escolas: Abjuração, Conjuração, Adivinhação, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia ou Transmutação, todas detalhadas no fim da descrição de classe.
132	Your choice grants you features at 2nd level and again at 6th, 10th, and 14th level.	Sua escolha lhe concede características no 2º nível, e também no 6º 10º e 14º.
133		
134	ABILITY SCORE IMPROVEMENT	MELHORIA DE VALOR DE ATRIBUTO
135		
136	When you reach 4th level, and again at 5th, 12th, 16th, and 19th level, you can increase one ability score of your choice by 2, or you can increase two ability scores of your choice by 1. As normal, you can't increase an ability score above 20 using this feature.	Quando alcançar o 4º, 5º, 12º, 16º e 19º nível, o personagem pode somar 2 a um valor de atributo de sua escolha, ou pode somar 1 a dois valores de atributo. Como sempre, o valor não pode ser aumentado para além de 20 usando este mecanismo.
137		
138	SPELL MASTERY	MAESTRIA EM MAGIA
139		
140	At 18th level, you have achieved such mastery over certain spells that you can cast them at will. Choose a 1st-level wizard spell and a 2nd-level wizard spell that are in your spellbook. You can cast those spells at their lowest level without expending a spell slot when you have them prepared. If you want to cast either spell at a higher level, you must expend a spell slot as normal.	No 18º nível, o personagem alcança tamanho domínio sobre certas magias que pode conjurá-las à vontade. Escolha uma magia de 1º e uma de 2º nível em seu grimório. O personagem pode conjurá-las em seu nível mais baixo sem gastar um espaço de magia quando forem preparadas. Se quiser conjurá-las usando um nível mais alto, deve gastar um espaço de magia, como de costume.

141	By spending 8 hours in study, you can exchange one or both of the spells you chose for different spells of the same levels.	Ao passar 8 horas estudando, o personagem pode trocar as duas magias escolhidas ou uma delas por outras do mesmo nível.
142		
143	SIGNATURE SPELLS	MARCA REGISTRADA
144		
145	When you reach 20th level, you gain mastery over two powerful spells and can cast them with little effort. Choose two 3rd-level wizard spells in your spellbook as your signature spells. You always have these spells prepared, they don't count against the number of spells you have prepared, and you can cast each of them once at 3rd level without expending a spell slot. When you do so, you can't do so again until you finish a short or long rest.	Quando alcançar o 20º nível, o personagem ganha domínio sobre duas magias poderosas e pode conjurá-las sem esforço. Escolha duas magias de 3º nível em seu grimório como marcas registradas. O personagem sempre terá essas magias preparadas, elas não contam para o número de magias preparadas, e o personagem pode conjurar cada uma delas uma vez no 3º nível sem gastar um espaço de magia. Quando fizer isso, o personagem não poderá repetir a ação até finalizar um descanso curto ou longo.
146	If you want to cast either spell at a higher level, you must expend a spell slot as normal.	Se o personagem optar por conjurar usando um nível mais alto, deve gastar um espaço de magia do nível escolhido.
147		
148	ARCANE TRADITIONS	TRADIÇÕES ARCANAS
149		
150	The study of wizardry is ancient, stretching back to the earliest mortal discoveries of magic. It is firmly established in the worlds of D&D, with various traditions dedicated to its complex study.	O estudo da magia é antigo, remonta às primeiras descobertas sobre magia dos mortais. Está firmemente estabelecida nos mundos de D&D, em que várias escolas dedicam-se ao seu complexo estudo.
151	The most common arcane traditions in the multiverse revolve around the schools of magic.	As tradições arcanas no multiverso giram em torno das escolas de magia.
152	Wizards through the ages have cataloged thousands of spells, grouping them into eight categories called schools, as described in chapter 10. In some places, these traditions are literally schools: a wizard might study at the School of Illusion while another studies	Ao longo das eras, os magos catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas de escolas, como descrito no capítulo 10. Em alguns lugares, essas tradições são literalmente escolas: um mago pode estudar na Escola de

	across town at the School of Enchantment. In other institutions, the schools are more like academic departments, with rival faculties competing for students and funding. Even wizards who train apprentices in the solitude of their own towers use the division of magic into schools as a learning device, since the spells of each school require mastery of different techniques.	Ilusão, enquanto outro frequenta, do outro lado da cidade, a Escola de Encantamento. Em outras instituições, as escolas são mais parecidas com departamentos acadêmicos, com docentes rivais competindo por estudantes e financiamento. Mesmo magos que treinam aprendizes na solidão de suas torres usam a divisão da magia em escolas como um instrumento de aprendizagem, já que cada escola requer o domínio de técnicas diferentes para suas magias.
153		
154	SCHOOL OF ABJURATION	ESCOLA DE ABJURAÇÃO
155		
156	The School of Abjuration emphasizes magic that blocks, banishes, or protects. Detractors of this school say that its tradition is about denial, negation rather than positive assertion. You understand, however, that ending harmful effects, protecting the weak, and banishing evil influences is anything but a philosophical void. It is a proud and respected vocation.	A Escola de Abjuração enfatiza magias que bloqueiam, banem ou protegem. Os detratores desta escola dizem que sua tradição é sobre recusa, negação e negatividade, em vez de positividade. Mas por outro lado, o personagem entende que acabar com efeitos nocivos, proteger os mais fracos, e banir más influências pode ser chamado de qualquer coisa, menos de vazio filosófico. É uma vocação que inspira orgulho e respeito.
157	Called abjurers, members of this school are sought when baleful spirits require exorcism, when important locations must be guarded against magical spying, and when portals to other planes of existence must be closed.	Conhecidos como abjuradores, os membros desta escola são procurados quando espíritos malignos requerem exorcismo, quando locais importantes devem ser protegidos contra espionagem mágica e quando portais para outros planos de existência devem ser fechados.
158		
159	ABJURATION SAVANT	ERUDITO DA ABJURAÇÃO
160		
161	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy an abjuration spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de abjuração no grimório é reduzido pela metade.
162		

163	ARCANE WARD	PROTEÇÃO ARCANA
164		
165	Starting at 2nd level, you can weave magic around yourself for protection. When you cast an abjuration spell of 1st level or higher, you can simultaneously use a strand of the spell's magic to create a magical ward on yourself that lasts until you finish a long rest. The ward has hit points equal to twice your wizard level + your Intelligence modifier. Whenever you take damage, the ward takes the damage instead, if this damage reduces the ward to 0 hit points, you take any remaining damage.	A partir do 2º nível, o personagem pode criar uma rede de magia ao seu redor para proteger-se. Quando conjurar uma magia de abjuração de 1º nível ou de nível mais alto, o personagem pode usar simultaneamente um fio da magia para criar uma proteção mágica para si mesmo que dura até finalizar um descanso longo. A proteção possui pontos de vida que equivalem ao dobro do nível de mago + modificador de inteligência. Sempre que sofrer dano, a proteção o absorve; se o dano reduzir a proteção para 0 pontos de vida, o personagem recebe o dano restante.
166	While the ward has 0 hit points, it can't absorb damage, but its magic remains. Whenever you cast an abjuration spell of 1st level or higher, the ward regains a number of hit points equal to twice the level of the spell.	Enquanto a proteção estiver com 0 pontos de vida, não poderá absorver dano, mas sua magia permanece. Sempre que o personagem conjurar uma magia de abjuração de 1º nível ou de nível mais alto, a proteção recupera o número de pontos de vida equivalentes ao dobro do nível da magia.
167	Once you create the ward, you can't create it again until you finish a long rest.	Uma vez que a proteção é criada, ela não pode ser recriada até finalizar um descanso longo.
168		
169	PROJECTED WARD	PROTEÇÃO PROJETADA
170		
171	Starting at 6th level, when a creature that you can see within 30 feet of you takes damage, you can use your reaction to cause your Arcane Ward to absorb that damage. If this damage reduces the ward to 0 hit points, the warded creature takes any remaining damage.	A partir do 6º nível, quando uma criatura que pode ser vista dentro de 9 metros sofrer dano, o personagem pode usar sua reação para fazer com que sua Proteção Arcana absorva o dano. Se o dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, a criatura protegida recebe o dano restante.
172		
173	IMPROVED ABJURATION	ABJURAÇÃO APERFEIÇOADA
174		

175	Beginning at 10th level, when you cast an abjuration spell that requires you to make an ability check as a part of casting that spell (as in <i>counterspell</i> and <i>dispel magic</i> you add your proficiency bonus to that ability check.	A partir do 10º nível, durante a conjuração de uma abjuração que requer um teste de atributo, por exemplo, uma <i>contramagia</i> e <i>dissipar magia</i> o bônus de proficiência do personagem é adicionado no teste de atributo.
176		
177	SPELL RESISTANCE	RESISTÊNCIA À MAGIA
178		
179	Starting at 14th level, you have advantage on saving throws against spells.	A partir do 14º nível o personagem possui vantagem nos testes de resistência contra magias.
180	Furthermore, you have resistance against the. damage of spells.	Além disso, o personagem possui resistência contra o dano de magias.
181		
182	SCHOOL OF CONJURATION	ESCOLA DE CONJURAÇÃO
183		
184	As a conjurer, you favor spells that produce objects and creatures out of thin air. You can conjure billowing clouds of killing fog or summon creatures from elsewhere to fight on your behalf. As your mastery grows, you learn spells of transportation and can teleport yourself across vast distances, even to other planes of existence, in an instant.	Como um conjurador, o personagem usa magias que produzem objetos e criaturas do nada. Podem ser conjuradas ondulantes nuvens de névoa mortal, ou criaturas de outros lugares para lutarem em seu lugar. Quanto maior a maestria do personagem, mais aprenderá magias de transporte e poderá se teleportar grandes distâncias, até mesmo para outros planos de existência, em um instante.
185		
186	CONJURATION SAVANT	ERUDITO DA CONJURAÇÃO
187		
188	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy a conjuration spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de conjuração no grimório é reduzido pela metade.
189		
190	MINOR CONJURATION	CONJURAÇÃO MENOR
191		

192	Starting at 2nd level when you select this school, you can use your action to conjure up an inanimate object in your hand or on the ground in an unoccupied space that you can see within 10 feet of you. This object can be no larger than 3 feet on a side and weigh no more than 10 pounds, and its form must be that of a nonmagical object that you have seen. The object is visibly magical, radiating dim light out to 5 feet.	A partir do 2º nível o personagem poderá usar sua ação para conjurar um objeto inanimado em sua mão, ou no chão, em um lugar desocupado que pode ser visto em 3 metros. Este Objeto não pode ser maior do que 1 metro em um dos lados e pesar mais de 20 quilos, também deve ter a forma de um objeto mundano que o personagem já viu. O objeto é visivelmente mágico, irradiando luz fraca em 1,5m.
193	The object disappears after 1 hour, when you use this feature again, or if it takes any damage.	O objeto desaparece após uma hora, quando essa característica for usada novamente ou se sofrer algum dano.
194		
195	BENIGN TRANSPOSITION	TRANSPOSIÇÃO BENIGNA
196		
197	Starting at 6th level, you can use your action to teleport up to 30 feet to an unoccupied space that you can see. Alternatively, you can choose a space within range that is occupied by a Small or Medium creature. If that creature is willing, you both teleport, swapping places.	A partir do 6º nível, o personagem pode usar sua ação para teleportar até 9 metros em um espaço desocupado que pode ser visto. Alternativamente, um espaço dentro da área ocupado por uma criatura pequena ou média pode ser escolhido. Se esta criatura for voluntária, ambos teleportam, trocando de lugar.
198	Once you use this feature, you can't use it again until you finish a long rest or you cast a conjuration spell of 1st level or higher.	Esta característica só pode ser usada novamente após finalizar um descanso longo ou será realizada a conjuração de uma magia de 1º nível ou maior.
199		
200	FOCUSED CONJURATION	CONJURAÇÃO FOCADA
201		
202	Beginning at 10th level, while you are concentrating on a conjuration spell, your concentration can't be broken as a result of taking damage.	A partir do 10º nível, enquanto concentrando em uma magia de conjuração, sofrer dano não causará a quebra de concentração.
203		
204	DURABLE SUMMONS	CONJURAÇÃO DURADOURA
205		

206	Starting at 14th level, any creature that you summon or create with a conjuration spell has 30 temporary hit points.	A partir do 14º nível, qualquer criatura invocada ou criada com uma magia de conjuração possui 30 pontos de vida temporários.
207		
208	SCHOOL OF DIVINATION	ESCOLA DE ADIVINHAÇÃO
209		
210	The counsel of a diviner is sought by royalty and commoners alike, for ail seek a clearer understanding of the past, present, and future. As a diviner, you strive to part the veils of space, time, and consciousness so that you can see clearly. You work to master spells of discernment, remote viewing, supernatural knowledge, and foresight.	O conselho de um adivinho é procurado tanto pela realeza quanto pelos plebeus, pois ali há uma busca pela compreensão mais clara do passado, presente e futuro. Como adivinho, o personagem se esforça para separar os véus do espaço, tempo e consciência para que possa ver claramente. O personagem trabalha para dominar magias de discernimento, visão remota, conhecimento sobrenatural e previsões.
211		
212	DIVINATION SAVANT	ERUDITO DA ADIVINHAÇÃO
213		
214	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy a divination spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de adivinhação no grimório é reduzido pela metade.
215		
216	PORTENT	PRESSÁGIO
217		
218	Starting at 2nd level when you choose this school, glimpses of the future begin to press in on your awareness. When you finish a long rest, roll two d20s and record the numbers rolled. You can replace any attack roll, saving throw, or ability check made by you or a creature that you can see with one of these foretelling rolls. You must choose to do so before the roll, and you can replace a roll in this way only once per turn.	A partir do 2º nível, o personagem começa a ter vislumbres do futuro em sua consciência. Quando o personagem finalizar um descanso longo, o jogador rola 2d20 e anota os números resultantes. Qualquer jogada de ataque, teste de resistência, teste de atributos feitos pelo personagem ou por alguma criatura que pode ser vista podem ser substituídos por um destes valores preditos. Isto deve ser feito antes da rolagem, e esta ação só pode ser realizada uma vez por turno.

219	Each foretelling roll can be used only once. When you finish a long rest, you lose any unused foretelling rolls.	Cada rolagem de presságio pode ser usada somente uma vez. Ao finalizar um descanso longo, os valores não utilizados são perdidos.
220		
221	EXPERT DIVINATION	ADIVINHAÇÃO EXPERIENTE
222		
223	Beginning at 6th level, casting divination spells comes so easily to you that it expends only a fraction of your spellcasting efforts. When you cast a divination spell of 2nd level or higher using a spell slot, you regain one expended spell slot. The slot you regain must be of a level lower than the spell you cast and can't be higher than 5th level.	A partir do 6º nível, conjurar magias de adivinhação se torna tão fácil que o personagem gasta somente uma fração dos seus esforços. Quando conjurar uma magia de adivinhação de 2º nível ou maior usando um espaço de magia, outro espaço de magia de nível inferior é recuperado. O espaço recuperado não pode ser superior ao 5º nível.
224		
225	THE THIRD EYE	O TERCEIRO OLHO
226	Starting at 10th level, you can use your action to increase your powers of perception. When you do so choose one of the following benefits, which lasts until you are incapacitated or you take a short or long rest. You can't use the feature again until you finish a rest.	A partir do 10º nível, o personagem poderá usar sua ação para aumentar os poderes de percepção. O personagem poderá escolher um dos seguintes benefícios, que dura até ficar incapacitado ou realizar um descanso curto ou longo. O personagem não pode usar o recurso novamente até finalizar um descanso.
227	Darkvision , You gain darkvision out to a range of 60 feet, as described in chapter 8.	Visão no escuro , o personagem ganha visão no escuro num alcance de 18 metros, como descrito no capítulo 8.
228	Ethereal Sight , You can see into the Ethereal Plane within 60 feet of you.	Visão etérea , o personagem pode ver o plano etéreo a 18 metros de distância.
229	Greater Comprehension . You can read any language.	Compreensão maior O personagem pode ler qualquer língua.
230	See Invisibility . You can see invisible creatures and objects within 10 feet of you that are within line of sight.	Ver o invisível O personagem pode ver criaturas invisíveis e objetos a menos de 3 metros, desde que estejam dentro do campo de visão.
231		
232	GREATER PORTENT	PRESSÁGIO MAIOR

233		
234	Starting at 14th level, the visions in your dreams intensify and paint a more accurate picture in your mind of what is to come. You roll three d20s for your Portent feature, rather than two.	A partir do 14º nível, as visões nos sonhos do personagem se intensificam e pintam um quadro mais preciso do que está por vir. Ao invés de 2d20, 3d20 são rolados.
235		
236	SCHOOL OF ENCHANTMENT	ESCOLA DE ENCANTAMENTO
237		
238	As a member of the School of Enchantment, you have honed your ability to magically entrance and beguile other people and monsters. Some enchanters are peacemakers who bewitch the violent to lay down their arms and charm the cruel into showing mercy. Others are tyrants who magically bind the unwilling into their service. Most enchanters fall somewhere in between.	Como membro da Escola de Encantamento, o personagem aperfeiçoou suas habilidades de seduzir outras pessoas e monstros. Alguns encantadores são pacificadores que enfeitiçam os violentos para largarem suas armas e encantam os cruéis para mostrarem misericórdia. Outros são tiranos que prendem e escravizam pessoas ao seu serviço. A maioria dos encantadores se encaixa em algum lugar deste espectro.
239		
240	ENCHANTMENT SAVANT	ERUDITO DO ENCANTAMENTO
241		
242	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy an enchantment spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de encantamento no grimório é reduzido pela metade.
243		
244	HYPNOTIC GAZE	OLHAR HIPNÓTICO
245		
246	Starting at 2nd level when you choose this school, your soft words and enchanting gaze can magically enthrall another creature. As an action, choose one creature that you can see within 5 feet of you. If the target can see or hear you, it must succeed on a Wisdom saving throw against your wizard spell save DC or be charmed by you until the end of your next turn. The charmed creature's speed drops to 0, and the creature is incapacitated and visibly dazed.	Quando escolher esta escola no 2º nível, as palavras suaves e o olhar encantador podem magicamente cativar outra criatura. Como uma ação, escolha uma criatura que pode ser vista a menos de 1,5 metros. Se o alvo pode ver ou ouvir o personagem, deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de magia do mago, ou ficará encantado até o fim do próximo turno do personagem. O deslocamento da

		criatura encantada é reduzido a 0, e a criatura está incapacitada e visivelmente atordoada.
247	On subsequent turns, you can use your action to maintain this effect, extending its duration until the end of your next turn. However, the effect ends if you move more than 5 feet away from the creature, if the creature can neither see nor hear you. or if the creature takes damage.	Em turnos subsequentes, a ação do personagem pode ser usada para manter este efeito, estendendo sua duração até o fim do próximo turno. Porém, o efeito termina se o personagem se mover mais do que 1,5 metros da criatura, se a criatura não pode ver ou ouvir, ou sofrer dano.
248	Once the effect ends, or if (he creature succeeds on its initial saving throw against this effect, you can't use this feature on that creature again until you finish a long rest.	Uma vez que o efeito termina, ou se a criatura obter sucesso no teste de resistência inicial, o personagem não pode usar esta característica na mesma criatura até finalizar um descanso longo.
249		
250	INSTINCTIVE CHARM	ENCANTO INSTINTIVO
251		
252	Beginning at 6th level, when a creature you can see within 30 feet of you makes an attack roll against you, you can use your reaction to divert the attack, provided that another creature is within the attack's range. The attacker must make a Wisdom saving throw against your wizard spell save DC. On a failed save, the attacker must target the creature that is closest to it, not including you or itself. If multiple creatures are closest, the attacker chooses which one to target. On a successful save, you can't use this feature on the attacker again until you finish a long rest.	A partir do 6º nível, quando uma criatura que pode ser vista dentro de 9 metros realiza uma jogada de ataque contra o personagem, uma reação pode ser usada para desviar do ataque, desde que outra criatura esteja dentro do alcance do ataque. O atacante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de magia do mago. Em um fracasso, o atacante deve atingir a criatura mais próxima, não incluindo ele mesmo e o personagem. Se múltiplas criaturas estão próximas, o atacante escolhe qual deve atingir. Em um sucesso, o personagem não pode usar esta característica novamente no atacante até finalizar um descanso longo.
253	You must choose to use this feature before knowing whether the attack hits or misses. Creatures that can't be charmed are immune to this effect.	O personagem deve escolher usar esta característica antes de saber se o ataque acertará ou não. Criaturas que não podem ser encantadas são imunes a este efeito.
254		
255	SPLIT ENCHANTMENT	ENCANTAMENTO DIVIDIDO
256		

257	Starting at 10th level, when you cast an enchantment spell of 1st level or higher that targets only one creature, you can have it target a second creature.	A partir do 10º nível, quando conjurar uma magia de encantamento de 1º nível ou maior com um único alvo, o personagem pode escolher um segundo alvo.
258		
259	ALTER MEMORIES	ALTERAR MEMÓRIAS
260		
261	At 14th level, you gain the ability to make a creature unaware of your magical influence on it. When you cast an enchantment spell to charm one or more creatures, you can alter one creature's understanding so that it remains unaware of being charmed-	No 14º nível o personagem ganha a habilidade de fazer uma criatura desconhecer a influência mágica sobre ela. Quando conjurar uma magia de encantamento em uma ou mais criaturas, o personagem pode alterar a compreensão de uma criatura para que ela continue sem perceber o encantamento.
262	Additionally, once before the spell expires, you can use your action to try to make the chosen creature forget some of the time it spent charmed. The creature must succeed on an Intelligence saving throw against your wizard spell save DC or lose a number of hours of its memories equal to 1 + your Charisma modifier (minimum 1). You can make the creature forget less time, and the amount of time can't exceed the duration of your enchantment spell.	Além disso, uma vez antes da magia acabar, o personagem pode usar sua ação para tentar fazer a criatura escolhida esquecer parte do tempo que passou encantada. A criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Inteligência contra a CD de magia do mago ou perder um número de horas de sua memória igual a 1+ modificador de carisma do personagem, com o mínimo de uma hora. O personagem pode fazer a criatura esquecer menos tempo, e a quantidade de tempo não pode exceder a duração da magia de encantamento.
263		
264	SCHOOL OF EVOCATION	ESCOLA DE EVOCAÇÃO
265		
266	You focus your study on magic that creates powerful elemental effects such as bitter cold, searing flame, rolling thunder, crackling lightning, and burning acid. Some evokers find employment in military forces, serving as artillery to blast enemy armies from afar. Others use their spectacular power to protect the weak, while some seek their own gain as bandits, adventurers, or aspiring tyrants.	O personagem foca seu estudo na magia que cria efeitos elementais poderosos como o frio intenso, chamas abrasadoras, trovões estrondosos, raios crepitantes e ácido ardente. Alguns evocadores acham emprego nas forças armadas, servindo como artilharia para bombardear exércitos inimigos à distância. Outros usam seus poderes espetaculares

		para proteger os fracos, enquanto alguns procuram seu próprio benefício como bandidos, aventureiros ou aspirantes a tiranos.
267		
268	EVOCATION SAVANT	ERUDITO DA EVOCAÇÃO
269		
270	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy an evocation spelt into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gasto para copiar uma magia de evocação no grimório é reduzido pela metade.
271		
272	SCULPT SPELLS	ESCULPIR MAGIAS
273		
274	Beginning at 2nd level, you can create pockets of relative safety within the effects of your evocation spells. When you cast an evocation spell that affects other creatures that you can see, you can choose a number of them equal to 1 + the spell's level. The chosen creatures automatically succeed on their saving throws against the spell, and they take no damage if they would normally take half damage on a successful save.	A partir do 2º nível, o personagem pode criar bolsões de segurança dentro dos efeitos de suas magias de evocação. Quando conjurar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que podem ser vistas, o personagem pode escolher um número igual a 1+ nível da magia. As criaturas escolhidas automaticamente obtêm sucesso em seus testes de resistência contra a magia, e não sofrem dano, quando normalmente sofreriam metade do dano em um teste bem sucedido.
275		
276	POTENT CANTRIP	TRUQUE PODEROSO
277		
278	Starting at 6th level, your damaging cantrips affect even creatures that avoid the brunt of the effect. When a creature succeeds on a saving throw against your cantrip, the creature takes half the cantrip's damage (if any) but suffers no additional effect from the cantrip.	A partir do 6º nível, os truques que causam dano afetam até as criaturas que evitam o impacto do efeito. Quando uma criatura obtêm sucesso em um teste de resistência contra o truque, ela sofre metade do dano, se houver, mas não sofre nenhum efeito adicional do truque.
279		
280	EMPOWERED EVOCATION	EVOCAÇÃO PODEROSA
281		

282	Beginning at 10th level, you can add your Intelligence modifier to the damage roll of any wizard evocation spell you cast.	A partir do 10º nível, o personagem pode adicionar o modificador de inteligência na jogada de dano de qualquer magia de evocação que conjurar.
283		
284	OVERCHANNEL	SOBRECARRREGAR
285		
286	Starting at 14th level, you can increase the power of your simpler spells. When you cast a wizard spell of 5th level or lower that deals damage, you can deal maximum damage with that spell.	A partir do 14º nível, o personagem pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando conjurar uma magia de 5º nível ou inferior, ela poderá causar dano máximo.
287	The first time you do so, you suffer no adverse effect. If you use this feature again before you finish a long rest, you take 2d 12 necrotic damage for each level of the spell, immediately after you cast it. Each time you use this feature again before finishing a long rest, the necrotic damage per spell level increases by 1d12. This damage ignores resistance and immunity.	A primeira vez em que realiza esta ação, não há nenhum efeito adverso. Quando usar esta característica novamente antes de finalizar um descanso longo, o personagem sofre 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após conjurá-la. Cada vez que usar esta característica novamente antes de finalizar um descanso longo, o dano necrótico por nível de magia aumenta em 1d12. Este dano ignora resistências e imunidade.
288		
289	SCHOOL OF ILLUSION	ESCOLA DE ILUSÃO
290		
291	You focus your studies on magic that dazzles the senses, befuddles the mind, and tricks even the wisest folk. Your magic is subtle, but the illusions crafted by your keen mind make the impossible seem real. Some illusionists—including many gnome wizards—are benign tricksters who use their spells to entertain. Others are more sinister masters of deception, using their illusions to frighten and fool others for their personal gain.	O personagem foca seus estudos na magia que encandeia os sentidos, estonteia a mente e engana até os mais sábios. Esta magia é sutil, mas as ilusões criadas pela mente afiada tornam o impossível parecer possível. Alguns ilusionistas, incluindo muitos magos gnomos são trapaceiros benignos que usam suas magias para entreter. Outros são sinistros mestres do engano, usando suas ilusões para assustar e enganar os outros para seu benefício pessoal.
292		
293	ILLUSION SAVANT	ERUDITO DA ILUSÃO

294		
295	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy an illusion spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de ilusão no grimório é reduzido pela metade.
296		
297	IMPROVED MINOR ILLUSION	ILUSÃO MENOR APRIMORADA
298		
299	When you choose this school at 2nd level, you learn the minor illusion cantrip, if you already know this cantrip, you learn a different wizard cantrip of your choice.	Quando o personagem escolhe esta escola no 2º nível, ele aprende o truque ilusão menor, se o personagem já conhece este truque, ele aprende um truque diferente de sua escolha.
300	The cantrip doesn't count against your number of cantrips known.	O truque não conta em seu número de truques conhecidos.
301	When you cast minor illusion, you can create both a sound and an image with a single casting of the spell.	Quando conjurar Ilusão Menor, o personagem pode criar um som e uma imagem com uma só conjuração da magia.
302		
303	MALLEABLE ILLUSIONS	ILUSÕES MALEÁVEIS
304		
305	Starting at 5th level, when you cast an illusion spell that has a duration of 1 minute or longer, you can use your action to change the nature of that illusion (using the spell's normal parameters for the illusion), provided that you can see the illusion.	A partir do 5º nível, quando conjurar uma magia de ilusão com duração de 1 minuto ou mais, o personagem pode usar sua ação para mudar a natureza desta ilusão, usando os parâmetros normais da ilusão, desde que a ilusão possa ser vista.
306		
307	ILLUSORY SELF	SER ILUSÓRIO
308		
309	Beginning at 10th level, you can create an illusory duplicate of yourself as an instant, almost instinctual reaction to danger. When a creature makes an attack roll against you, you can use your reaction to interpose the illusory duplicate between the attacker and yourself. The attack automatically misses you, then the illusion dissipates.	A partir do 10º nível, o personagem pode criar uma duplicata ilusória como uma reação ao perigo instantânea, quase instintiva. Quando uma criatura realiza uma jogada de ataque contra o personagem, a reação pode ser usada para interpor a duplicata entre o atacante e o personagem. O ataque falha automaticamente e a ilusão é dissipada.

310	Once you use this feature, you can't use it again until you finish a short or long rest.	Esta característica só pode ser reusada após finalizar um descanso curto ou longo.
311		
312	ILLUSORY REALITY	REALIDADE ILUSÓRIA
313		
314	By 14th level, you have learned the secret of weaving shadow magic into your illusions to give them a semi reality. When you cast an illusion spell of 1st level or higher, you can choose one inanimate, nonmagical object that is part of the illusion and make that object real. You can do this on your turn as a bonus action while the spell is ongoing. The object remains real for 1 minute. For example, you can create an illusion of a bridge over a chasm and then make it real long enough for your allies to cross.	No 14º nível, o personagem aprendeu o segredo da manipulação da magia das sombras em suas ilusões, dando-lhes semi-realidade. Quando o personagem conjurar uma magia de ilusão de 1º nível ou maior, um objeto mundano inanimado parte da ilusão pode ser escolhido e tornado em um objeto real. O personagem pode fazer isso como ação bônus durante o andamento da magia. O objeto permanece real por 1 minuto. Por exemplo, o personagem pode criar a ilusão de uma ponte sobre um abismo e torná-la real por tempo suficiente para a travessia de seus aliados.
315	The object can't deal damage or otherwise directly harm anyone.	O objeto não pode causar dano ou prejudicar alguém de forma direta.
316		
317	SCHOOL OF NECROMANCY	ESCOLA DE NECROMANCIA
318		
319	The School of Necromancy explores the cosmic forces of life, death, and undeath. As you focus your studies in this tradition, you learn to manipulate the energy that animates all living things. As you progress, you learn to sap the life force from a creature as your magic destroys its body, transforming that vital energy into magical power you can manipulate.	A escola de Necromancia explora as forças cósmicas da vida, morte e desmorte. Enquanto foca em seus estudos nesta escola, o personagem aprende a manipular a energia que anima todos os seres vivos. À medida que progride, o personagem aprende a retirar a força vital de uma criatura enquanto sua magia destrói o corpo, transformando esta energia vital em energia mágica que pode ser manipulada.
320	Most people see necromancers as menacing, or even villainous, due to the close association with death. Not all necromancers are evil, but the forces they manipulate are considered taboo by many societies.	A maioria das pessoas veem necromantes como ameaçadores ou vilões, devido à associação com a morte. Nem todos os necromantes são maus, mas as forças que manipulam são consideradas tabu por muitas sociedades.

321		
322	NECROMANCY SAVANT	ERUDITO DA NECROMANCIA
323		
324	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy a necromancy spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de necromancia no grimório é reduzido pela metade.
325		
326	GRIM HARVEST	COLHEITA SOMBRIA
327		
328	At 2nd level, you gain the ability to reap life energy from creatures you kill with your spells. Once per turn when you kill one or more creatures with a spell of 1st level or higher, you regain hit points equal to twice the spell's level, or three times its level if the spell belongs to the School of Necromancy. You don't gain this benefit for killing constructs or undead.	A partir do 2º nível, o personagem ganha a habilidade de ceifar a energia vital de criaturas mortas com suas magias. Uma vez por turno quando matar uma ou mais criaturas com uma magia de 1º nível ou maior, o personagem recupera pontos de vida equivalentes ao dobro do nível da magia, ou o triplo se a magia pertence à escola de necromancia. O personagem não recebe este benefício por matar construtos ou mortos-vivos.
329		
330	UNDEAD THRALLS	ESCRAVOS MORTOS-VIVOS
331		
332	At 6th level, you add the animate dead spell to your spellbook if it is not there already. When you cast animate dead, you can target one additional corpse or pile of bones, creating another zombie or skeleton, as appropriate.	A partir 6º nível, o personagem adiciona a magia animar os mortos em seu grimório, se já não estiver adicionada. Quando o personagem conjurar animar os mortos, ele poderá escolher um corpo ou pilha de ossos adicional, criando outro zumbi ou esqueleto.
333	Whenever you create an undead using a necromancy spell, it has additional benefits:	Sempre que criar um morto-vivo usando uma magia de necromancia, há efeitos adicionais:
334	The creature's hit point maximum is increased by an amount equal to your wizard level.	Adicione seu nível de mago ao máximo de pontos de vida da criatura.

335	The creature adds your proficiency bonus to its weapon damage rolls.	A criatura adiciona o seu bônus de proficiência em suas jogadas de dano com arma.
336		
337	INURED TO UNDEATH	HABITUADO COM A DESMORTE
338		
339	Beginning at 10th level, you have resistance to necrotic damage, and your hit point maximum can't be reduced. You have spent so much time dealing with undead and the forces that animate them that you have become inured to some of their worst effects.	A partir do 10º nível, o personagem adquire resistência à dano necrótico, e o máximo de pontos de vida não pode ser reduzido. O personagem passou tanto tempo lidando com mortos-vivos e as forças que os animam que se habituou com alguns dos seus piores efeitos.
340		
341	COMMAND UNDEAD	COMANDAR MORTO-VIVO
342		
343	Starting at 14th level, you can use magic to bring undead under your control, even those created by other wizards. As an action, you can choose one undead that you can see within 60 feet of you. That creature must make a Charisma saving throw against your wizard spell save DC. If it succeeds, you can't use this feature on it again. If it fails, it becomes friendly to you and obeys your commands until you use this feature again.	A partir do 14º nível, o personagem pode usar a magia para trazer mortos-vivos sob seu controle, até mesmo aqueles criados por outros magos. Como uma ação, escolha um morto-vivo que pode ser visto a menos de 18 metros. Esta criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma contra a CD de magia do mago. Se obtiver sucesso, o personagem não pode usar esta característica novamente. Se falhar, a criatura se torna amigável e obedece seus comandos até o próximo uso desta característica.
344	Intelligent undead are harder to control in this way. If the target has an Intelligence of 8 or higher, it has advantage on the saving throw. If it fails the saving throw and has an Intelligence of 12 or higher, it can repeat the saving throw at the end of every hour until it succeeds and breaks free.	Mortos-vivos inteligentes são mais difíceis de controlar desta maneira. Se o alvo possui um valor de Inteligência 8 ou maior, ele possui vantagem no teste de resistência. Se falhar o teste de resistência e possuir um valor de Inteligência de 12 ou mais, poderá repetir o teste ao fim de cada hora até obter sucesso e se libertar.
345		
346	SCHOOL OF TRANSMUTATION	ESCOLA DE TRANSMUTAÇÃO

347		
348	You are a student of spells that modify energy and matter. To you, the world is not a fixed thing, but eminently mutable, and you delight in being an agent of change. You wield the raw stuff of creation and learn to alter both physical forms and menial qualities. Your magic gives you the tools to become a smith on reality's forge.	O personagem é um estudante de magias que modificam energia e matéria. Para ele, o mundo não é algo fixo, mas eminentemente mutável, e se deleita em ser um agente de mudança. O personagem maneja a matéria-prima da criação e aprendeu a alterar as formas físicas e qualidades básicas. A magia o dá as ferramentas para se tornar um ferreiro na forja da realidade.
349	Some transmuters are thinkerers and pranksters, turning people into toads and transforming copper into silver for fun and occasional profit. Others pursue their magical studies with deadly seriousness, seeking the power of the gods to make and destroy worlds.	Alguns transmutadores são pensadores e brincalhões, transformando pessoas em sapos, cobre em prata por diversão e ocasional lucro. Outros estudam com seriedade mortal, buscando o poder divino de construir e destruir mundos.
350		
351	TRANSMUTATION SAVANT	ERUDITO DA TRANSMUTAÇÃO
352		
353	Beginning when you select this school at 2nd level, the gold and time you must spend to copy a transmutation spell into your spellbook is halved.	Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de transmutação no grimório é reduzido pela metade.
354		
355	MINOR ALCHEMY	ALQUIMIA MENOR
356		
357	Starting at 2nd level when you select this school, you can temporarily alter the physical properties of one nonmagical object, changing it from one substance into another. You perform a special alchemical procedure on one object composed entirely of wood, stone (but not a gemstone), iron, copper, or silver, transforming it into a different one of those materials. For each 10 minutes you spend performing the procedure, you can transform up to 1 cubic foot of material. After 1 hour, or until you lose your concentration (as if you were concentrating on a spell), the material reverts to its original substance.	A partir do 2º nível, quando o personagem seleciona esta escola, o personagem pode temporariamente alterar as propriedades físicas de um objeto mundano, transformando uma substância em outra. Após realizar um procedimento alquímico em um objeto composto inteiramente de madeira, pedra não preciosa, ferro, cobre ou prata, transforma-o em um destes materiais. Para cada 10 minutos gastos realizando o procedimento, até 1 metro cúbico de material pode ser transformado. Após uma hora ou até perder a concentração,

		como se estivesse concentrando em uma magia, o material reverte para sua substancia original.
358		
359	TRANSMUTER'S STONE	PEDRA TRANSMUTADORA
360		
361	Starting at 6th level, you can spend 8 hours creating a transmuter's stone that stores transmutation magic. You can benefit from the stone yourself or give it to another creature. A creature gains a benefit of your choice as long as the stone is in the creature's possession. When you create the stone, choose the benefit from the following options:	A partir do 6º nível, o personagem pode gastar 8 horas criando uma pedra transmutadora que armazena magias de transmutação. O personagem pode se beneficiar da pedra ou a dar para outra criatura. Uma criatura ganha o benefício que o mago escolheu desde que a pedra esteja em sua possessão. Uma vez criada, escolha entre os seguintes benefícios:
362	• Darkvision out to a range of 60 feet, as described in chapter 8	• Visão no escuro num alcance de 18 metros, como descrita no capítulo 8
363	• An increase to speed of 10 feet while the creature is unencumbered	• Aumento de 3 metros de deslocamento enquanto a criatura não está sobrecarregada
364	• Proficiency in Constitution saving throws	• Proficiência em testes de resistência de Constituição
365	• Resistance to acid, cold, fire, lightning, or thunder damage (your choice whenever you choose this benefit)	• Resistência a danos causados por ácido, energia, fogo, frio, ou trovões (escolha um sempre que escolher este benefício)
366	Each time you cast a transmutation spell of 1st level or higher, you can change the effect of your stone if the stone is on your person.	Cada vez que conjurar uma magia de transmutação de 1º nível ou maior, o efeito da pedra pode ser mudado se a pedra está em sua posse.
367	If you create a new transmuter's stone, the previous one ceases to function.	Se o personagem criar uma nova pedra, a anterior deixa de funcionar.
368		
369	SHAPECHANGER	METAMORFO
370		
371	At 10th level, you add the polymorph spell to your spellbook, if it is not there already. You can cast polymorph without expending a spell	A partir 10º nível, o personagem adiciona a magia metamorfose no grimório, se já não estiver adicionada. O personagem pode conjurar metamorfose sem usar um espaço de magia. Quando

	slot. When you do so, you can target only yourself and transform into a beast whose challenge rating is 1 or lower.	realizar esta ação, o personagem pode somente se metamorfosear em uma besta com nível de desafio 1 ou menor.
372	Once you cast polymorph in this way, you can't do so again until you finish a short or long rest, though you can still cast it normally using an available spell slot.	Uma vez que a magia é conjurada, não pode ser repetida até finalizar um descanso curto ou longo, embora ainda possa conjurá-la normalmente usando um espaço de magia disponível.
373		
374	MASTER TRANSPUTER	TRANSMUTADOR MESTRE
375		
376	Starting at 14th level, you can use your action to consume the reserve of transmutation magic stored within your transmuter's stone in a single burst. When you do so, choose one of the following effects. Your transmuter's stone is destroyed and can't be remade until you finish a long rest.	A partir do 14º nível, o personagem pode usar sua ação para consumir a reserva de transmutação armazenada em sua pedra em um único estouro. Quando realizar esta ação, escolha um dos seguintes efeitos. Sua pedra é destruída e não pode ser refeita até finalizar um descanso longo.
377	Major Transformation. You can transmute one nonmagical object—no larger than a 5-foot cube—into another nonmagical object of similar size and mass and of equal or lesser value. You must spend 10 minutes handling the object to transform it.	Transformação maior. O personagem pode transmutar um objeto não mágico, não maior do que um cubo de 1,5 metros, em outro objeto de tamanho e massa similares de valor igual ou menor. O personagem deve gastar 10 minutos trabalhando com o objeto para transformá-lo.
378	Panacea. You remove all curses, diseases, and poisons affecting a creature that you touch with the transmuter's stone. The creature also regains all its hit points.	Panacea São removidas todas as maldições, doenças e venenos afetando uma criatura que o personagem tocou com a pedra. A criatura também recupera todos os pontos de vida.
379	Restore Life. You cast the raise dead spell on a creature you touch with the transmuter's stone, without expending a spell slot or needing to have the spell in your spellbook.	Restaurar a vida O personagem conjura a magia Levantar os Mortos em uma criatura tocada com a pedra, sem gastar um espaço de magia ou necessitando ter a magia no grimório.
380	Restore Youth. You touch the transmuter's stone to a willing creature, and that creature's apparent age is reduced by 3d10 years, to a minimum of 13 years. This effect doesn't extend the creature's lifespan.	Restaurar a Juventude. A pedra é tocada em uma criatura voluntária, e a idade aparente da criatura é reduzida em 3d10 anos, com o mínimo de 13 anos. Esse efeito não prolonga a vida da criatura.

381	CHAPTER 7: USING ABILITY SCORES	CAPÍTULO 7: USANDO VALORES DE ATRIBUTO
382		
383	SIX ABILITIES PROVIDE A QUICK DESCRIPTION of every creature's physical and mental characteristics:	Seis atributos fornecem uma descrição rápida das características físicas e mentais de cada criatura:
384	• Strength , measuring physical power	• Força , mede a força física
385	• Dexterity , measuring agility	• Destreza , mede a agilidade
386	• Constitution , measuring endurance	• Constituição , mede a resistência
387	• Intelligence , measuring reasoning and memory	• Inteligência , mede o raciocínio e memória
388	• Wisdom , measuring perception and insight	• Sabedoria , mede a percepção e intuição
389	• Charisma , measuring force of personality	• Carisma , mede a força da personalidade
390		
391	Is a character muscle-bound and insightful? Brilliant and charming? Nimble and hardy? Ability scores define these qualities—a creature's assets as well as weaknesses.	O personagem é musculoso e perspicaz? Inteligente e charmoso? Desenvolto e resistente? Os valores de atributo definem essas qualidades, seus pontos fortes e fracos.
392	The three main rolls of the game—the ability check, the saving throw, and the attack roll—rely on the six ability scores. The book's introduction describes the basic rule behind these rolls: roll a d20, add an ability modifier derived from one of the six ability scores, and compare the total to a target number.	Os três principais testes do jogo: O Teste de atributo, o Teste de resistência e a Jogada de ataque dependem dos seis valores de atributo. A introdução do livro descreve as regras básicas por trás desses testes: role um d20, adicione um modificador de atributo derivado de um dos seis valores de atributo, e compare o total com um número alvo.
393	This chapter focuses on how to use ability checks and saving throws, covering the fundamental activities that creatures attempt in the game. Rules for attack rolls appear in chapter 9.	Este capítulo se concentra em como usar os testes de atributo e testes de resistência, abordando as atividades que criaturas realizam durante o jogo. As regras para as jogadas de ataque aparecem no Capítulo 9.
394		
395	ABILITY SCORES AND MODIFIERS	VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES
396		
397	Each of a creature's abilities has a score, a number that defines the magnitude of that ability. An ability score is not just a measure of	Cada um dos atributos possui um valor, um número que define a sua grandeza. Um valor de atributo não é somente uma medida de capacidades inatas, mas também engloba o

	innate capabilities, but also encompasses a creature's training and competence in activities related to that ability.				treinamento e competência da criatura em atividades relacionadas a este atributo.			
398	A score of 10 or 11 is the normal human average, but adventurers and many monsters are a cut above average in most abilities. A score of 18 is the highest that a person usually reaches. Adventurers can have scores as high as 20, and monsters and divine beings can have scores as high as 30.				Um valor de 10 ou 11 é a média humana normal, mas aventureiros e vários monstros são acima da média na maioria dos atributos. 18 geralmente é o valor mais alto que uma pessoa alcança. Aventureiros podem alcançar valores tão altos quanto 20, enquanto monstros e seres divinos podem ter valores mais altos, como 30.			
399	Each ability also has a modifier, derived from the score and ranging from 5 (for an ability score of 1) to +10 (for a score of 30). The Ability Scores and Modifiers table notes the ability modifiers for the range of possible ability scores, from 1 to 30.				Cada atributo também possui um modificador derivado de seu valor, variando entre -5 (para um valor de 1), e +10, (para um valor de 30). A tabela de valores de atributo e modificadores ilustra os valores de atributo possíveis do 1 ao 30.			
400								
401	ABILITY SCORES AND MODIFIERS				VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES			
402								
403	Score	Modifier	Score	Modifier	Valor	Modificador	Valor	Modificador
404	1	-5	16-17	+3	1	-5	16-17	+3
405	2-3	-4	18-19	+4	2-3	-4	18-19	+4
406	4-5	-3	20-21	+5	4-5	-3	20-21	+5
407	6-7	-2	22-23	+6	6-7	-2	22-23	+6
408	8-9	-1	24-25	+7	8-9	-1	24-25	+7
409	10-11	+0	26-27	+8	10-11	+0	26-27	+8
410	12-13	+1	28-29	+9	12-13	+1	28-29	+9
411	14-15	+2	30	+10	14-15	+2	30	+10
412								
413	To determine an ability modifier without consulting the table, subtract 10 from the ability score and then divide the total by 2 (round down).				Para determinar um modificador de atributo sem consultar a tabela, subtraia 10 do valor de atributo e divida o total por 2, arredondando para baixo.			

414	Because ability modifiers affect almost every attack roll, ability check, and saving throw, ability modifiers come up in play more often than their associated scores.	Como os modificadores de atributo afetam quase todas as jogadas de ataque, testes de atributo e testes de resistência, os modificadores aparecem mais do que os valores aos quais são associados.
415		
416	ADVANTAGE AND DISADVANTAGE	VANTAGEM E DESVANTAGEM
417		
418	Sometimes a special ability or spell tells you that you have advantage or disadvantage on an ability check, a saving throw, or an attack roll. When that happens, you roll a second d20 when you make the roll. Use the higher of the two rolls if you have advantage, and use the lower roll if you have disadvantage. For example, if you have, disadvantage and roll a 17 and a 5, you use the 5. If you instead have advantage and roll those numbers, you use the 17.	Às vezes, uma habilidade especial ou magia dizem que o personagem possui vantagem ou desvantagem em um teste de atributo, teste de resistência, ou jogada de ataque. Nesses casos, um segundo d20 é rolado. Se o personagem tem vantagem, o valor mais alto das duas rolagens é usado, e se o personagem tem desvantagem, o valor mais baixo é usado. Por exemplo, se o personagem tem desvantagem e rolar um 17 e um 5, o 5 é usado. Se o personagem tem vantagem e rola estes números, o 17 é usado.
419	If multiple situations affect a roll and each one grants advantage or imposes disadvantage on it, you don't roll more than one additional d20. If two favorable situations grant advantage, for example, you still roll only one additional d20.	Se múltiplas situações afetam um teste e cada um concede vantagem ou impõe desvantagem, não se rola mais de um d20 adicional. Se duas situações favoráveis concedem vantagem, por exemplo, apenas um d20 adicional é rolado.
420	If circumstances cause a roll to have both advantage and disadvantage, you are considered to have, neither of them, and you roll one d20. This is true even if multiple circumstances impose disadvantage and only one grants advantage or vice versa. In such a situation, you have neither advantage nor disadvantage.	Se as circunstâncias fazem com que uma rolagem tenha vantagem e desvantagem, ambos se anulam, e somente um d20 é rolado. Isto acontece mesmo se múltiplas circunstâncias impõem desvantagem e somente uma conceda vantagem e vice-versa. Nestas situações, não há vantagem nem desvantagem.
421	When you have advantage or disadvantage and something in the game, such as the halfling's Lucky trait, lets you roll the d20, you can recoil only one of the dice. You choose which one. For example, if a halfling has advantage on an ability check and rolls a 1 and a 13, the halfling could use the Lucky trait to reroll the 1.	Quando o personagem possui vantagem ou desvantagem e algo do jogo, como a característica de sorte de um mediano, que permite rerrolar o d20, somente um dado poder ser rerrolado. Qualquer um dos dados pode ser escolhido. Por exemplo, se um mediano tem vantagem em um teste de

		atributo e rola um 1 e um 13, o mediano pode usar a característica de sorte para rerrolar o 1.
422	You usually gain advantage or disadvantage through the use of special abilities, actions, or spells. Inspiration (see chapter 4) can also give a character advantage on checks related to the character's personality, ideals, or bonds. The DM can also decide that circumstances influence a roll in one direction or the other and grant advantage or impose disadvantage as a result.	O personagem geralmente ganha vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações ou magias. Inspiração (consulte o capítulo 4) também pode conceder vantagem em testes relacionados à personalidade, ideais ou vínculos do personagem. O mestre também pode decidir quais circunstâncias influenciam uma rolagem, se concedem vantagem ou impõem desvantagem.
423		
424	PROFICIENCY BONUS	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
425		
426	Characters have a proficiency bonus determined by level, as detailed in chapter 1. Monsters also have this bonus, which is incorporated in their stat blocks. The bonus is used in the rules on ability checks, saving throws, and attack rolls.	Os personagens possuem um bônus de proficiência determinado por nível, como detalhado no capítulo 1. Monstros também possuem este bônus, que é incorporado em suas fichas. O bônus é usado nos testes de atributo, testes de resistência e jogadas de ataque.
427	Your proficiency bonus can't be added to a single die roll or other number more than once. For example, if two different rules say you can add your proficiency bonus to a Wisdom saving throw, you nevertheless add the bonus only once when you make the save.	O bônus de proficiência não pode ser adicionado a uma única rolagem ou outro número mais de uma vez. Por exemplo, se duas regras diferentes dizem que o bônus de proficiência pode ser adicionado a um teste de resistência de Sabedoria, mesmo assim o bônus é adicionado apenas uma vez quando o teste for realizado.
428	Occasionally, your proficiency bonus might be multiplied or divided (doubled or halved, for example) before you apply it. For example, the rogue's Expertise feature doubles the proficiency bonus for certain ability checks. If a circumstance suggests that your proficiency bonus applies more than once to the same roll, you still add it only once and multiply or divide it only once.	Ocasionalmente, o bônus de proficiência do personagem pode ser multiplicado ou dividido (dobrado ou reduzido pela metade, por exemplo), antes de ser aplicado. Por exemplo, a característica de especialização do ladino dobra o bônus de proficiência para certos testes de atributo. Se uma circunstância sugere que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma rolagem, ele ainda é

		adicionado apenas uma vez e multiplicado ou dividido apenas uma vez.
429	By the same token, if a feature or effect allows you to multiply your proficiency bonus when making an ability check that wouldn't normally benefit from your proficiency bonus, you still don't add the bonus to the check. For that check your proficiency bonus is 0, given the fact that multiplying 0 by any number is still 0. For instance, if you lack proficiency in the History skill, you gain no benefit from a feature that lets you double your proficiency bonus when you make Intelligence (History) checks.	Da mesma forma, se uma característica ou efeito permite multiplicar o bônus de proficiência ao fazer um teste de atributo que normalmente não se beneficiaria do bônus de proficiência, o bônus não é adicionado ao teste. Para este teste, o bônus de proficiência é 0, dado o fato que qualquer número multiplicado por 0 resulta em 0. Por exemplo, se o personagem não possui proficiência na perícia de história, ele não se beneficia de uma característica que permite dobrar o bônus de proficiência quando se realiza um teste de Inteligência (História).
430	In general, you don't multiply your proficiency bonus for attack rolls or saving throws. If a feature or effect allows you to do so, these same rules apply.	Geralmente não se multiplica o bônus de proficiência para jogadas de ataque ou testes de resistência. Se uma característica ou efeito permitir, estas mesmas regras se aplicam.
431		
432	ABILITY CHECKS	TESTES DE ATRIBUTO
433		
434	An ability check tests a character's or monster's innate talent and training in an effort to overcome a challenge. The DM calls for an ability check when a character or monster attempts an action (other than an attack) that has a chance of failure. When the outcome is uncertain, the dice determine the results.	Um teste de atributo testa o talento inato e treinamento de um personagem ou monstro em um esforço para superar um desafio. O mestre pede um teste de atributo quando um personagem ou monstro tenta realizar uma ação (que não seja um ataque) em que há chance de falha. Quando o resultado é incerto, os dados determinam o resultado.
435	For every ability check, the DM decides which of the six abilities is relevant to the task at hand and the difficulty of the task, represented by a Difficulty Class. The more difficult a task, the higher its DC. The Typical Difficulty Classes table shows the most common DCs.	Para cada teste de atributo, o mestre decide qual dos seis atributos é relevante para a tarefa e determina a dificuldade da tarefa, representada por uma Classe de Dificuldade (CD). Quanto mais difícil for o teste, mais alta será a CD. A tabela de classes de dificuldade típicas mostra as CDs mais comuns.
436		

437	TYPICAL DIFFICULTY CLASSES	CLASSES DE DIFICULDADE TÍPICAS
438	Task Difficulty DC	Dificuldade da tarefa CD
439	Very easy 5	Muito fácil 5
440	Easy 10	Fácil 10
441	Medium 15	Média 15
442	Hard 20	Difícil 20
443	Very hard 25	Muito Difícil 25
444	Nearly impossible 30	Quase impossível 30
445		
446	To make an ability check, roll a d20 and add the relevant ability modifier. As with other d20 rolls, apply bonuses and penalties, and compare the total to the DC. If the total equals or exceeds the DC, the ability check is a success—the creature overcomes the challenge at hand. Otherwise, it's a failure, which means the character or monster makes no progress toward the objective or makes progress combined with a setback determined by the DM.	Para realizar um teste de atributo, role um d20 e adicione o modificador de atributo relevante. Como com outras rolagens, aplique os bônus e penalidades e compare o total à CD. Se o total é igual ou excede a CD, o teste de atributo foi um sucesso, a criatura supera o desafio. Caso contrário, um fracasso significa que o personagem ou monstro não progride em direção ao objetivo ou faz progresso combinado com uma consequência determinada pelo mestre.
447		
448	CONTESTS	DISPUTAS
449		
450	Sometimes one character's or monster's efforts are directly opposed to another's. This can occur when both of them are trying to do the same thing and only one can succeed, such as attempting to snatch up a magic ring that has fallen on the floor. This situation also applies when one of them is trying to prevent the other one from accomplishing a goal for example, when a monster tries to force open a door that an adventurer is holding closed. In situations like these, the outcome is determined by a special form of ability check, called a contest.	Em alguns casos, os esforços de personagens e monstros estão diretamente opostos. Isso pode ocorrer quando ambos estão tentando fazer a mesma coisa e somente um pode obter sucesso, como apanhar um anel mágico que caiu no chão. Esta situação também se aplica quando um está tentando impedir o outro de alcançar um objetivo, como por exemplo, quando um monstro tenta forçar a abertura de uma porta que um aventureiro está mantendo fechada. Em situações como esta, o resultado é determinado por uma forma especial de teste de atributo, chamada de disputa.

451	Both participants in a contest make ability checks appropriate to their efforts. They apply all appropriate bonuses and penalties, but instead of comparing the total to a DC, they compare the totals of their two checks. The participant with the higher check total wins the contest. That character or monster either succeeds at the action or prevents the other one from succeeding.	Ambos participantes em uma disputa fazem testes de atributo adequados aos seus esforços. Ambos aplicam todos os bônus e penalidades adequadas, mas ao invés de comparar a soma à CD, comparam pelo total de seus dois testes. O participante com o maior resultado vence a disputa. Este personagem ou monstro pode ter sucesso na ação ou pode impedir o outro de se suceder.
452	If the contest results in a tie, the situation remains the same as it was before the contest. Thus, one contestant might win the contest by default. If two characters tie in a contest to snatch a ring off the floor, neither character grabs it. In a contest between a monster trying to open a door and an adventurer trying to keep the door closed, a tie means that the door remains shut.	Se a disputa resulta em empate, a situação permanece idêntica ao início da disputa. Assim, um concorrente pode vencer a disputa por padrão. Se dois personagens empatam em uma disputa para apanhar um anel do chão, nenhum dos dois o apanha. Em uma disputa entre um monstro tentando abrir uma porta, e um aventureiro tentando manter a porta fechada, um empate significa que a porta permanece fechada.
453		
454	SKILLS	PERÍCIAS
455		
456	Each ability covers a broad range of capabilities, including skills that a character or a monster can be proficient in. A skill represents a specific aspect of an ability score, and an individual's proficiency in a skill demonstrates a focus on that aspect. (A character's starting skill proficiencies are determined at character creation, and a monster's skill proficiencies appear in the monster's stat block.)	Cada atributo abrange uma ampla variedade de capacidades, incluindo perícias em que um personagem ou monstro podem ser proficientes. Uma perícia representa um aspecto específico de um valor de atributo, e a proficiência em perícia de um indivíduo demonstra o foco neste aspecto. (As proficiências iniciais de um personagem são determinadas na criação de personagem, e a de monstros aparecem na ficha do monstro.)
457	For example, a Dexterity check might reflect a character's attempt to pull off an acrobatic stunt, to palm an object, or to stay hidden. Each of these aspects of Dexterity has an associated skill: Acrobatics, Sleight of Hand, and Stealth, respectively. So a character who has proficiency in the Stealth skill is particularly good at Dexterity checks related to sneaking and hiding.	Por exemplo, um teste de Destreza pode refletir a tentativa do personagem em fazer uma acrobacia, surrupiar um objeto ou se manter escondido. Cada um destes aspectos da Destreza possui uma perícia associada: Acrobacia, Prestidigitação, e Furtividade, respectivamente. Então o personagem que possui proficiência na perícia Furtividade é bom particularmente em testes de Destreza relacionados à esgueirar-se e esconder-se.

458	The skills related to each ability score are shown in the following list. (No skills are related to Constitution.) See an ability's description in the later sections of this chapter for examples of how to use a skill associated with an ability.	As perícias relacionadas a cada valor de atributo estão listadas a seguir. (Nenhuma perícia é relacionada à Constituição.) Veja a descrição do atributo nas sessões seguintes deste capítulo para exemplos de como usar uma perícia associada a um atributo.
459		
460	Strength	Força
461	Athletics	Atletismo
462		
463	Dexterity	Destreza
464	Acrobatics	Acrobacia
465	Sleight of Hand	Prestidigitação
466	Stealth	Furtividade
467		
468	Intelligence	Inteligência
469	Arcana	Arcanismo
470	History	História
471	Investigation	Investigação
472	Nature	Natureza
473	Religion	Religião
474		
475	Wisdom	Sabedoria
476	Animal Handling	Adestrar Animais
477	Insight	Intuição
478	Medicine	Medicina
479	Perception	Percepção
480	Survival	Sobrevivência
481		
482	Charisma	Carisma
483	Deception	Blefar

484	Intimidation	Intimidação
485	Performance	Atuação
486	Persuasion	Persuasão
487		
488	Sometimes, the DM might ask for an ability check using a specific skill—for example, “Make a Wisdom (Perception) check.” At other times, a player might ask the DM if proficiency in a particular skill applies to a check. In either case, proficiency in a skill means an individual can add his or her proficiency bonus to ability checks that involve that skill. Without proficiency in the skill, the individual makes a normal ability check.	Algumas vezes, o mestre pode pedir um teste de atributo usando uma perícia específica, por exemplo: "Realize um teste de Sabedoria (Percepção)". Em outras ocasiões, o jogador pode perguntar para o mestre se a proficiência em alguma perícia se aplica no teste. Em ambos os casos, a proficiência em perícia significa que o jogador pode adicionar o bônus de proficiência do personagem em testes de atributo que envolvem a perícia. Sem a proficiência na perícia, o jogador realiza um teste de atributo normal.
489	For example, if a character attempts to climb tip a dangerous cliff, the Dungeon Master might ask for a Strength (Athletics) check. If the character is proficient in Athletics, the character’s proficiency bonus is added to the Strength check. If the character lacks that proficiency, he or she just makes a Strength check.	Por exemplo, se o personagem tenta escalar um penhasco perigoso, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo). Se o personagem é proficiente em Atletismo, o bônus de proficiência do personagem é adicionado ao teste de Força. Se o personagem não tiver a proficiência, realizará somente o Teste de Força
490		
491	VARIANT: SKILLS WITH DIFFERENT ABILITIES	VARIANTE: PERÍCIAS COM DIFERENTES ATRIBUTOS
492		
493	Normally, your proficiency in a skill applies only to a specific kind of ability check. Proficiency in Athletics, for example, usually applies to Strength checks. In some situations, though, your proficiency might reasonably apply to a different kind of check, in such cases, the DM might ask for a check using an unusual combination of ability and skill, or you might ask your DM if you can apply a proficiency to a different check.	Normalmente, a proficiência em uma perícia se aplica somente a um tipo específico de teste de atributo. Proficiência em Atletismo, por exemplo, geralmente se aplica à testes de Força. Porém, em algumas situações, a proficiência pode ser aplicada em um tipo diferente de teste, nesses casos, o mestre pode pedir por um teste usando uma combinação incomum de atributo e perícia, ou o jogador pode perguntar se a proficiência pode ser aplicada em um teste diferente.

494	For example, if you have to swim from an offshore island to the mainland, your DM might call for a Constitution check to see if you have the stamina to make it that far. In this case, your DM might allow you to apply your proficiency in Athletics and ask for a Constitution (Athletics) check. So if you're proficient in Athletics, you apply your proficiency bonus to the Constitution check just as you would normally do for a Strength (Athletics) check. Similarly, when your half-orc barbarian uses a display of raw strength to intimidate an enemy, your DM might ask for a Strength (Intimidation) check, even though intimidation is normally associated with Charisma.	Por exemplo, se o personagem tem que nadar de uma ilha em alto-mar para o continente, o mestre pode pedir por um teste de Constituição para descobrir se o personagem tem a resistência física para realizar a ação. Nesse caso, o mestre pode permitir a aplicação da proficiência em Atletismo e pedir por um teste de Constituição (Atletismo). Então, se o personagem é proficiente em Atletismo, o jogador pode aplicar o bônus de proficiência ao teste de Constituição da mesma forma que aplicaria normalmente a um teste de Força (Atletismo). Da mesma maneira, quando um bárbaro meio-orc usa uma demonstração de força bruta para intimidar um inimigo, o mestre pode pedir por um teste de Força (Intimidação), mesmo Intimidação sendo uma perícia normalmente associada à Carisma.
495	PASSIVE CHECKS	TESTES PASSIVOS
496		
497	A passive check is a special kind of ability check that doesn't involve any die rolls. Such a check can represent the average result for a task done repeatedly, such as searching for secret doors over and over again, or can be used when the DM wants to secretly determine whether the characters succeed at something without rolling dice, such as noticing a hidden monster.	Um teste passivo é um tipo especial de teste de atributo que não envolve rolagem de dados. Tal teste pode representar o resultado médio de uma tarefa realizada repetidamente, como procurar por portas secretas, ou pode ser usada quando o mestre quer secretamente determinar se os personagens se sucederam em algo sem rolar dados, como notar um monstro escondido.
498	Here's how to determine a character's total for a passive check:	Assim se determina a soma do teste passivo de um personagem:
499		
500	10 + all modifiers that normally apply to the check	10+ todos os modificadores que normalmente se aplicam ao teste.
501		

502	If the character has advantage on the check, add 5, For disadvantage, subtract 5. The game refers to a passive check total as a score .	Se o personagem tem vantagem no teste, adicione 5, se tiver desvantagem, subtraia 5. O jogo se refere a soma do teste passivo como um valor .
503	For example, if a 1st-level character has a Wisdom of 15 and proficiency in Perception, he or she has a passive Wisdom (Perception) score of 14,	Por exemplo, se um personagem de primeiro nível tem um valor de Sabedoria igual a 15 e proficiência em percepção, possuirá um valor de teste de Sabedoria (Percepção) passiva igual à 14.
504	The rules on hiding in the “Dexterity” section below rely on passive checks, as do the exploration rules in chapters.	As regras de esconder-se na seção "Destreza", dependem de testes passivos, assim como as regras de exploração nos capítulos seguintes.
505		
506	WORKING TOGETHER	TRABALHANDO EM EQUIPE
507		
508	Sometimes two or more characters team up to attempt a task. The character who’s leading the effort or the one with the highest ability modifier—can make an ability check with advantage, reflecting the help provided by the other characters. In combat, this requires the Help action (see chapter 9).	Às vezes, dois ou mais personagens se unem para realizar uma tarefa. O personagem que está liderando a tarefa ou o que possui o maior modificador de atributo pode fazer um teste de atributo com vantagem, refletindo a ajuda do outro personagem. Em combate, isto requer a ação de ajuda (ver no capítulo 9).
509	A character can only provide help if the task is one that he or she could attempt alone. For example, trying to open a lock requires proficiency with thieves’ tools, so a character who lacks that proficiency can’t help another character in that task. Moreover, a character can help only when two or more individuals working together would actually be productive. Some tasks, such as threading a needle, are no easier with help.	O personagem somente pode ajudar se ele for capaz de realizar a tarefa sozinho. Por exemplo, tentar abrir uma fechadura requer proficiência com ferramentas de ladrão, então o personagem que não possui tal proficiência não pode ajudar outro personagem nesta tarefa. Além disso, um personagem só pode ajudar quando dois ou mais indivíduos trabalhando juntos for produtivo. Algumas tarefas, como enfiar uma linha numa agulha, não são mais fáceis com ajuda.
510	GROUP CHECKS	TESTES EM GRUPO
511		
512	When a number of individuals are trying to accomplish something as a group, the DM might ask for a group ability check. In such a	Quando um número de personagens está tentando realizar uma ação em grupo, o mestre pode pedir por um teste de

	situation, the characters who are skilled at a particular task help cover those who aren't.	atributo em grupo. Neste caso, os personagens que são habilidosos em uma tarefa específica podem cobrir os que não são.
513	To make a group ability check, everyone in the group makes the ability check. If at least half the group succeeds, the whole group succeeds. Otherwise, the group fails.	Para fazer um teste de atributo em grupo, todos devem realizar o teste de atributo. Se pelo menos um dos personagens obtiver sucesso, o grupo inteiro será bem sucedido. Caso contrário, o grupo falha.
514	Group checks don't come up very often, and they're most useful when all the characters succeed or fail as a group. For example, when adventurers are navigating a swamp, the DM might call for a group Wisdom (Survival) check to see if the characters can avoid the quicksand, sinkholes, and other natural hazards of the environment. If at least half the group succeeds, the successful characters are able to guide their companions out of danger. Otherwise, the group stumbles into one of these hazards.	Testes em grupo não acontecem frequentemente, e são mais úteis quando todos os personagens obtêm sucesso ou falham como um grupo. Por exemplo, quando aventureiros estão navegando em um pântano, o mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para descobrir se os personagens podem evitar a areia movediça, buracos e outros perigos naturais do ambiente. Se pelo menos metade do grupo obtiver sucesso, os personagens bem sucedidos são capazes de guiar seus companheiros e evitar os perigos. Caso contrário, o grupo se depara com um destes perigos.
515		
516	USING EACH ABILITY	USANDO CADA ATRIBUTO
517		
518	Every task that a character or monster might attempt in the game is covered by one of the six abilities. This section explains in more detail what those abilities mean and the ways they are used in the game.	Cada tarefa que o personagem ou monstro possa realizar é acompanhada por um dos seis atributos. Esta seção explica em maiores detalhes o que estes atributos significam e como eles podem ser usados.
519		
520	STRENGTH	FORÇA
521		
522	Strength measures bodily power, athletic training, and the extent to which you can exert raw physical force.	A Força mede a potência corporal, treinamento atlético e a força bruta que o personagem pode exercer.
523		

524	STRENGTH CHECKS	TESTES DE FORÇA
525		
526	A Strength check can model any attempt to lift, push, pull, or break something, to force your body through a space, or to otherwise apply brute force to a situation. The Athletics skill reflects aptitude in certain kinds of Strength checks.	Um Teste de Força pode modelar qualquer tentativa de levantar, empurrar, puxar, quebrar alguma coisa, forçar o corpo através de algum espaço ou aplicar força bruta em alguma situação. O teste de Atletismo reflete a aptidão em certos tipos de Testes de Força.
527		
528	Athletics. Your Strength (Athletics) check covers difficult situations you encounter while climbing, jumping, or swimming. Examples include the following activities:	Atletismo. O teste de Força (Atletismo) aborda situações difíceis que o personagem pode encontrar enquanto escala, salta ou nada. Exemplos incluem as seguintes atividades:
529		
530	• You attempt to climb a sheer or slippery cliff, avoid hazards while scaling a wall, or cling to a surface while something is trying to knock you off,	• O personagem tenta escalar um penhasco íngreme ou escorregadio, evitar perigos enquanto escala uma parede, ou se agarrar a uma superfície enquanto algo tenta derrubá-lo.
531	• You try to jump an unusually long distance or pull off a stunt midjump.	• O personagem tenta saltar uma distância excepcionalmente longa ou fazer uma acrobacia durante o salto.
532	• You struggle to swim or stay afloat in treacherous currents, storm-tossed waves, or areas of thick seaweed. Or another creature tries to push or pull you underwater or otherwise interfere with your swimming.	• O personagem luta para nadar ou flutuar em correntezas traiçoeiras, ondas durante uma tempestade ou áreas com muitas algas marinhas. Outra criatura tenta puxar ou empurrar o personagem para dentro da água, ou interfere durante a natação.
533		
534	Other Strength Checks. The DM might also call for a Strength check when you try to accomplish tasks like the following:	Outros testes de Força O mestre pode pedir um Teste de força quando o personagem tenta realizar tarefas como:
535		
536	• Force open a stuck, locked, or barred door	• Forçar a abertura de uma porta emperrada, trancada ou gradeada;
537	• Break free of bonds	• Libertar-se de amarras;
538	• Push through a tunnel that is too small	• Passar por um túnel que é muito pequeno;

539	• Hang on to a wagon while being dragged behind it	• Se segurar em uma carroça enquanto é arrastado;
540	• Tip over a statue	• Se inclinar sobre uma estátua;
541	• Keep a boulder from rolling	• Evitar que um pedregulho comece a rolar
542		
543	ATTACK ROLLS AND DAMAGE	JOGADA DE ATAQUE E DANO
544		
545	You add your Strength modifier to your attack roll and your damage roll when attacking with a melee weapon such as a mace, a battleaxe, or a javelin. You use melee weapons to make melee attacks in hand-to-hand combat, and some of them can be thrown to make a ranged attack.	Adicione o modificador de Força a jogada de ataque e a jogada de dano quando atacar com uma arma corpo a corpo, como uma maça, machado de batalha ou dardo. Armas corpo a corpo são usadas durante combates corpo a corpo, e algumas delas podem ser arremessadas em combates à distância.
546		
547	LIFTING AND CARRYING	LEVANTANDO E CARREGANDO
548		
549	Your Strength score determines the amount of weight you can bear. The following terms define what you can lift or carry.	O valor de Força determina a quantidade de peso que o personagem pode suportar. Os itens a seguir definem o que o personagem pode levantar ou carregar.
550	Carrying Capacity. Your carrying capacity is your Strength score multiplied by 15. This is the weight (in pounds) that you can carry, which is high enough that most characters don't usually have to worry about it.	Capacidade de carga A capacidade de carga do personagem é o valor de Força multiplicado por 7. Este é o peso (em quilos) que o personagem pode carregar, esta capacidade é alta o suficiente para a maioria dos personagens não precisarem se preocupar.
551	Push, Drag, or Lift. You can push, drag, or lift a weight in pounds up to twice your carrying capacity (or 30 times your Strength score). While pushing or dragging weight in excess of your carrying capacity, your speed drops to 5 feet.	Empurrar, arrastar ou levantar O personagem pode empurrar, arrastar ou levantar um peso em quilos até o dobro da sua capacidade de carga (ou 14 vezes o valor de Força). Ao empurrar ou arrastar peso além da capacidade de carga, o deslocamento é reduzido para 1,5 metros.
552	Size and Strength. Larger creatures can bear more weight, whereas Tiny creatures can carry less. For each size category	Tamanho e Força Criaturas maiores suportam mais peso, enquanto criaturas menores suportam menos. Para cada

	above Medium, double the creature's carrying capacity and the amount it can push, drag, or lift. For a Tiny creature, halve these weights.	categoria de tamanho acima de Médio, dobre a capacidade de carga da criatura e a quantidade que ela pode empurrar, arrastar ou levantar. Para criaturas menores, diminua o peso pela metade.
553		
554	VARIANT: ENCUMBRANCE	VARIANTE: SOBRECARGA
555		
556	The rules for lifting and carrying are intentionally simple. Here is a variant if you are looking for more detailed rules for determining how a character is hindered by the weight of equipment. When you use this variant, ignore the Strength column of the Armor table in chapter 5.	As regras para levantar e carregar são intencionalmente simples. Aqui está uma variante com regras mais detalhadas para determinar como um personagem é impedido pelo peso do equipamento. Quando esta variante é usada, ignore a coluna de Força na tabela de armaduras no capítulo 5.
557	If you carry weight in excess of 5 times your Strength score, you are encumbered , which means your speed drops by 10 feet.	Se o excesso de peso que o personagem carrega é igual a 5 vezes o valor de Força, o personagem está sobrecarregado , e perde 3 metros de deslocamento.
558	If you carry weight in excess of 10 times your Strength score, up to your maximum carrying capacity, you are instead heavily encumbered , which means your speed drops by 20 feet and you have disadvantage on ability checks, attack rolls, and saving throws that use Strength, Dexterity, or Constitution,	Se o excesso de peso que o personagem carrega é igual a 10 vezes o valor de Força, até a capacidade de carga máxima, o personagem está excessivamente sobrecarregado . O personagem perde 6 metros de deslocamento e adquire desvantagem em testes de atributo, jogadas de ataque e testes de resistência que usam Força, Destreza ou Constituição.
559		
560	DEXTERITY	DESTREZA
561		
562	Dexterity measures agility, reflexes, and balance.	A Destreza mede agilidade, reflexos e equilíbrio.
563		
564	DEXTERITY CHECKS	TESTES DE DESTREZA
565		

566	A Dexterity check can model any attempt to move nimbly, quickly, or quietly, or to keep from falling on tricky footing. The Acrobatics, Sleight of Hand, and Stealth skills reflect aptitude in certain kinds of Dexterity checks.	Um Teste de Destreza pode modelar qualquer tentativa de mover-se rapidamente ou furtivamente, ou evitar cair de mal jeito. As perícias Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação refletem aptidão em certos tipos de teste de Destreza.
567	Acrobatics. Your Dexterity (Acrobatics) check covers your attempt to stay on your feet in a tricky situation, such as when you're trying to run across a sheet of ice, balance on a tightrope, or stay upright on a rocking ship's deck. The DM might also call for a Dexterity (Acrobatics) check to see if you can perform acrobatic stunts, including dives, rolls, somersaults, and flips.	Acrobacia. O teste de Destreza (Acrobacia) aborda tentativas de se manter de pé em situações complicadas, por exemplo quando o personagem tenta correr sobre uma camada de gelo, se equilibrar em uma corda bamba ou se manter de pé em um convés. O mestre também pode pedir um teste de Destreza (Acrobacia) para descobrir se o personagem pode realizar acrobacias incluindo mergulhos, cambalhotas e piruetas.
568	Sleight of Hand. Whenever you attempt an act of legerdemain or manual trickery, such as planting something on someone else or concealing an object on your person, make a Dexterity (Sleight of Hand) check. The DM might also call for a Dexterity (Sleight of Hand) check to determine whether you can lift a coin purse off another person or slip something out of another person's pocket.	Prestidigitação Sempre que o personagem tentar realizar um ato de truque manual, como plantar algo em outra pessoa ou esconder algo consigo, realize um teste de Destreza (Prestidigitação). O mestre também pode pedir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se o personagem pode furtar uma bolsa de moedas de outra pessoa ou tirar algo dos bolsos de alguém.
569	Stealth. Make a Dexterity (Stealth) check when you attempt to conceal yourself from enemies, slink past guards, slip away without being noticed, or sneak up on someone without being seen or heard.	Furtividade Realize um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder de inimigos, passar por guardas, escapar despercebido ou esgueirar-se sem ser visto ou ouvido.
570	Other Dexterity Checks. The DM might call for a Dexterity check when you try to accomplish tasks like the following:	Outros testes de Destreza O mestre pode pedir um Teste de Destreza quando o personagem tentar realizar tarefas como:
571		
572	• Control a heavily laden cart on a steep descent	• Controlar um carrinho pesado em uma descida íngreme;
573	• Steer a chariot around a tight turn	• Guiar uma carruagem em uma curva fechada;
574	• Pick a lock	• Abrir uma fechadura;
575	• Disable a trap	• Desarmar uma armadilha;
576	• Securely tie up a prisoner	• Amarrar um prisioneiro;

577	• Wriggle free of bonds	• Libertar-se de amarras;
578	• Play a stringed instrument	• Tocar um instrumento de Cordas;
579	• Craft a small or detailed object	• Criar um objeto pequeno ou detalhado
580		
581	ATTACK ROLLS AND DAMAGE	JOGADA DE ATAQUE E DANO
582		
583	You add your Dexterity modifier to your attack roll and your damage roll when attacking with a ranged weapon, such as a sling or a longbow. You can also add your Dexterity modifier to your attack roll and your damage roll when attacking with a melee weapon that has the finesse property, such as a dagger or a rapier.	Adicione o modificador de Destreza a jogada de ataque e a jogada de dano quando atacar com uma arma à distância, como um estilingue ou arco-longo. O modificador de Destreza também pode ser adicionado à jogada de ataque e jogada de dano quando atacar com uma arma corpo a corpo que tem a propriedade de sutileza, como uma adaga ou rapieira.
584		
585	HIDING	ESCONDER-SE
586		
587	When you try to hide, make a Dexterity (Stealth) check. Until you are discovered or you stop hiding, that check's total is contested by the Wisdom (Perception) check of any creature that actively searches for signs of your presence.	Quando o personagem tenta se esconder, realize um teste de Destreza (Furtividade). Até que seja descoberto ou deixe de estar escondido, o total do teste é contestado por um teste de Sabedoria (Percepção) de qualquer criatura que procure ativamente por sinais de presença.
588	You can't hide from a creature that can see you, and if you make noise (such as shouting a warning or knocking over a vase), you give away your position. An invisible creature can't be seen, so it can always try to hide. Signs of its passage might still be noticed, however, and it still has to stay quiet.	O personagem não pode se esconder de uma criatura que pode vê-lo, e não pode fazer barulho (como gritar um aviso ou quebrar um vaso), ou entregará a sua posição. Uma criatura invisível não pode ser vista, então pode sempre tentar se esconder. Sinais de passagem ainda podem ser notados, no entanto, a criatura ainda deve se manter quieta.
589	In combat, most creatures stay alert for signs of danger all around, so if you come out of hiding and approach a creature, it usually sees you. However, under certain circumstances, the Dungeon Master might allow you to stay hidden as you approach a creature that is	Durante o combate, a maioria das criaturas se mantém alerta por sinais de perigo ao redor, então se o personagem sai de um esconderijo e se aproxima de uma criatura, ela geralmente percebe. Porém, sob certas circunstâncias, o mestre pode

	distracted, allowing you to gain advantage on an attack before you are seen.	permitir que o personagem se mantenha escondido enquanto se aproxima de uma criatura distraída, permitindo adquirir vantagem em um ataque antes de ser visto.
590	Passive Perception. When you hide, there's a chance someone will notice you even if they aren't searching. To determine whether such a creature notices you, the DM compares your Dexterity (Stealth) check with that creature's passive Wisdom (Perception) score, which equals 10 + the creature's Wisdom modifier, as well as any other bonuses or penalties. If the creature has advantage, add 5. For disadvantage, subtract 5.	Percepção Passiva. Quando o personagem se esconde, existe uma chance de alguém notar mesmo sem procurar. Para determinar se uma criatura vê o personagem escondido, o mestre compara o teste de Destreza (Furtividade) com o valor de Percepção Passiva da criatura, que é igual à 10+ o modificador de Sabedoria da criatura, além de qualquer outro bônus ou penalidade. Se a criatura possui vantagem, adicione 5. Se possuir desvantagem, subtraia 5.
591	For example, if a 1st level character (with a proficiency bonus of +2) has a Wisdom of 15 (a +2 modifier) and proficiency in Perception, he or she has a passive Wisdom (Perception) of 14.	Por exemplo, se um personagem de primeiro nível (com bônus de proficiência +2) possui 15 de Sabedoria (modificador +2) e proficiência em Percepção, possuirá um valor de Percepção Passiva equivalente a 14.
592	What Can You See? One of the main factors in determining whether you can find a hidden creature or object is how well you can see in an area, which might be lightly or heavily obscured , as explained in chapter 8.	O que o personagem consegue ver? Um dos fatores principais para determinar se o personagem consegue achar uma criatura ou objeto escondido é quão bem pode enxergar na área, que pode estar iluminada ou excessivamente obscura , como explicado no capítulo 8.
593		
594	ARMOR CLASS	CLASSE DE ARMADURA
595		
596	Depending on the armor you wear, you might add some or all of your Dexterity modifier to your Armor Class, as described in chapter 5.	Dependendo da armadura que o personagem veste, o modificador de Destreza pode ser adicionado parcialmente ou completamente a Classe de Armadura, como descrito no capítulo 5.
597		
598	INITIATIVE	INICIATIVA
599		

600	At the beginning of every combat, you roll initiative by making a Dexterity check. Initiative determines the order of creatures' turns in combat, as described in chapter 9.	No começo de cada combate, os jogadores rolam a iniciativa realizando um teste de Destreza. A iniciativa determina a ordem dos turnos em combate das criaturas, como descrito no capítulo 9.
601		
602	CONSTITUTION	CONSTITUIÇÃO
603		
604	Constitution measures health, stamina, and vital force.	A Constituição mede a saúde, resistência e força vital.
605		
606	CONSTITUTION CHECKS	TESTES DE CONSTITUIÇÃO
607		
608	Constitution checks are uncommon, and no skills apply to Constitution checks, because the endurance this ability represents is largely passive rather than involving a specific effort on the part of a character or monster. A Constitution check can model your attempt to push beyond normal limits, however.	Testes de Constituição são incomuns, e nenhuma perícia se aplica a testes de Constituição, porque a resistência que esse atributo representa é altamente passiva, em vez de envolver um esforço específico por parte do personagem ou monstro. No entanto, um Teste de Constituição pode modelar qualquer tentativa de ultrapassar os limites normais.
609	The DM might call for a Constitution check when you try to accomplish tasks like the following:	O mestre pode pedir um Teste de Constituição quando o personagem tenta realizar tarefas como:
610		
611	• Hold your breath	• Segurar a respiração;
612	• March or labor for hours without rest	• Marchar ou trabalhar por horas sem descanso;
613	• Go without sleep	• Não dormir;
614	• Survive without food or water	• Sobreviver sem comida ou água;
615	• Quaff an entire stein of ale in one go	• Beber um caneco de cerveja inteiro em um só gole
616		
617	HIT POINTS	PONTOS DE VIDA
618		

619	Your Constitution modifier contributes to your hit points. Typically, you add your Constitution modifier to each Hit Die you roll for your hit points.	O modificador de Constituição do personagem contribui com os pontos de vida. Normalmente, o modificador de constituição é adicionado em cada Dado de Vida.
620	If your Constitution modifier changes, your hit point maximum changes as well, as though you had the new modifier from 1st level. For example, if you raise your Constitution score when you reach 4th level and your Constitution modifier increases from +1 to +2, you adjust your hit point maximum as though the modifier had always been +2. So you add 3 hit points for your first three levels, and then roll your hit points for 4th level using your new modifier. Or if you're 7th level and some effect lowers your Constitution score so as to reduce your Constitution modifier by 1, your hit point maximum is reduced by 7.	Se o modificador de Constituição muda, o máximo de pontos de vida também muda, como se o personagem possuísse o modificador desde o primeiro nível. Por exemplo, se o valor de Constituição é aumentado no 4º nível e o modificador aumenta de +1 para +2, o máximo de Pontos de vida é ajustado como se o modificador sempre tivesse sido +2. Então se adiciona 3 pontos de vida para os três primeiro níveis, e então se determina o valor de pontos de vida para o 4º nível usando o novo modificador. Ou se o personagem está no 7º nível e algum efeito diminui o valor de Constituição de forma a reduzir o modificador em 1 ponto, o máximo de pontos de vida é reduzido em 7.
621		
622	INTELLIGENCE	INTELIGÊNCIA
623		
624	Intelligence measures mental acuity, accuracy of recall, and the ability to reason.	Inteligência mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocínio.
625		
626	INTELLIGENCE CHECKS	TESTES DE INTELIGÊNCIA
627		
628	An Intelligence check comes into play when you need to draw on logic, education, memory, or deductive reasoning. The Arcana, History, Investigation, Nature, and Religion skills reflect aptitude in certain kinds of Intelligence checks.	O teste de Inteligência é necessário quando é preciso se basear na lógica, educação, memória ou raciocínio dedutivo. As perícias de Arcanismo, História, Investigação, Natureza e Religião, refletem aptidão em certos tipos de Testes de Inteligência.
629	Arcana. Your Intelligence (Arcana) check measures your ability to recall lore about spells, magic items, eldritch symbols, magical	Arcanismo. O teste de Inteligência (Arcanismo) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre magias, itens

	traditions, the planes of existence, and the inhabitants of those planes.	mágicos, símbolos místicos, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes destes planos.
630	History. Your Intelligence (History) check measures your ability to recall lore about historical events, legendary people, ancient kingdoms, past disputes, recent wars, and lost civilizations.	História. O teste de Inteligência (História) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre eventos históricos, pessoas lendárias, reinos antigos, disputas do passado, guerras recentes e civilizações perdidas.
631	Investigation. When you look around for clues and make deductions based on those clues, you make an Intelligence (Investigation) check. You might deduce the location of a hidden object, discern from the appearance of a wound what kind of weapon dealt it, or determine the weakest point in a tunnel that could cause it to collapse. Poring through ancient scrolls in search of a hidden fragment of knowledge might also call for an Intelligence (Investigation) check.	Investigação. Quando o personagem procura por pistas e faz deduções baseadas em tais pistas, ele realiza um teste de Inteligência (Investigação). O personagem pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir a partir da aparência de uma ferida, a arma que a causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel para causar seu colapso. Procurar por pergaminhos antigos em busca de um fragmento de conhecimento escondido também pode necessitar um teste de Inteligência (Investigação).
632	Nature. Your Intelligence (Nature) check measures your ability to recall lore about terrain, plants and animals, the weather, and natural cycles.	Natureza. O teste de Inteligência (Natureza) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.
633	Religion. Your Intelligence (Religion) check measures your ability to recall lore about deities, rites and prayers, religious hierarchies, holy symbols, and the practices of secret cults.	Religião. O teste de Inteligência (Religião) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre deidades, ritos e orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados e as práticas de cultos secretos.
634	Other Intelligence Checks. The DM might call for an Intelligence check when you try to accomplish tasks like the following;	Outros testes de Inteligência. O mestre pode pedir um teste de Inteligência quando o personagem tenta realizar tarefas como:
635		
636	• Communicate with a creature without using words	• Se comunicar com uma criatura sem usar palavras;
637	• Estimate the value of a precious item	• Estimar o valor de um item precioso;
638	• Pull together a disguise to pass as a city guard	• Criar um disfarce para se passar por guarda da cidade;
639	• Forge a document	• Forjar um documento;

640	• Recall lore about a craft or trade	• Recordar conhecimento sobre um objeto ou trocas;
641	• Win a game of skill	• Vencer em um jogo de habilidade
642		
643	SPELLCASTING ABILITY	ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO
644	Wizards use Intelligence as their spellcasting ability, which helps determine the saving throw DCs of spells they cast.	Magos usam Inteligência como seu atributo de conjuração, que ajuda a determinar a CD do teste de resistência das magias que conjuram.
645		
646	WISDOM	SABEDORIA
647		
648	Wisdom reflects how attuned you are to the world around you and represents perceptiveness and intuition.	A Sabedoria reflete o quão sintonizado o personagem está com o mundo ao seu redor, e representa a percepção e intuição.
649		
650	WISDOM CHECKS	TESTES DE SABEDORIA
651		
652	A Wisdom check might reflect an effort to read body language, understand someone's feelings, notice things about the environment, or care for an injured person. The Animal Handling, Insight, Medicine, Perception, and Survival skills reflect aptitude in certain kinds of Wisdom checks.	Um teste de Sabedoria pode refletir um esforço para ler a linguagem corporal, entender os sentimentos de alguém, notar coisas sobre o ambiente, ou cuidar de uma pessoa ferida. As perícias Adestrar Animais, Cura, Intuição, Percepção e Sobrevivência refletem aptidão em certos tipos de Teste de Sabedoria.
653	Animal Handling. When there is any question whether you can calm down a domesticated animal, keep a mount from getting spooked, or intuit an animal's intentions, the DM might call for a Wisdom (Animal Handling) check. You also make a Wisdom (Animal Handling) check to control your mount when you attempt a risky maneuver.	Adestrar Animais Quando há alguma dúvida sobre a capacidade do personagem de acalmar um animal domesticado, evitar que uma montaria se assuste, ou sentir as intenções de um animal, o mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Adestrar Animais). O personagem também realiza um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para controlar a montaria quando tentar realizar uma manobra arriscada.

654	Insight. Your Wisdom (Insight) check decides whether you can determine the true intentions of a creature, such as when searching out a lie or predicting someone's next move. Doing so involves gleaning clues from body language, speech habits, and changes in mannerisms.	Intuição O teste de Sabedoria (Intuição) decide se o personagem pode determinar as intenções verdadeiras de uma criatura, como procurar por uma mentira ou prever a próxima ação de alguém. Fazer isso envolve retirar pistas da linguagem corporal, hábitos de fala, e mudanças nos maneirismos.
655	Medicine. A Wisdom (Medicine) check lets you try to stabilize a dying companion or diagnose an illness.	Medicina Um teste de Sabedoria (Medicina) permite tentar estabilizar um companheiro moribundo ou diagnosticar uma doença.
656	Perception. Your Wisdom (Perception) check lets you spot, hear, or otherwise detect the presence of something. It measures your general awareness of your surroundings and the keenness of your senses.	Percepção O teste de Sabedoria (Percepção) permite ver, ouvir ou detectar a presença de alguém. Mede a consciência geral do personagem sobre o ambiente e a intensidade de seus sentidos.
657	For example, you might try to hear a conversation through a closed door, eavesdrop under an open window, or hear monsters moving stealthily in the forest. Or you might try to spot things that are obscured or easy to miss, whether they are orcs lying in ambush on a road, thugs hiding in the shadows of an alley, or candlelight under a closed secret door.	Por exemplo, o personagem pode tentar escutar uma conversa através de uma porta fechada, bisbilhotar por debaixo de uma janela aberta, ou ouvir monstros se movendo furtivamente pela floresta. Ou o personagem pode tentar detectar coisas obscuras ou fáceis de passarem despercebidas, sejam emboscadas de orcs na estrada, bandidos escondidos nas sombras de um beco ou luz de velas sob uma porta secreta fechada.
658	Survival. The DM might ask you to make a Wisdom (Survival) check to follow tracks, hunt wild game, guide your group through frozen wastelands, identify signs that owlbears live nearby, predict the weather, or avoid quicksand and other natural hazards.	Sobrevivência O mestre pode pedir a realização de um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para seguir pistas, caçar, guiar o grupo por desertos congelados, identificar sinais de Corursos que vivem por perto, prever o clima, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais.
659	Other Wisdom Checks. The DM might call for a Wisdom check when you try to accomplish tasks like the following:	Outros testes de Sabedoria. O mestre pode pedir por um Teste de Sabedoria quando o personagem tentar realizar tarefas como:
660	• Get a gut feeling about what course of action to follow	• Ter um pressentimento sobre o curso de ação a seguir;

661	• Discern whether a seemingly dead or living creature is undead	• Discernir se uma criatura aparentemente morta ou viva é um morto-vivo
662		
663	FINDING A HIDDEN OBJECT	ENCONTRAR UM OBJETO ESCONDIDO
664		
665	When your character searches for a hidden object such as a secret door or a trap, the DM typically asks you to make a Wisdom (Perception) check. Such a check can be used to find hidden details or other information and clues that you might otherwise overlook.	Quando o personagem procurar por objetos escondidos como portas secretas ou armadilhas, o mestre normalmente pede por um teste de Sabedoria (Percepção). Tal teste pode ser usado para achar detalhes escondidos ou outras informações e pistas que o personagem poderia ignorar.
666	In most cases, you need to describe where you are looking in order for the DM to determine your chance of success. For example, a key is hidden beneath a set of folded clothes in the top drawer of a bureau. If you tell the DM that you pace around the room, looking at the walls and furniture for clues, you have no chance of finding the key, regardless of your Wisdom (Perception) check result. You would have to specify that you were Opening the drawers or searching the bureau in order to have any chance of success.	Na maioria dos casos, é preciso descrever o que é procurado, para o mestre determinar a chance de sucesso. Por exemplo, uma chave está escondida debaixo de uma trouxa de roupas na gaveta de cima de um armário. Se o jogador diz ao mestre que procura em torno da sala, olhando para as paredes e móveis, não há chances de achar a chave, não importando o resultado do teste de Sabedoria (Percepção). Deve ser especificado que o personagem irá abrir as gavetas e procurar no armário para ter alguma chance de sucesso.
667		
668	SPELLCASTING ABILITY	ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO
669		
670	Clerics, druids, and rangers use Wisdom as their spellcasting ability, which helps determine the saving throw DCs of spells they cast.	Clérigos, druidas e rangers usam Sabedoria como seu atributo de conjuração, que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência das magias que conjuram.
671		
672	CHARISMA	CARISMA
673		

674	Charisma measures your ability to interact effectively with others. It includes such factors as confidence and eloquence, and it can represent a charming or commanding personality.	Carisma mede a habilidade de interagir efetivamente com os outros. Inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou de liderança.
675		
676	CHARISMA CHECKS	TESTES DE CARISMA
677		
678	A Charisma check might arise when you try to influence or entertain others, when you try to make an impression or tell a convincing lie, or when you are navigating a tricky social situation. The Deception, Intimidation, Performance, and Persuasion skills reflect aptitude in certain kinds of Charisma checks.	Um teste de Carisma pode surgir quando o personagem tenta influenciar ou entreter as pessoas, quando o personagem tenta causar uma impressão ou contar uma mentira convincente, ou quando o personagem está em uma situação social complicada. Os testes de Atuação, Blefar, Intimidação, e Persuasão refletem a aptidão em certos tipos de teste de Carisma.
679	Deception. Your Charisma (Deception) check determines whether you can convincingly hide the truth, either verbally or through your actions. This deception can encompass everything from misleading others through ambiguity to telling outright lies. Typical situations include trying to fast-talk a guard, con a merchant, earn money through gambling, pass yourself off in a disguise, dull someone's suspicions with false assurances, or maintain a straight face while telling a blatant lie.	Blefar O teste de Carisma (Blefar) determina se o personagem pode convincentemente esconder a verdade, seja verbalmente ou através de ações. Este blefe pode abranger tudo, de enganar outros através da ambiguidade, até contar mentiras descaradas. Situações típicas incluem tentar falar rápido com um guarda, enganar um comerciante, ganhar dinheiro através de apostas, se disfarçar, dispersar as suspeitas de alguém com falsas garantias, ou manter a cara de pau enquanto conta uma mentira descarada.
680	Intimidation. When you attempt to influence someone through overt threats, hostile actions, and physical violence, the DM might ask you to make a Charisma (Intimidation) check. Examples include trying to pry information out of a prisoner, convincing street thugs to back down from a confrontation, or using the edge of a broken bottle to convince a sneering vizier to reconsider a decision.	Intimidação Quando o personagem tentar influenciar alguém através de ameaças, ações hostis e violência física, o mestre pode pedir um teste de Carisma (Intimidação). Exemplos incluem tentar tirar informações de um prisioneiro, convencer bandidos a recuarem de um confronto, ou usar a borda de uma garrafa quebrada pra convencer um vizir desdenhoso a reconsiderar uma decisão.

681	Performance. Your Charisma (Performance) check determines how well you can delight an audience with music, dance, acting, storytelling, or some other form of entertainment.	Atuação. O teste de Carisma (Atuação) determina o quão bem o personagem pode impressionar um público com música, dança, atuação, narrativa ou outra forma de entretenimento.
682	Persuasion. When you attempt to influence someone or a group of people with tact, social graces, or good nature, the DM might ask you to make a Charisma (Persuasion) check. Typically, you use persuasion when acting in good faith, to foster friendships, make cordial requests, or exhibit proper etiquette. Examples of persuading others include convincing a chamberlain to let your party see the king, negotiating peace between warring tribes, or inspiring a crowd of townsfolk.	Persuasão. Quando o personagem tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com diplomacia, boas maneiras ou boa vontade, o mestre pode pedir a realização de um teste de Carisma (Persuasão). Tipicamente, o personagem usa de persuasão quando age de boa fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais, ou exibir etiqueta adequada. Exemplos de persuasão incluem convencer um mordomo a deixar o grupo visitar o rei, negociar a paz entre tribos rivais, ou inspirar uma multidão de habitantes da cidade.
683	Other Charisma Checks. The DM might call for a Charisma check when you try to accomplish tasks like the following:	Outros testes de Carisma O mestre pode pedir um teste de Carisma quando o personagem tentar realizar tarefas como:
684		
685	•Find the best person to talk to for news, rumors, and gossip	• Encontrar a melhor pessoa para falar sobre notícias, rumores e fofocas;
686	•Blend into a crowd to get the sense of key topics of conversation	• Misturar-se em uma multidão para entender os assuntos de uma discussão
687		
688	SPELLCASTING ABILITY	ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO
689		
690	Bards, paladins, sorcerers, and warlocks use Charisma as their spellcasting ability, which helps determine the saving throw DCs of spells they cast.	Bardos, bruxos, feiticeiros e paladinos usam Carisma como seu atributo de conjuração, que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência das magias que conjuram.
691		
692	SAVING THROWS	TESTES DE RESISTÊNCIA
693		
694	A saving throw—also called a save—represents an attempt to resist a spell, a trap, a poison, a disease, or a similar threat. You don't	Um teste de Resistência representa uma tentativa de resistir a uma magia, armadilha, veneno, doença ou ameaça similar. O

	normally decide to make a saving throw; you are forced to make one because your character or monster is at risk of harm.	personagem normalmente não decide realizar um teste de Resistência, ele é forçado, pois está em risco de sofrer dano. O mesmo se aplica aos monstros.
695	To make a saving throw, roll a d20 and add the appropriate ability modifier. For example, you use your Dexterity modifier for a Dexterity saving throw.	Para realizar um teste de resistência, role um d20 e adicione o modificador de atributo apropriado. Por exemplo, o modificador de destreza é usado para um teste de resistência de destreza.
696	A saving throw can be modified by a situational bonus or penalty and can be affected by advantage and disadvantage, as determined by the DM.	Um teste de Resistência pode ser modificado por um bônus ou penalidade situacional e pode ser afetado por vantagem e desvantagem, como determinado pelo mestre.
697	Each class gives proficiency in at least two saving throws. The wizard, for example, is proficient in Intelligence saves. As with skill proficiencies, proficiency in a saving throw lets a character add his or her proficiency bonus to saving throws made using a particular ability score. Some monsters have saving throw proficiencies as well.	Cada classe possui proficiência em pelo menos dois testes de Resistência. O mago, por exemplo, é proficiente em testes de Inteligência. Semelhante às perícias, a proficiência em testes de Resistência permite o personagem adicionar seu bônus de proficiência ao resultado do teste de Resistência usando certo valor de atributo. Alguns monstros também possuem proficiência em testes de Resistência.
698	The Difficulty Class for a saving throw is determined by the effect that causes it. For example, the DC for a saving throw allowed by a spelt is determined by the caster's spellcasting ability and proficiency bonus.	A Classe de Dificuldade para um teste de resistência é determinada pelo efeito que o causa. Por exemplo, a CD de um teste de Resistência causado por uma magia é determinada pelo atributo de conjuração e bônus de proficiência do conjurador.
699	The result of a successful or failed saving throw is also detailed in the effect that allows the save. Usually, a successful save means that a creature suffers no harm, or reduced harm, from an effect.	O resultado de um teste de Resistência bem sucedido ou falho é detalhado nos efeitos causadores do teste. Normalmente, um teste bem sucedido significa que a criatura não sofre dano, ou dano reduzido de um efeito.

APÊNDICE B: GLOSSÁRIO DE *DUNGEONS AND DRAGONS 5.0*

Neste apêndice apresentamos o glossário elaborado para este trabalho, que conta com os seguintes campos: UTE no texto de partida, em vermelho (e seu número de ocorrências no texto de partida, entre parêntesis), sugestão de tradução da UTE no texto de chegada, em azul, após a seta; contexto de uso da UTE no texto de chegada; ocorrências da UTE i) no glossário bilíngue da edição 3.5, feito por jogadores; ii) no texto da edição 3.5; no texto da edição 4.0; no texto da edição 5.0, traduzido por jogadores, e no texto da tradução publicada da edição 5.0. As sugestões encontradas neste glossário que diferem de alguma das traduções da edição 5.0 estarão acompanhadas de um asterisco. Os valores de ocorrências das edições 3.5 e 4.0 descritos na tabela se referem ao número de ocorrências da UTE nos capítulos equivalentes ao *Chapter 7* e *Wizard* nessas versões.

Ability Check (29 ocs.) → **Teste de atributo***

“Os três principais testes do jogo: O Teste de atributo, o Teste de resistência e a Jogada de ataque dependem dos seis valores de atributo.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Teste de Habilidade (1)	sem ocorrência (0)	Teste de Habilidade (20)	Teste de Atributo (26)

Ability Modifier (18 ocs.) → **Modificador de Atributo***

“Cada atributo também possui um modificador derivado de seu valor, variando entre -5 (para um valor de 1), e 10, (para um valor de 30).”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Modificador de Habilidade (3)	Modificador de Atributo (4)	Modificador de Habilidade (7)	Modificador de Atributo (6)

Ability Score (24 ocs.) → Valor de Atributo*

“Um valor de atributo não é somente uma medida de capacidades inatas, mas também engloba o treinamento e competência da criatura em atividades relacionadas a este atributo.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Valor de Habilidade	Valor de Habilidade (3)	Valor de atributo (4)	Valor de habilidade (12)	valor de atributo (16)

Abjuration (9 ocs.) → Abjuração

“A Escola de Abjuração enfatiza a magia que bloqueia, bane ou protege.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Abjuração	Abjuração (5)	sem ocorrência (0)	Abjuração (9)	abjuração (8)

Acrobatics (6 ocs.) → Acrobacia

“O teste de Destreza (Acrobacia) aborda tentativas de se manter de pé em situações complicadas, por exemplo quando o personagem tenta correr sobre uma camada de gelo, se equilibrar em uma corda bamba ou se manter de pé em um convés.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Acrobacia	Acrobacia (22)	Acrobacia (15)	Acrobacia (7)	acrobacia (8)

Advantage (36 ocs.) → **vantagem**

“Se o personagem tem vantagem, o valor mais alto das duas rolagens é usado, e se o personagem tem desvantagem, o valor mais baixo é usado.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Vantagem (20)	Vantagem (19)

Animal Handling (5 ocs.) → **Adestrar Animais***

“O personagem também realiza um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para controlar a montaria quando tentar realizar uma manobra arriscada.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Empatia com Animais	Adestrar Animais (15)	Adestrar Animais (2)	Adestrar animais (5)	Lidar com animais (4)

Arcana (5 ocs.) → **Arcanismo**

“O teste de Inteligência (Arcanismo) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre magias, itens mágicos, símbolos místicos, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes destes planos.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Conhecimento Arcano	Conhecimento (Arcano) (5)	Arcanismo (10)	Arcanismo (6)	Arcanismo (5)

Arcane Tradition (8 ocs.) → **Tradição Arcana**

“As tradições arcanas no multiverso giram em torno das escolas de magia.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Tradição Arcana (6)	Tradição Arcana (6)

Athletics (11 ocs.) → **Atletismo**

“Por exemplo, se o personagem tenta escalar um penhasco perigoso, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo).”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	Atletismo (17)	Atletismo (12)	Atletismo (10)

Attack Roll (15 ocs.) → **jogada de ataque**

“O modificador de Destreza também pode ser adicionado à jogada de ataque e jogada de dano quando atacar com uma arma corpo a corpo que tem a propriedade de sutileza, como uma adaga ou rapieira.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Jogada de ataque (2)	Jogadas de Ataque (9)	Jogadas de Ataque (15)	Jogadas de ataque (19)

Cantrips (16 ocs.) → Truques

“Em níveis mais altos, o personagem aprende truques de mago adicionais, como mostra a coluna Truques conhecidos da tabela do Mago.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Truque	sem ocorrência (0)	Truque (9)	Truques (15)	Truque (14)

Charisma (18 ocs.) → Carisma

“Carisma mede a habilidade de interagir efetivamente com os outros. Inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou de liderança.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Carisma	Carisma (7)	Carisma (5)	Carisma (18)	Carisma (18)

Class (3 ocs.) → Classe

“Cada classe possui proficiência em pelo menos dois testes de Resistência.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Classe	Classe (56)	Classe (15)	Classe (5)	Classe (5)

Class Features (2 ocs.) → **Características de Classe**

“Como mago, o personagem ganha as seguintes Características de Classe.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Habilidade de Classe (7)	Características de Classe (2)	Características de Classe (3)	Características de Classe (3)

Conjuration (11 ocs.) → **Conjuração**

“Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de conjuração no grimório é reduzido pela metade.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Conjuração	Conjuração (3)	sem ocorrência (0)	Conjuração (7)	Conjuração (11)

Constitution (24 ocs.) → **Constituição**

“A Constituição mede a saúde, resistência e força vital.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Constituição	Constituição (4)	Constituição (12)	Constituição (18)	Constituição (21)

DC (16 ocs.) → **CD**

“Magos usam Inteligência como seu atributo de conjuração, que ajuda a determinar a CD do teste de resistência das magias que conjuram.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
CD	CD (198)	CD (56)	CD (16)	CD (16)

Deception (5 ocs.) → **Blefar***

“O teste de Carisma (Blefar) determina se o personagem pode convincentemente esconder a verdade, seja verbalmente ou através de ações.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Enganação (4)	Enganação (0)

Dexterity (28 ocs.) → **Destreza**

“A Destreza mede agilidade, reflexos e equilíbrio.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Destreza	Destreza (9)	Destreza (15)	Destreza (28)	Destreza (30)

Difficulty Class (4 ocs.) → **classe de dificuldade**

“A Classe de Dificuldade para um teste de resistência é determinada pelo efeito que o causa. Por exemplo, a CD de um teste de Resistência causado por uma magia é determinada pelo atributo de conjuração e bônus de proficiência do conjurador.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Classe de Dificuldade	Classe de Dificuldade (8)	Classe de Dificuldade (2)	Classe de Dificuldade (4)	Classe de Dificuldade (2)

Disadvantage (15 ocs.) → **desvantagem**

“Se a criatura possui vantagem, adicione 5. Se possuir desvantagem, subtraia 5.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Desvantagem (14)	Desvantagem (12)

Divination (7 ocs.) → **Adivinhação**

“Quando escolher esta escola no 2º nível, o ouro e tempo gastos para copiar uma magia de adivinhação no grimório é reduzido pela metade.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Adivinhação	Adivinhação (7)	sem ocorrência (0)	Adivinhação (7)	Adivinhação (7)

DM (31 ocs.) → Mestre*

“O mestre também pode decidir quais circunstâncias influenciam uma rolagem, se concedem vantagem ou impõem desvantagem.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Mestre (47)	Mestre (27)	Mestre (30)	DM (31)

Dungeon Master (2 ocs.) → Mestre*

“Para cada teste de atributo, o mestre decide qual dos seis atributos é relevante para a tarefa e determina a dificuldade da tarefa, representada por uma Classe de Dificuldade (CD).”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Mestre (13)	Mestre (7)	Mestre (2)	DM (2)

Enchantment (11 ocs.) → Encantamento

“se planeja entrar para a Escola de Encantamento, Carisma deve ser o próximo valor a destacar.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Encantamento	Encantamento (5)	sem ocorrência (0)	Encantamento (12)	Encantamento (11)

Evocation (8 ocs.) → Evocação

“A partir do 2º nível, o personagem pode criar bolsões de segurança dentro dos efeitos de suas magias de evocação.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Evocação	Evocação (4)	sem ocorrência (0)	Evocação (8)	Evocação (9)

History (7 ocs.) → História

“O teste de Inteligência (História) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre eventos históricos, pessoas lendárias, reinos anciões, disputas do passado, guerras recentes e civilizações perdidas.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Conhecimento (história) (2)	História (6)	História (8)	História (7)

Hit Dice (2 ocs.) → Dado de Vida

“Normalmente, o modificador de constituição é adicionado em cada Dado de Vida.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Dados de Vida	Dado de vida (2)	sem ocorrência (0)	Dado de vida (2)	Dado de vida (2)

Hit Point (21 ocs.) → Pontos de vida

“O modificador de Constituição do personagem contribui com os pontos de vida.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Pontos de Vida	Pontos de vida (8)	Pontos de vida (10)	Pontos de vida (21)	Pontos de vida (21)

Illusion (20 ocs.) → Ilusão

“Quando o personagem conjurar uma magia de ilusão de 1º nível ou maior, um objeto mundano inanimado parte da ilusão pode ser escolhido e tornado em um objeto real.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Ilusão	ilusão (7)	sem ocorrência (0)	Ilusão (16)	Ilusão (13)

Insight (7 ocs.) → Intuição

“O teste de Sabedoria (Intuição) decide se o personagem pode determinar as intenções verdadeiras de uma criatura, como procurar por uma mentira ou prever a próxima ação de alguém.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	Intuição (19)	Intuição (6)	Intuição (7)

Intelligence (32 ocs.) → **Inteligência**

“Inteligência é o atributo de conjuração para suas magias de mago, já que magos aprendem suas magias por meio de estudo dedicado e memorização.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Inteligência	Inteligência (29)	Inteligência (167)	Inteligência (32)	Inteligência (32)

Intimidation (6 ocs.) → **Intimidação**

“Quando o personagem tentar influenciar alguém através de ameaças, ações hostis e violência física, o mestre pode pedir um teste de Carisma (Intimidação).”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Intimidar	Intimidar (4)	Intimidação (8)	Intimidação (6)	Intimidação (6)

Investigation (6 ocs.) → **Investigação**

“Quando o personagem procura por pistas e faz deduções baseadas em tais pistas, ele realiza um teste de Inteligência (Investigação).”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Investigação (5)	Investigação (6)

Medicine (5 ocs.) → **Medicina**

“Um teste de Sabedoria (Medicina) permite tentar estabilizar um companheiro moribundo ou diagnosticar uma doença.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Medicina (5)	Medicina (5)

Modifier (38 ocs.) → **Modificador**

“Por exemplo, se o valor de Constituição é aumentado no 4º nível e o modificador aumenta de +1 para +2, o máximo de Pontos de vida é ajustado como se o modificador sempre tivesse sido +2.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Modificador (80)	Modificador (101)	Modificador (40)	Modificador (39)

Nature (4 ocs.) → **Natureza**

“O teste de Inteligência (Natureza) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Conhecimento (Natureza) (14)	Natureza (8)	Natureza (4)	Natureza (4)

Necromancy (7 ocs.) → **Necromancia**

“A escola de Necromancia explora as forças cósmicas da vida, morte e desmorte.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Necromancia	Necromancia (4)	sem ocorrência (0)	Necromancia (7)	Necromancia (6)

Perception (15 ocs.) → **Percepção**

“Algumas vezes, o mestre pode pedir um teste de atributo usando uma perícia específica, por exemplo: “Realize um teste de Sabedoria (Percepção)”.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	Percepção (20)	Percepção (15)	Percepção (15)

Performance (4 ocs.) → **Atuação**

“O teste de Carisma (Atuação) determina o quão bem o personagem pode impressionar um público com música, dança, atuação, narrativa ou outra forma de entretenimento.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Atuação	Atuação (29)	sem ocorrência (0)	Atuação (5)	Atuação (5)

Persuasion (5 ocs.) → **Persuasão**

“Exemplos de persuasão incluem convencer um mordomo a deixar o grupo visitar o rei, negociar a paz entre tribos rivais, ou inspirar uma multidão de habitantes da cidade.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Persuasivo	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Persuasão (5)	Persuasão (5)

Proficiency (47 ocs.) → **Proficiência**

“Alguns monstros também possuem proficiência em testes de Resistência.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Proficiência (47)	Proficiência (44)

Proficiency Bonus (23 ocs.) → **Bônus de Proficiência**

“Os personagens possuem um bônus de proficiência determinado por nível, como detalhado no capítulo 1.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	sem ocorrência (0)	Bônus de Proficiência (23)	Bônus de Proficiência (21)

Religion (5 ocs.) → Religião

“O teste de Inteligência (Religião) mede a habilidade de recordar conhecimentos sobre deidades, ritos e orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados e as práticas de cultos secretos.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Conhecimento (Religião) (3)	Religião (7)	Religião (5)	Religião (5)

Saving Throw (39 ocs.) → teste de resistência*

“Um teste de Resistência representa uma tentativa de resistir a uma magia, armadilha, veneno, doença ou ameaça similar.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Teste de Resistência	Teste de Resistência (14)	Teste de resistência (7)	Teste de Resistência (32)	Salvaguarda (39)

Skill (31 ocs.) → perícia

“Uma perícia representa um aspecto específico de um valor de atributo, e a proficiência em perícia de um indivíduo demonstra o foco neste aspecto.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Perícia	Perícia (266)	Perícia (76)	Perícia (28)	Perícia (27)

Sleight of Hand (6 ocs.) → **Prestidigitação**

“Sempre que o personagem tentar realizar um ato de truque manual, como plantar algo em outra pessoa ou esconder algo consigo, realize um teste de Destreza (Prestidigitação).”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Prestidigitação	Prestidigitação (21)	Prestidigitação (2)	Prestidigitação (6)	Prestidigitação (6)

Spell (179 ocs.) → **Magia**

“Magos vivem e morrem por suas magias. Tudo o mais é secundário. Eles aprendem novas magias à medida que experimentam e acumulam experiência.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Magia	Magia (162)	Magia (27)	Magia (179)	Magia (179)

Spellbook (40 ocs.) → **Grimório***

“As magias que o personagem adiciona ao grimório refletem a pesquisa arcana que conduziu, além dos avanços intelectuais que teve sobre a natureza do multiverso.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	Grimório (17)	Grimório (11)	Grimório (44)	Livro de magia (33)

Spellcasting (16 ocs.) → **Conjuração**

“Inteligência é o atributo de conjuração para suas magias de mago, já que magos aprendem suas magias por meio de estudo dedicado e memorização.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
conjuração	Conjuração (7)	Conjuração (22)	Conjuração (15)	Conjuração (16)

Stealth (9 ocs.) → **Furtividade**

“Realize um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder de inimigos, passar por guardas, escapar despercebido ou esgueirar-se sem ser visto ou ouvido.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
sem ocorrência	sem ocorrência (0)	Furtividade (16)	Furtividade (8)	Furtividade (7)

Strength (26 ocs.) → **Força**

“Se o excesso de peso que o personagem carrega é igual a 10 vezes o valor de Força, até a capacidade de carga máxima, o personagem está excessivamente sobrecarregado.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Força	Força (8)	Força (8)	Força (26)	Força (26)

Survival (5 ocs.) → **Sobrevivência**

“O mestre pode pedir a realização de um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para seguir pistas, caçar, guiar o grupo por desertos congelados, identificar sinais de Cursos que vivem por perto, prever o clima, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Sobrevivência	Sobrevivência (36)	sem ocorrência (0)	Sobrevivência (5)	Sobrevivência (5)

Transmutation (7 ocs.) → **Transmutação**

“Cada vez que conjurar uma magia de transmutação de 1º nível ou maior, o efeito da pedra pode ser mudado se a pedra está em sua posse.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Transmutation	Transmutação (4)	sem ocorrência (0)	Transmutação (6)	Transmutação (7)

Wisdom (31 ocs.) → **Sabedoria**

“A Sabedoria reflete o quão sintonizado o personagem está com o mundo ao seu redor, e representa a percepção e intuição.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Sabedoria	Sabedoria (4)	Sabedoria (14)	Sabedoria (29)	Sabedoria (29)

Wizard (64 ocs.) → **Mago**

“Magos são usuários de magia supremos, definidos e unidos como classe pelas magias que conjuram.”

Glossário Bil.	v 3.5	v 4.0	v 5.0 (jogadores)	v 5.0 (publicada)
Mago	Mago (59)	Mago (270)	Mago (64)	Mago (64)