



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

Genshin Impact: Traduzindo Histórias em Quadrinhos

Luhan Marino Xavier

Brasília – DF
Setembro - 2022

Luhan Marino Xavier

Genshin Impact: Traduzindo Histórias em Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras-Tradução Inglês da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras Tradução Inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Norma Diana Hamilton

**Brasília – DF
2022**

LUHAN MARINO XAVIER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras-Tradução Inglês da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras Tradução Inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Norma Diana Hamilton

Brasília, 26 de Setembro de 2022.

Banca examinadora:

Orientadora: Profa. Dra. Norma Diana Hamilton
(Orientadora)

Profa. Dra. Flávia Cristina Cruz Lamberti Arraes
(Examinadora)

Profa. Dra. Cristiane Roscoe-Bessa
(Examinadora)

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, Norma, por seu apoio incondicional, e por nunca ter desistido de todas as minhas loucuras.

A meus irmãos, Rafael e Bruno, por serem meus eternos companheiros *nerds*.

Aos amigos, que me deram forças madrugadas adentro, e me incentivaram a não desistir, mesmo quando tudo parecia perdido.

A minha orientadora, Profa. Norma Hamilton, por ter me guiado sabiamente.

Ao meu trio gatos, Loki, Zoe e Twix, que me acompanharam por incontáveis horas de estudo e digitação.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão do curso de Bacharelado em Letras - Tradução Inglês, da Universidade de Brasília, tem como objetivo realizar uma tradução do capítulo Prologue dos Quadrinhos de *Genshin Impact*, um jogo eletrônico da companhia *miHoYo*. Além de abordar o contexto do jogo e sua tradução, nosso trabalho aborda a questão do surgimento e estabelecimento de histórias em quadrinhos (HQs), assim como a ascensão desse subgênero no mercado. Em um segundo momento, analisamos estratégias de tradução voltadas ao subgênero de quadrinhos, assim como suas especificidades e cuidados que um tradutor deve ter ao fazê-la. Além disso, apresentamos as raízes da teoria funcionalista e utilizamos a teoria de Skopos de Nord (2016) como um meio para analisar as estratégias de tradução adotadas, assim como os fatores extra e intratextuais essenciais à tradução. Finalmente, fazemos a comparação do texto fonte e alvo, apontando as estratégias usadas e suas respectivas justificativas.

Palavras-chave: Tradução de Quadrinhos; Histórias em Quadrinhos; Teoria Funcionalista; Estudos da Tradução.

ABSTRACT

This work of conclusion of the course of Bachelor of Letters - English Translation, of the University of Brasília, aims to translate the chapter Prologue of the comics of Genshin Impact, an electronic game of the company *miHoYo*. In addition to addressing the context of the game and its translation, our work addresses the issue of the creation and establishment of comics, as well as the rise of this subgenre in the market. In a second moment, we will analyze translation strategies aimed at the comics subgenre, as well as their specificities and the care that a translator must have when translating it. Finally, we will see the roots of the functionalist theory and use the Skopos theory, by Christiane Nord (2016), as a means to analyze the translation strategies used, as well as the extra and intratextual factors essential to translation. Finally, we will compare the source and target text, highlighting the strategies used and their respective justifications.

Keywords: Translation; Translation of Comics; Comics; Functionalist Theory; Translation Studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tirinha de The Yellow Kid no New York Journal (1898).

Figura 2 - Tirinha de Nhô Quim

Figura 3 - Possíveis Diagramações com Requadros Retangulares

Figura 4 - Tipos de Balões

Figura 5 - Recorte de Genshin Impact

Figura 6 - Processo de tradução de modelo circular.

SUMÁRIO

Contents	
Introdução	15
1. <i>Prologue</i> - O início de tudo	17
1.2 Histórias em Quadrinhos	19
1.2.1 Histórias em Quadrinhos no Brasil	21
1.2.3 Linguagem Verbal e Não Verbal	23
1.2.4 Traduzindo Quadrinhos	26
2. Fundamentação Teórico-Metodológica e a Teoria de Skopos	28
3. Análises e Comentários da Tradução	32
Considerações Finais	37
Referências	38
Apêndice I	39

Introdução

O objetivo geral deste trabalho é trazer uma reflexão acerca do gênero de histórias em quadrinhos a partir da tradução do capítulo *Prologue* de *Genshin Impact*. Busca também trazer luz às importâncias e estratégias de tradução relevantes ao trabalho com histórias em quadrinhos, tendo em vista que é um meio em ascensão, especialmente entre o público jovem e jovem-adulto. O tema do trabalho surgiu a partir de meu interesse em jogos e histórias em quadrinhos, que se unem no objeto e foco deste trabalho.

É preciso considerar a importância da tradução de histórias em quadrinhos e jogos, uma vez que é um mercado em ascensão. A indústria de videogames é, atualmente, uma das mais influentes do mundo, com um lucro que supera até mesmo as indústrias de música e cinematográficas.

Além disso, sabemos que as histórias em quadrinhos têm também forte influência na familiarização com aspectos culturais estrangeiros, fazendo com que uma pesquisa envolvendo este subgênero seja importante não apenas pelas estratégias tradutórias envolvidas no processo tradutório, mas também pela forte presença que este meio possui no que diz a respeito de ficção, narrativa e cultura.

Este trabalho visa, portanto, apresentar e discutir os desafios específicos da tradução de quadrinhos mediante análise do capítulo *Prologue* da história em quadrinho do jogo *Genshin Impact*. Desse modo, os objetivos específicos incluem: i. realizar a tradução do capítulo prólogo dos quadrinhos de *Genshin Impact*; ii. identificar características e estratégias de tradução específicas inerentes ao gênero de história em quadrinhos, assim como reflexões acerca destas. iii. debruçar sobre o processo tradutório, seu produto e estratégias necessárias para alcançar um texto alvo satisfatório, de modo que a intenção e a mensagem do texto fonte se mantenham no texto alvo.

Genshin Impact é um jogo eletrônico de RPG (do inglês, *Role-playing game*) desenvolvido e publicado pela *miHoYo*, uma empresa chinesa de desenvolvimento de jogos eletrônicos e animação criada em 2012 por três estudantes da Universidade Jiao Tong de Xangai. *Genshin Impact* apresenta um mundo de fantasia e uma narrativa complexa, com referências a diversas culturas e mitologias.

Seu desenvolvimento começou em 2017, mas o jogo foi lançado apenas no último trimestre de 2020, em 28 de Setembro. Nos primeiros quatro dias após o lançamento, estima-se que o jogo teve mais de 17 milhões de downloads, e o jogo arrecadou mais de 1 bilhão de

dólares ao final de Março de 2021. Antes mesmo de seu lançamento, *miHoYo* publicou uma *webtoon* oficial em 2018, introduzindo alguns personagens e também o universo do jogo. O prólogo e os outros capítulos da *webtoon* apresentam e enriquecem a história e a contextualização do jogo, bem como fornecem informações sobre o passado e futuro da história presente no jogo, deixando vestígios do passado desconhecido dos personagens e os possíveis desdobramentos da história no futuro.

Genshin Impact se passa em um mundo chamado Teyvat, em que algumas pessoas escolhidas recebem uma visão, pedras que dão ao seu portador o poder de controlar um elemento, sendo eles fogo, água, gelo, vento, terra e eletricidade. Cada jogador controla um viajante de origem desconhecida em busca de seu/sua irmão/irmã perdido(a), dependendo da escolha de gênero do jogador.

Este trabalho de conclusão de curso está organizado da seguinte forma: no capítulo 1, apresentamos o capítulo selecionado para tradução, o *Prologue*. Na sequência, debruçamos sobre Histórias em Quadrinhos, suas raízes e desenvolvimento. No seguinte capítulo, analisamos as abordagens da tradução funcionalista e suas implicações durante o processo tradutório, bem como considerações importantes quanto à tradução que devem ser utilizadas para alcançar um resultado satisfatório no texto alvo. Já no capítulo 3, abordamos as dificuldades encontradas durante o processo tradutório, assim como exemplos tirados do *Prologue* e quais estratégias foram utilizadas. Por fim, fazemos as considerações finais, retomando o trabalho e a análise feitos, destacando as estratégias usadas e seus impactos.

Capítulo 1

1. *Prologue* - O início de tudo

O capítulo Prologue, objeto de análise deste trabalho, é o primeiro e mais extenso dos capítulos dos quadrinhos, e é independente dos outros. O capítulo conta a história de Vennessa, uma escrava forçada a lutar em batalha para o entretenimento dos governantes de sua cidade, Mondstadt, e as interferências de Venti, um deus do vento disfarçado de bardo e criador da cidade, em busca de sua liberdade.

Após acordar de anos de sono, Venti descobre que a cidade que criou caiu nas garras da corrupta família Lawrence e seus magnatas, que deturpam seus princípios e até mesmo suas celebrações. O bardo se encontra com um vendedor de maçãs que lhe conta como a família Lawrence, os novos governantes, mudaram as tradições da cidade em benefício próprio, se aproveitando do trabalho escravo e enriquecendo às custas do povo.

Venti resolve interferir na celebração de *Ludi Harpastum*, que anteriormente era voltada para o povo. Ao tomar posse da bola do jogo, Venti causa a ira de Barca Lawrence, que ordena que os guardas os capturem. Em sua fuga, o deus do vento esbarra em Vennessa, uma escrava posta em coliseus para lutar pelo entretenimento dos nobres. Barca Lawrence, intimidado pela guerreira, os deixa ir naquele momento, mas faz com que sua família negocie compre a escrava para si.

Ao ver a situação precária em que Vennessa se encontra, especialmente ao ser presa por ajudá-lo, o bardo decide lutar pela liberdade de seu povo e libertar a cidade da corrupção de seus governantes. Após uma breve conversa sobre os deuses, ele oferece libertá-la de seu cativo, mas ela prontamente nega, já que temia pelo resto de seu povo e pela retaliação que poderiam sofrer caso ela simplesmente fugisse. Venti entende sua decisão e a deixa.

Pela manhã, Barca Lawrence reúne Vennessa e todos seus familiares com ajuda de guardas e os coloca para fora da cidade, ordenando que lutem contra Ursa, o Dragão. Em tom de deboche, Barca diz que se Vennessa e sua família conseguirem derrotar o dragão, ele os libertaria e até mesmo entregaria as chaves da cidade a ela. Na realidade, a família Lawrence fez um acordo com Ursa, oferecendo seus escravos como sacrifício para que o Dragão os poupe de mais ataques. Emboscados pelos guardas da cidade, Ursa e seus servos, Vennessa e sua família não têm outra opção senão lutar.

Quando tudo parecia perdido, Venti intervém e revela ser o deus do vento. Ele compartilha seus poderes com Vennessa, que consegue atingir o dragão com sua espada, fazendo com que Ursa e seus servos fujam feridos. Vitoriosos, Venti e Vennessa cobram dos Lawrence as chaves da cidade e a liberdade que lhe fora prometida. Temendo ir contra os deuses, os Lawrence não têm outra escolha senão entregar o poder a Vennessa. Assim, Mondstadt se livra dos monarcas e se estabelece novamente como a Cidade da Liberdade. Ao final, é subentendido que Vennessa, por ter sido uma grande heroína, ascende à Celestia, a Cidade dos Deuses.

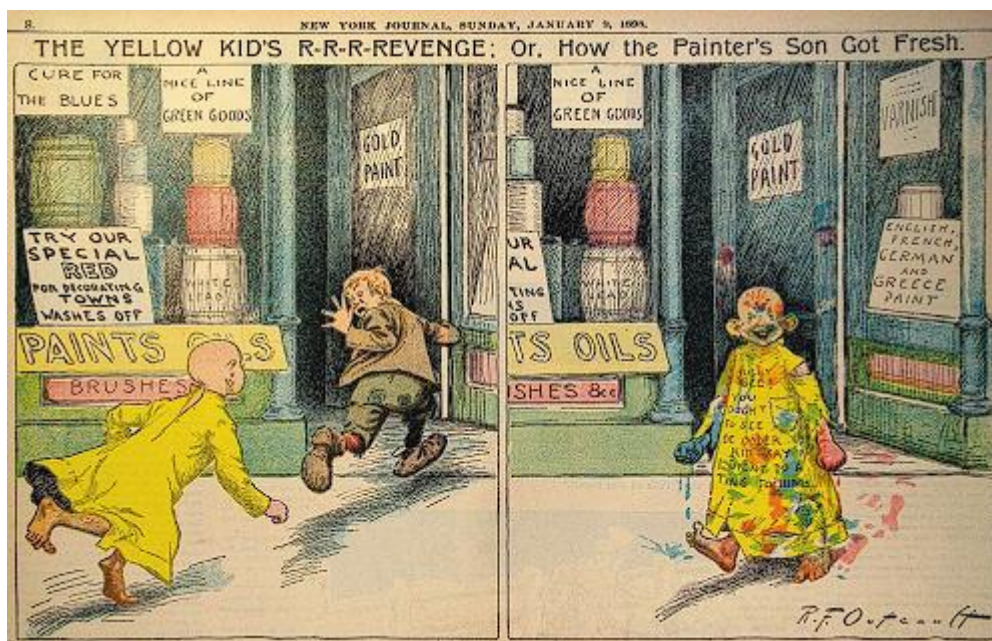
1.2 Histórias em Quadrinhos

A seguir, falaremos um pouco sobre as raízes das histórias em quadrinhos, como evoluíram, e, também, de seus impactos na sociedade atual. Desde os primórdios, o ser humano se utiliza de imagens para contar histórias, comunicar-se, fato que pode ser visto nos registros nas paredes de cavernas espalhadas por todo o planeta. As pinturas rupestres que até agora adornam cavernas evoluíram e tornaram-se as letras, bem como ideogramas e outros símbolos gráficos, aos quais atribuímos valor de sons para formar palavras e fazer registros, contar histórias.

Histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQs, é o nome dado à arte de narrar histórias através de imagens, desenhos junto de textos em sequência. As histórias em quadrinhos seguem os fundamentos básicos das narrativas; possuem enredo, personagens, tempo, local e desfecho. Além de entreter, as histórias em quadrinho são frequentemente utilizadas com o intuito de instruir.

A primeira publicação de que temos registro no gênero Histórias em quadrinhos é a “The Yellow Kid”, publicada em 1894 e feita pelo ilustrador Richard Outcault. Outcault se utilizou dos quadros, da sequência de imagens e introduziu o que se tornou um elemento crucial dos quadrinhos, os balões de fala.

Figura 1 - Tirinha do The Yellow Kid no New York Journal (1898).



(Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Yellow_Kid_1898-01-09.jpg)

Quando surgiram, esses quadrinhos eram focados em humor e, por isso, receberam o nome de *comics*, como são chamados até hoje nos Estados Unidos. Nas décadas de 1920 e 1930, diversos personagens famosos até hoje foram criados, tais como o Gato Félix, de Pat Sullivan; Mickey Mouse e Pato Donald, de Walt Disney; Batman, de Bob Kane; e o Super Homem, de Jerry Siegel e Joe Shuster. Assim, os anos 1930 são considerados a Era de Ouro dos quadrinhos. Foi nessa década que surgiram as *comic books*, os gibis que conhecemos hoje, que traziam histórias mais completas que apenas algumas tirinhas ou uma charge. Foi nessa época que as histórias de super-heróis marcaram o surgimento das histórias de super-heróis.

Quanto ao contexto histórico, é importante ressaltar que em 1929, especialmente em países do hemisfério norte, ocorreu a Grande Depressão, o que pode ter influenciado a quantidade de histórias de super-heróis, tendo em vista que elas representavam um futuro melhor, ou uma esperança para a realidade enfrentada à época. A Segunda Guerra Mundial também teve grande parte nisso. Super-heróis nacionalistas e corajosos popularizaram os quadrinhos, febre superada em 1950 com o declínio da qualidade de algumas histórias e, principalmente, com o surgimento de críticos da forma e a criação da *Comic Code Authority*, nos Estados Unidos. O código nada mais era que um instrumento de censura ao conteúdo publicado em quadrinhos que, segundo o código, eram uma ameaça à moral dos leitores (ALMEIDA, 2012).

De acordo com Zanettin (2009), os quadrinhos se espalharam pelo mundo e desenvolveram indústrias locais nos mais diversos países, cada um se apropriando do formato a sua maneira.

Na França, na Itália e na Bélgica, os quadrinhos atingiram grande reconhecimento cultural, e foi nesses países que surgiram publicações voltadas para o público adulto com temas como crime, terror e até mesmo pornografia (ALMEIDA, 2012).

As histórias em quadrinhos sobreviveram e se desenvolveram, buscando novos territórios longe da censura. Os mangás, os quadrinhos japoneses, possuem suas próprias características marcantes, como olhos acentuados e expressões marcantes. Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão sofreu grande influência dos quadrinhos ocidentais, que eram traduzidos e muito difundidos na imprensa (SANTOS, 2013). O principal *mangaká* da época foi Osamu Tezuka, também diretor e roteirista, sofreu grande influência americana, especialmente de Walt Disney. Tezuka revolucionou e deu vida ao mangá moderno. Os mangás se tornaram extremamente populares no Japão ao final do século XX, e tamanho sucesso também chegou ao Brasil, um dos principais consumidores de quadrinhos nipônicos.

Em 1993, as histórias em quadrinhos conseguiram superar a censura e o estereótipo que as remetia ao público infantil. A obra vencedora do prêmio Pulitzer de literatura dos Estados Unidos foi uma publicação chamada *Maus* (“rato”, em alemão), de Art Spiegelman. *Maus* relata a vida do autor e de sua família que, judia, sobreviveu ao holocausto. O quadrinista retrata o acontecimento com ratos e gatos, dando uma nova perspectiva aos quadrinhos, agora vistos como uma inusitada produção literária.

Zanettin (2009) ressalta que os quadrinhos se espalharam por todo o mundo e cativaram indústrias locais em diversos países, sendo que cada um se apropriou do gênero a sua maneira. Os balões de fala, por exemplo, não eram características fortes inicialmente, mas se tornaram uma característica marcante após influência estadunidense. Até mesmo a indústria de quadrinhos japoneses, responsáveis por mais da metade da indústria mundial de quadrinhos e conhecidos como mangá, sofreu influências de quadrinhos estadunidenses em seus primórdios.

É importante ressaltar que o meio digital e a *Internet* têm um papel essencial na popularização e distribuição de quadrinhos. É possível encontrar na *Internet* publicações conhecidas como as *webtoons* e *webcomics*, que são quadrinhos feitos e compartilhados exclusivamente neste meio, que é o caso do objeto de análise neste trabalho.

1.2.1 Histórias em Quadrinhos no Brasil

No Brasil, segundo Britto (2009), a primeira publicação de um quadrinho produzido nacionalmente foi a tirinha *Nhô Quim*, pelo cartunista italiano Ângelo Agostini no final do século XIX. Agostini foi um ítalo-brasileiro e jornalista, além de crítico ferrenho da monarquia e defensor da abolição da escravatura.

Figura 2 - Nhô Quim



(Fonte: <https://quadrinhos.files.wordpress.com/2011/07/06-nhoquim-cao.jpg>)

Britto afirma que a indústria nacional de quadrinhos se estabeleceu apenas em 1934, com a criação do *Suplemento Juvenil* de Adolfo Aizen, inspirado no sucesso dos suplementos dominicais americanos. Anos depois, Roberto Marinho cria o *Gibi*, quadrinhos do jornal *O Globo*. Dado tamanho sucesso obtido, o nome desse suplemento acabou por tornar-se sinônimo de “revista em quadrinhos” no Brasil. Britto aponta que estes momentos foram decisivos para a produção nacional e também para a importação de material, o que trouxe novas oportunidades e desafios para tradutores.

Em 1959, a série da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, foi publicada como tirinhas de jornal, mas foi apenas na década seguinte que ela adquiriu a identidade visual atual, com a criação de seus atuais personagens principais, Mônica e Cebolinha. Desde então, os quadrinhos da Turma da Mônica têm sido presentes na vida de gerações de leitores.

Até os anos 2000, as editoras Globo e Abril eram as duas gigantes do mercado brasileiro de quadrinhos, o que se modificou com a publicação de mangás no Brasil. A editora JBC foi uma das pioneiras na publicação em larga escala em território nacional. Hoje, a Editora Panini também é uma das gigantes no mercado de mangás no Brasil. Em 2000, a Panini também publicou reedições de *graphic novels* consolidadas como *Sandman*, de Neil Gaiman.

1.2.2 Estratégias de Tradução de Quadrinhos

Nesta seção, trataremos das especificidades dos elementos contidos nas Histórias em Quadrinhos e nas estratégias de Tradução utilizadas para fazer a tradução destes. A tradução de quadrinhos necessita de alguns cuidados específicos, tendo em vista que eles precisam de atenção especial própria a este gênero.

Sabemos que um tradutor precisa ter domínio de um ou mais pares linguísticos. Porém, quando falamos de história em quadrinhos, é necessário que o tradutor esteja também familiar com o par palavra-imagem, tendo em vista que o par se complementa para formar o texto e conteúdo da história em quadrinho (CAMILOTTI, LIBERATTI, 2012).

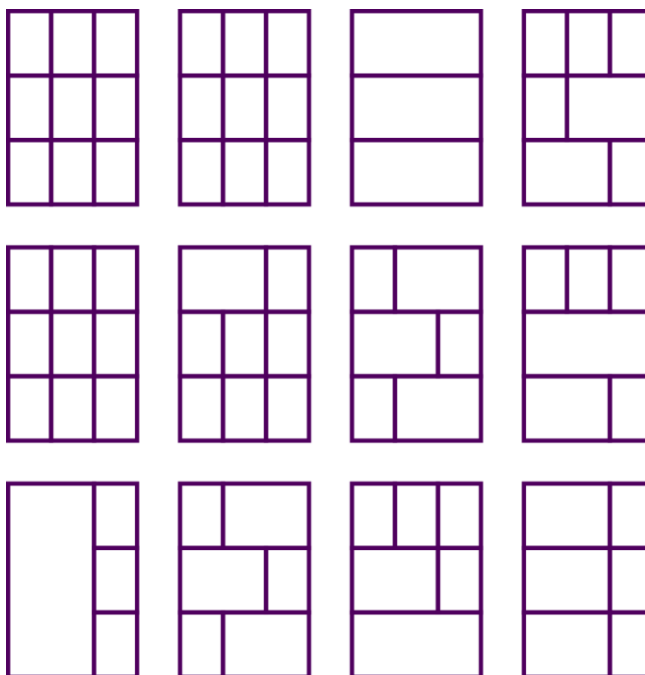
As histórias em quadrinhos se utilizam da linguagem verbal e não verbal para estabelecer uma narrativa. Geralmente, a linguagem verbal se manifesta por balões de fala, legendas, onomatopeias e interjeições. Já a não verbal é apresentada por gestos, que podem ser vistos nas imagens. Sem estes recursos, as histórias em quadrinhos não são legíveis.

1.2.3 Linguagem Verbal e Não Verbal

Um dos recursos mais importantes nas histórias em quadrinhos são os quadros, que são delimitados por linhas que determinam o espaço de cada cena. Com o avanço dos quadrinhos, tais delimitações ganharam novos formatos e estilos, mas sua leitura está ligada diretamente a como estão posicionados em cada página, já que fazem parte da linguagem não verbal dos quadrinhos, segundo Eisner (1989).

O quadro é o que agrupa os cenários, personagens, fragmentos do espaço e do tempo. Tudo isso é reunido em um conjunto de linhas, formando assim um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato (RAMOS, 2009).

Figura 3 - Possíveis Diagramações com Requadros Retangulares



(Fonte: <http://bit.ly/diagramarequadros>)

Os balões de texto, por sua vez, servem para identificar e indicar fala de personagens, transmitindo trocas verbais entre eles. Sua posição no quadrinho também é indispensável, já que ela serve para guiar a sequência do diálogo. Existem diversos tipos de balões que podem expressar cochichos, pensamentos, uníssono, gritos, etc (RAMOS, 2009). Além deles, existem também os recordatórios, que indicam narração, local ou uma passagem de tempo. É essencial, então, que no caso de realizar uma tradução, o tradutor deve estar ciente dos formatos e seus respectivos papéis para transmitir com excelência as intenções da obra fonte.

A seguir, apresentamos uma figura que ilustra alguns dos mais comuns tipos de balões que personagens podem ter em histórias em quadrinhos. Há, entretanto, vários outros tipos de balões que são utilizados em histórias em quadrinhos.

Figura 4 - Tipos de Balões



(Fonte: <http://www.eraumavezbrasil.com.br/wp-content/uploads/2016/05/gui.png>)

Entretanto, o uso de balões não é obrigatório, e várias obras abrem mão deste recurso sem que haja prejuízo em seu sentido e mensagem, como podemos ver a seguir:

Figura 5 - Recorte de Genshin Impact



(Fonte: <https://genshin.hoyoverse.com/en/manga/detail/71?mute=1>)

Outro elemento marcante dos quadrinhos é a presença de onomatopeias. Onomatopeias exercem papéis importantes em quadrinhos e, por isso, não podem ser desconsideradas por

tradutores. O som de um gato, por exemplo, pode ser completamente diferente em um idioma e em outro, enquanto o som de coisas se quebrando pode ser semelhante.

A linguagem corporal também desempenha um papel importante na comunicação e narrativa das histórias em quadrinhos, já que os gestos e posturas dos personagens são ativamente retratados na linguagem não verbal.

A cenografia e a cor, quando presente, também são elementos importantes e fazem parte da narração. A cenografia enriquece a história e ajuda a transmitir o impacto emocional das cenas para o leitor. Para Eisner (1989), o cenário vai além de uma simples decoração, já que sua função é apresentar o personagem e a ambientação, o que pode atenuar suas emoções e ajudar a retratá-las melhor. Já as cores, diretamente conectadas à linguagem não verbal, podem transmitir as emoções do personagem, transmitindo e estimulando sensações, climas, sentimentos e até mesmo a personalidade.

Por fim, a tipografia dos quadrinhos também é um recurso utilizado que transmite uma mensagem ao leitor, já que ela também pode indicar os sentimentos e moções de um personagem. Uma letra tremida, por exemplo, pode indicar medo, enquanto as letras maiúsculas podem indicar gritos, por exemplo.

Desta forma, podemos ver que o tradutor deve buscar elementos que não estão necessariamente em evidência na obra, indo além de suas habilidades puramente linguísticas.

1.2.4 Traduzindo Quadrinhos

Segundo Camilotti e Liberatti (2012), o texto verbal necessita estar conectado ao texto não-verbal, as imagens, ou seja, o texto verbal e o texto não-verbal precisam estar harmoniosamente conectados para que incoerências sejam evitadas, aumentando assim a chance de aceitação do material por parte do leitor do produto final, já traduzido. A tradução de histórias em quadrinhos ultrapassa as fronteiras linguísticas e passa por territórios que abrangem questões sociais, culturais, políticas e ideológicas, o que se torna um desafio para o tradutor. Nela, o tradutor lida com signos não verbais, que não necessariamente têm significado universal. Então, o tradutor não apenas deve conhecer os signos e códigos linguísticos, mas também estar a par de aspectos sociais, culturais e políticos da cultura de chegada.

Quanto a isso, ZANETTIN afirma que

“Quadrinhos são um espaço narrativo em que imagens e palavras carregam significado e consecutivamente criam a história, com o tradutor “lendo” o significado dos elementos pictóricos e suas diferentes relações com as mensagens verbais [...]”. (ZANETTIN, 2008, p.33).

Muitas vezes, entretanto, o texto verbal e não verbal se apoiam em questões culturais particulares que, por vezes, não existem na cultura alvo e não possuem correspondentes entre as culturas fonte e alvo. Em casos assim, é necessário que o tradutor adapte a imagem ou o texto para a cultura alvo, o que muitas vezes é impraticável, já que modificações no texto não-verbal exigem mudanças editoriais custosas e tempo.

É importante ressaltar também que existem divergências entre os balões utilizados em quadrinhos na cultura ocidental e oriental. Na cultura ocidental, por exemplo, o balão que indica o pensamento do personagem representa um sussurro nos mangás, quadrinhos orientais. Sem esse tipo de conhecimento, o tradutor pode equivocar-se durante a tradução, fazendo com que a mensagem passada ao público-alvo fique distorcida. Assim, o tradutor deve estar a par e atento não apenas de questões linguísticas ao trabalhar em um quadrinho, mas também às singularidades culturais do gênero para que não negligencie nenhum elemento, palavra ou imagem, das histórias em quadrinhos, tendo em vista que são responsáveis por garantir a compreensão do texto por parte do público.

Capítulo 2

2. Fundamentação Teórico-Metodológica e a Teoria de Skopos

Neste capítulo, discutiremos acerca da teoria funcionalista da tradução, a escolhida para guiar o processo tradutório da obra selecionada. O livro *Análise textual em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática* de Christiane Nord parte da Teoria Funcionalista, surgida na então Alemanha Ocidental, e transporta o foco da tradução para sua função, em oposição à visão tradicional que focava principalmente na relação entre texto-fonte (TF) e texto-alvo (TA). Anteriormente, a tradução era tida apenas como um processo linguístico, excluindo fatores externos à língua e ao texto, tais como elementos culturais, subjetividade do tradutor e considerações do público quanto ao texto-alvo (REIß; VERMEER, 1984, p. 42).

A teoria linguística, anterior à funcionalista, se baseia essencialmente na noção de equivalência. Para os teóricos que a apoiam, como Werner Koller e Albrecht Neubert, essa tradução é caracterizada pela equivalência entre elementos, tais como palavras, frases e sintagmas, do texto-fonte e do texto-alvo. Tal equivalência pode se referir a aspectos temáticos, estilísticos, funcionais, estéticos, entre outros do texto-fonte, e que devem ser preservados no texto-alvo.

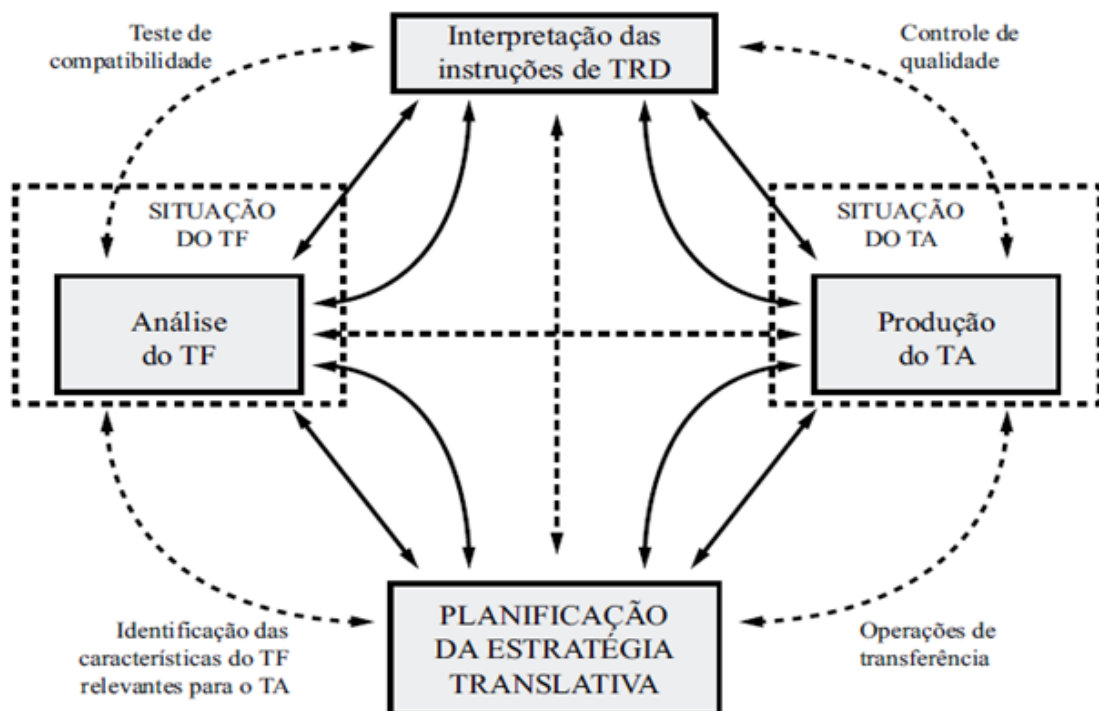
O funcionalismo surge em meados de 1970 e busca apresentar uma nova perspectiva comunicativa baseada no contexto e na intenção e mensagem do emissor (POLCHLOPEK, 2012, p. 25). De acordo com a concepção de Katherina Reiss, Hans Vermeer e Christiane Nord, os principais representantes do funcionalismo, o que determina a tradução é sua função textual, ou seja, seu propósito, seu *skopos*. Para Vermeer e Reiss, o conceito de *skopos* (palavra grega que significa propósito) é o princípio dominante de uma tradução, já que determina sua finalidade e seu propósito, assim como as diferentes estratégias tradutórias que podem ser usadas para um mesmo texto. Uma vez determinada a função que o texto-alvo desempenhará, o tradutor deve alcançar o propósito do texto-alvo na cultura de chegada.

Nord apresenta um modelo circular do processo tradutório dividido em dois passos. No primeiro, é feita a análise e a identificado o propósito (*skopos*) do texto-alvo. No segundo, o tradutor necessita identificar se o texto-fonte tem material compatível com o esperado e com as exigências pré-estabelecidas. Então, é necessário fazer uma análise minuciosa sobre os elementos do texto-fonte. Assim, após fazer a análise dos princípios básicos, o tradutor é capaz

de identificar os elementos relevantes para a tradução e, se necessário, adaptá-los ao objetivo da tradução. O texto fonte é uma fonte de informação, que deve ser traduzido conscientemente pelo tradutor, sempre com o objetivo de respeitar os princípios do texto alvo e com foco no público do texto alvo (NORD, 2014).

Nord destaca que não há um modelo de análise textual que embarque todos os diferentes propósitos da tradução, ou um que sugira as abordagens adequadas. Então, ela aponta que esse modo de análise pré-traducional deve ser realizado em um processo de tradução circular, centrado na imagem do tradutor, dando-lhe controle constante sobre o conteúdo analisado e, ao mesmo tempo, comparar o conhecimento adquirido na análise com a compreensão após efetivado o processo, que é mostrado abaixo:

Figura 6 - Processo de tradução de modelo circular.



(Fonte: Nord, 2016, p. 72.)

É estabelecido que, ao traduzir um texto segundo a teoria funcionalista, é necessário levar em conta quatro princípios básicos: para quem eu quero dizer isso (função comunicativa da mensagem), por que (intenção pragmática), como (estruturas que servem a essa intenção) e para quem (interlocutor). Ademais, Nord apresenta uma tabela para a análise de fatores extratextuais e intratextuais, que devem ser analisados no texto–fonte para que vão ao encontro ao propósito do texto-alvo. Os fatores extratextuais são os que apresentam a função comunicativa do texto-fonte e podem ser vistos nele. Já os intratextuais tratam de informações sobre o assunto do texto, observando seu conteúdo, sua estrutura e elementos.

Seguindo as orientações e explicações apresentadas por Nord, Maria Paula Melo de Andrade (2021) desenvolveu uma tabela que tem como objetivo apresentar e responder questões referentes às traduções por mim propostas:

FATORES EXTRATEXTUAIS Fonte: Luhan Xavier, com base em Nord 2016		
	Texto-Fonte	Texto-Alvo
Emissor	miHoYo Comic	Luhan Xavier
Intenção do Emissor	Enriquecer o mundo virtual do jogo e apresentar a história de personagens nele presentes.	Possibilitar acesso aos falantes de língua portuguesa a partir de uma tradução funcionalista.
Receptor	Leitores de HQ e jogadores do jogo <i>Genshin Impact</i> .	Leitores de HQ e jogadores do jogo <i>Genshin Impact</i> .
Meio	<i>Online, no website do jogo Genshin Impact.</i>	Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade de Brasília.
Lugar	Xangai, China.	Brasília, Brasil.
Tempo	2019	2022
Motivo	Informar acerca do mundo virtual presente no jogo e enriquecer a experiência do jogador.	Informar acerca do mundo virtual presente no jogo e enriquecer a experiência do jogador.
Função Textual	Informativo	Informativo

FATORES INTRATEXTUAIS Fonte: Luhan Xavier, com base em Nord 2016		
	Texto-Fonte	Texto-Alvo
Assunto	Aventura Fantasiosa	Aventura Fantasiosa
Conteúdo	Trata-se de uma aventura fantasiosa acerca de uma cidade governada por monarcas e a rebelião de seus escravos.	Trata-se de uma aventura fantasiosa acerca de uma cidade governada por monarcas e a rebelião de seus escravos.
Estruturação	História em Quadrinho, 74 páginas	História em Quadrinho, 74 páginas
Léxico	Linguagem informal	Linguagem informal
Sintaxe	Simple	Simple
Efeito do Texto	Informar acerca do mundo virtual presente no jogo e enriquecer a experiência do jogador.	Informar acerca do mundo virtual presente no jogo e enriquecer a experiência do jogador.

A partir dessas informações, é possível que o tradutor guie suas escolhas tradutórias, adaptando-as ao seu objetivo para com o texto alvo. É importante ressaltar que cabe ao tradutor julgar o que ele reconhece como relevante e apropriado ao público alvo, o que pode resultar em mudanças entre o texto fonte e o texto alvo (NORD, 2014). Desta forma, seguindo a teoria de *skopos*, uma tradução adequada é aquela em que o tradutor leva em consideração qual forma de equivalência é seu objetivo, levando em conta o propósito, o *skopos*, do texto alvo.

Capítulo 3

3. Análises e Comentários da Tradução

Nesta seção, pretendemos detalhar o processo e decisões tradutórias com base nas teorias acima mencionadas. As traduções foram feitas com auxílio de sites como Linguee, Proz.com e o website oficial de Genshin Impact, que fornece informações sobre o universo do jogo e do quadrinho. É importante ressaltar que as traduções foram feitas apenas com o texto corrido, sem intuito de dispor o material novamente nos quadrinhos, preenchendo balões de fala. Então, apesar de ter sido um fator influenciador, não foi essencial que o tamanho das traduções se mantivesse, apesar de ser característica importante aos quadrinhos.

Os parâmetros utilizados para seleção de alguns exemplos estão relacionados às rimas utilizadas pelo personagem principal do capítulo, Venti, e também relacionados ao léxico, tendo em vista que tal personagem usa, por vezes, um vocabulário mais rebuscado. Estes exemplos foram, também, os mais complexos do capítulo, necessitando de mais atenção e pesquisa.

O processo tradutório foi realizado sem grandes problemas em relação ao vocabulário, tendo em vista que o texto não é de grande complexidade e não tem termos técnicos ou tão específicos, apenas termos que são referentes à mitologia e universo do jogo. As maiores dificuldades encontradas são referentes às falas do personagem Venti, que frequentemente fala em rimas e possui um vocabulário mais rebuscado. De tal forma, foram necessárias inúmeras revisões para que alcançássemos um resultado satisfatório e atingir os objetivos propostos. A seguir, analisaremos algumas escolhas e traduções relevantes.

- a) **Texto Fonte:** But the city also faces external threats. Ursa the Drake has attacked Mondstadt for many years.

Tradução: Mas a cidade também enfrenta ameaças externas. Ursa, o Dragão, tem atacado Mondstadt por muitos anos.

Nota: Convencionalmente, *drakes* e dragões são diferentes na mitologia. Dragões tipicamente têm 4 patas e 2 asas, enquanto *drakes* têm 4 patas e não têm asas. Entretanto, apesar do título de Ursa ser “the Drake”, é possível ver nas imagens do quadrinho que Ursa tem asas, então optamos por traduzir seu título também por “o Dragão”. Em outros momentos da história, Ursa também é referido como dragão.

- b) **Texto Fonte:** [Venti] Since silver is rare, the song for this square doth fetch one hundred apples, grown with loving care...

Tradução: [Venti] Já que tão rara é a prata, mais de 100 maçãs devem valer essa sonata.

Nota: Para manter a sonoridade e a rima, o texto alvo foi adaptado de forma que a característica marcante do personagem, que fala predominantemente em rimas, fosse mantida.

- c) **Texto Fonte:** “How can one sing songs of pleasure, in the lands of gnashing teeth?

The Gods were gone, and left no treasure, ‘cept for carts of ashen grief.”

Tradução: “Como que alguém pode cantar canções de alegria em uma terra tão fria?

Os Deuses se foram sem deixar nada além de agonia.”

Nota: Novamente, neste trecho tivemos que fazer pequenas modificações para que a ideia do trecho e um mínimo de rimas se mantivessem, mesmo que o esquema de rimas não se conserve, tendo em vista que no texto fonte o esquema é ABAB e se torna AABA no texto alvo.

- d) **Texto Fonte:** [Venti] Doth this please you?

Tradução: [Venti] Vós gostastes?

Nota: Aqui, o personagem Venti utiliza a forma verbal e arcaica *doth*, equivalente ao moderno *does*. Para manter o linguajar rebuscado do personagem, sua característica mais marcante, optamos pela tradução utilizando a 2ª Pessoa do Plural,

que, apesar de ser incomum na Língua Portuguesa, demonstra também um lado mais arcaico, culto e rebuscado na fala do personagem.

- e) **Texto Fonte:** [Man] Ludi Harpastum will be held at the heights today.

Tradução: [Homem] Hoje acontecerá o festival Ludi Harpastum.

Nota: Aqui, por se tratar do nome do festival, escolhemos manter o nome fonte. No Latim, *Ludus* (plural *Ludi*) se refere às escolas, jogos ou escolas de gladiadores da Roma antiga, o que também remete às influências europeias vistas na cidade onde se passa a história do quadrinho, Mondstadt. Já a palavra *harpastum* remete a uma bola ou um tipo de jogo violento de bola jogado no Império Romano.

- f) **Texto Fonte:** [Venti] A most famous festival for girls and boys!

[Venti] Known for having 15 days of games and joy!

Tradução: [Venti] Um famoso festival para meninos e meninas!

[Venti] Conhecido por ter 15 dias de diversão e gincanas!

Nota: Neste trecho, a palavra *games* foi traduzida por gincanas, palavra comum em português, para também manter a rima entre “meninas” e “gincanas”, tendo em vista que o uso de rimas é característico do personagem.

- g) **Texto Fonte:** At the climax of the festival, the maiden will throw the harpastum into the crowd.

Tradução: E no ápice do festival, a moça joga uma bola no meio da multidão.

Nota: Optamos por traduzir a palavra *harpastum*, que se mantém no original, para melhor explicar ao leitor, que possivelmente não tem conhecimento do

significado da palavra. O problema também pode ser resolvido ao colocar o significado do termo em nota de rodapé no quadrinho.

- h) **Texto Fonte:** [Venti] Games are meant to be played by the rules, but perhaps you missed that while sleeping through school.

Tradução: [Venti] Regras são regras, mas acho que você faltou esta aula na escola.

Nota: Este trecho foi, ao nosso ver, o mais complicado, tendo em vista que não conseguimos achar uma equivalência entre os idiomas e culturas de modo que a rima entre *rule* e *school* também se mantivesse e a fala do personagem não ficasse tão comprida. Optamos por manter a provocação do personagem em detrimento da sonoridade para justificar a raiva causada no personagem de Lorde Barca.

- i) **Texto Fonte:** [Lind] *Cough* *Cough*

Tradução: [Lind] *Cof* *Cof*

Nota: Aqui, vemos um exemplo de onomatopeia que, apesar de ser semelhante, inclusive foneticamente, tem suas diferenças nas duas línguas. A tradução de onomatopeias é parte importante na tradução de quadrinhos. Durante a tradução, encontramos alguns casos semelhantes a esse.

- j) **Texto Fonte:** Der Löwenzahn

Lion's Tooth

Tradução: Der Löwenzahn

Dente-de-Leão

Nota: Neste exemplo, vemos a presença de palavras em alemão no título da personagem, *Der Löwenzahn*. Como a presença das duas línguas é mantida no texto fonte, mantivemos também a presença da língua alemã no texto alvo, tendo em vista que as palavras a seguir, Lion's Tooth, servem como um aposto, não necessitando, assim, de uma tradução.

k) **Texto Fonte:** SWOOSH

Tradução: VUUUUU

Nota: Aqui, adaptamos a onomatopeia estrangeira que transmite o barulho feito pelo vento, ou ventania, para como ela é convencionalmente retratada na língua portuguesa.

Considerações Finais

Neste trabalho, traçamos um panorama das histórias em quadrinhos dos primórdios até trabalhos mais recentes, como mangás. Vimos também que a tradução também teve papel importante na popularização delas, alavancando o desenvolvimento e a produção desse gênero literário no Brasil. Assim, é necessário ressaltar a relevância de pesquisas sobre esse gênero dos Estudos da Tradução e acerca das particularidades e elementos únicos aos quadrinhos.

Os quadrinhos ocupavam uma posição periférica na literatura e, com sua popularização, abriram-se novos caminhos para valorização e até para produções nacionais. As traduções fomentaram o surgimento de produções brasileiras, onde antes havia um vácuo na produção nacional.

Este trabalho se propôs a traduzir o capítulo Prologue dos quadrinhos de Genshin Impact, e podemos dizer que fomos bem sucedidos na empreitada. Ao longo do trabalho, pudemos entender que na tradução de quadrinhos, o tradutor se deparará com presença de texto verbal e não verbal, indo além da transferência linguística, mas explorando fatores extralinguísticos e pertinentes à cultura, fatores sociais e políticos da cultura alvo. É importante destacar que o texto não verbal pode ter significados diferentes em outras culturas, como citado anteriormente, já que balões, cores, gestos e onomatopeias podem ter significados diferentes em cada uma.

Analisamos a tradução considerando a teoria funcionalista de Nord, contrastando-a com o texto fonte, e pudemos ver as estratégias adotadas para que o texto alvo pudesse ser satisfatório, transmitindo a essência e ideia do texto fonte.

É importante, então, que o tradutor esteja atento para manter a harmonia do texto verbal e não-verbal, não negligenciando nenhum elemento das histórias em quadrinho, já que estes se complementam e são responsáveis por garantir a compreensão por parte do público.

Portanto, o tradutor de quadrinhos deve, então, atentar-se ao par palavra-imagem, levando em conta a relação simbiótica entre eles, para que possa executar um trabalho satisfatório em sua tradução, mesmo que por vezes seja necessário fazer adaptações em casos de divergência entre o texto verbal e não verbal na tradução. Assim, o tradutor torna-se mais que um canal de transmissão entre o texto-fonte e o texto-alvo, mas aquele responsável por recriar a história de maneira criativa sem que a obra perca seu caráter original.

Referências

ALMEIDA, Maiara Alvim. **As histórias em quadrinhos e a tradução: o caso de sandman, romance gráfico de Neil Gaiman**. Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Universidade Federal de Juiz de Fora. Orientação da Professora Dra. Maria Clara Castellões de Oliveira, Juiz de Fora, 2012.

ANDRADE, Maria Paula Melo de. **Tradução de artigos científicos: visibilidade à tradução feminista**. 2021.

CAMILOTTI, Camila Paula; LIBERATTI, Elisângela. **Desvendando os segredos da tradução de quadrinhos: uma análise da tradução de Romeu e Julieta, da Turma da Mônica**. *Belas Infiéis*, v. 1, n. 1, p. 95-112, 20 set. 2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

NORD, Cristiane. **Text Analysis in Translation Theory, Methodology and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis**. Amsterdam. Rodopi, 1991.

NORD, Cristiane. **Translating as a purposeful activity: Functionalist approaches explained**. Routledge, 2014.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Leitura, 2010.

REIß, K.; VERMEER, H. J. **Towards a General Theory of Translational Action: Skopos Theory Explained**. Traduzido por Christiane Nord. Nova Iorque: Routledge, 2014.

SILVA, Sergio Peixoto. **MANGÁ PARA QUEM NÃO CONHECE - MANGÁ DO COMEÇO AO FIM**. Discovery Publicações, 2013.

ZANETTIN, Federico. **Comics in translation**. University of Perugia, Italy. St. Jerome Publishing, 2008.

Apêndice I

No do Quadro	ORIGINAL	TRADUÇÃO
1.	Prologue: Songs of the Wind	Prólogo: As Canções do Vento
2.	[Lind] Ugh...	[Lind] Ugh...
3.	[Vennessa] Did I wake you up?	[Vennessa] Eu acordei você?
4.	[Lind] *Cough* *Cough*	[Lind] *Cof* *Cof*
5.	[Vennessa] Sorry... I hope you ate some herbs today.	[Vennessa] Me desculpe. Espero que tenha comido um pouco das ervas hoje.
6.	TAP	ENCOSTA
7.		
8.	[Lind] *Grip*	[Lind] *Segura*
9.	[Vennessa] Go back to sleep.	[Vennessa] Volte a dormir.
10.	[Vennessa] I'll be back with more herbs tomorrow.	[Vennessa] Trarei mais ervas amanhã.
11.	CLANG	CLANG
12.		
13.	KNEEL IN PENITENCE	Ajoelhar-se em penitência
14.	... AND OFFER A SILENT PRAYER.	E rezar silenciosamente.
15.		
16.	[Lind] Vennessa...	[Lind] Vennessa...
17.	[Vennessa] Lind...	[Vennessa] Lind...
18.	[Vennessa] *GASP* You should stay in the house!	[Vennessa] *OFEGA* Você tem que ficar em casa!
19.	[Lind] Look, Vennessa... It seems closer than before.	[Lind] Olha, Vennessa... Parece mais perto que antes.

20.	POINTS	APONTA
21.		
22.	[Vennessa] Celestia, Abode of the Gods.	[Vennessa] Celestia, a Morada dos Deuses.
23.	[Vennessa] It does seem close today.	[Vennessa] Parece mesmo mais próxima hoje.
24.	[Vennessa] But you should head back to the house, Lind.	[Vennessa] Mas você tem de voltar para casa, Lind.
25.	[Vennessa] The Gods will be pleased...	[Vennessa] Os Deuses ficarão satisfeitos...
26.	[Vennessa] ... with your recovery.	[Vennessa] ... com sua recuperação.
27.	[Lind] Oh! Vennessa, will the Gods grant you victory in battle if they're pleased? Can you choose not to go?	[Lind] Ah! Vennessa, se os Deuses ficarem satisfeitos, lhe darão a vitória em batalha? Você pode escolher não batalhar?
28.		
29.	[Vennessa] I must fight for Lind and everyone.	[Vennessa] Eu preciso lutar por Lind e por todo mundo.
30.	[Lind] Ota...y...	[Lind] Tá bem...
31.	[Vennessa] As for you, Lind, I'll be really pleased if you go back to sleep.	[Vennessa] E você, Lind, eu ficaria muito satisfeita se você voltasse a dormir.
32.	LOOK	OLHA
33.	SWOOSH	VUUUU
34.		
35.	[Fox] *Sniff*	[Raposa] *Cheira*
36.		
37.	[Venti] How long...	[Venti] Por quanto tempo...
38.	[Venti] ... have I slept?	[Venti] Eu dormi?

39.		
40.	MONDSTADT	MONDSTADT
41.	Crown of the North	A Coroa do Norte
42.	In the very beginning, archon of the winds, Venti, scattered the snow, clove the mountains, and sowed the grains, allowing his kin to live off the bounties of this land.	No início, o Arconte do Vento, Venti, espalhou a neve, cortou as montanhas e semeou os grãos, permitindo que seu povo vivesse das generosidades desta terra.
43.	The Wind Archon then imparted his wisdom to the people	O Arconte do Vento, então, transmitiu sua sabedoria ao povo.
44.	They brewed wine, built windmills, and wove the flying winds.	Eles fabricaram vinho, construíram moinhos, se teceram os ventos.
45.	He then set aside, special festivals and celebrations to give his people joy after days of hard work.	Ele, então, preparou festivais e celebrações especiais para trazer alegria ao seu povo após dias de trabalho duro.
46.	Pleased with what he had achieved, the God then took his lyre and set off for the wilderness...	Satisfeito com o que havia alcançado, o Deus pegou sua lira e partiu para a selva...
47.		
48.	But all that took place thousands of years ago.	Mas tudo isso aconteceu há milhares de anos.
49.	Mondstadt is now ruled by powerful magnates led by Lord Lawrence.	Mondstadt agora é governada pelos poderosos magnatas liderados pelo Lorde Lawrence.
50.	The nobles own vast amounts of wealth and power, which they then used to enslave the people.	Os nobres possuem grandes quantidades de riqueza e poder, que eles, então, usaram para escravizar o povo.
51.	The holy days that Venti set aside for the common folk are now exclusive privileges of the rich and corrupt.	Os dias santos que Venti deixou para o povo são agora privilégio exclusivo dos ricos e corruptos.

52.	But the city also faces external threats. Ursa the Drake has attacked Mondstadt for many years.	Mas a cidade também enfrenta ameaças externas. Ursa, o Dragão, têm atacado Mondstadt por muitos anos.
53.	The magnates know they're safe as they own the means to appease the evil dragon.	Os magnatas sabem que estão a salvo já que eles têm meios para apaziguar o dragão maligno.
54.	But recently, the dragon and its demonic minions had become rather active.	Mas recentemente o dragão e seus lacaios demoníacos tornaram-se bastante ativos.
55.	So as usual, Lord Lawrence and his magnates came up with a plan.	Como de praxe, Lorde Lawrence e seus magnatas bolaram um plano.
56.		
57.	Mondstadt	Mondstadt
58.	South Plaza Commercial District	Distrito Comercial da Praça Sul
59.	[Venti] And that will be 5 silvers for the bard~	[Venti] E serão 5 pratas para o bardo~
60.	[Man] Hmph.	[Homem] Hunf.
61.	[Venti] Since silver is rare, the song for this square doth fetch one hundred apples, grown with loving care...	[Venti] Já que tão rara é a prata, mais de 100 maçãs devem valer essa sonata.
62.	[Man] HEY!	[Homem] EI!
63.	[Venti] Just one?	[Venti] Só uma?
64.	[Man] No. That's worth 10 coins. But I'll offer you a one-coin discount for that fine tune, Master Bard.	[Homem] Não. Isso vale 10 moedas. Mas vou lhe dar desconto de uma moeda por esta melodia, Mestre Bardo.
65.	[Venti] A picky audience, one must admit.	[Venti] Um público exigente, devo admitir.
66.	[Venti] Another tune then, to make you submit.	[Venti] Outra canção, então, para fazê-lo contribuir.
67.	"How can one sing songs of pleasure, in the lands of gnashing teeth?"	"Como que alguém pode cantar canções de alegria em uma terra tão fria?"

68.	The Gods were gone, and left no treasure, 'cept for carts of ashen grief.	Os Deuses se foram, sem deixar nada além de agonia.
69.	Thus fine songs lack rules for measure, and no dreams do the folks believe.	Assim, a canção já não é mais apreciada, e o povo não acredita em quase nada.
70.	In trepidation the wind still sings, fear not the darkness that evil brings,	Em trepidação, o vento ainda reverbera, não tema a escuridão que as trevas trazem,
71.	Feel on your skin the breaths of spring, herald of freedom, and the bane of kings.”	Sinta em seu rosto a brisa da primavera, arauto da liberdade, e a perdição dos reis.”
72.	The herbs for Lind.	As ervas para Lind.
73.		
74.	[Venti] Doth this please you?	[Venti] Vós gostastes?
75.	[Man] ...	[Homem] ...
76.	[Girl] Another song, please!	[Garotinha] Outra canção, por favor!
77.	[Man] Fine work, I must admit. Since you pleased my little girl, I suppose I can part with an apple.	[Homem] Bom trabalho, devo admitir. Como você alegrou minha filha, acho que posso lhe dar uma maçã.
78.	[Venti] Wise choice, but make it a few.	[Venti] Boa decisão, mas ainda é pouco.
79.	Choosing apples to collect my due.	Escolhendo uma maçã como pagamento.
80.	[Man] Lad, I know you're not from these parts. Word of advice: not everyone here is as friendly as I.	[Homem] Rapaz, eu sei que você não é daqui. Um conselho: nem todos aqui são amigáveis como eu.
81.	[Man.] One can hardly find any honest folks left.	[Homem] Está difícil encontrar pessoas honestas.
82.		
83.	[Venti] What do you mean? What happened to this city?	[Venti] Como assim? O que aconteceu com essa cidade?
84.	[Man] Nothing much, Master Bard.	[Homem] Nada de mais, Mestre Bardo.

85.	Everyone's Gone	Todos se foram
86.	Deathly Quiet	Silêncio mortal
87.	[Man] The city is in peace. Just as the Lord and his magnates want it to be.	[Homem] A cidade está em paz do jeito que o Lorde e seus magnatas querem.
88.	[Man] Make no mistake. They will keep it this way.	[Homem] Não se engane, eles farão o que for para manter desta maneira.
89.	[Man] But since you asked what is happening to this city...	[Homem] Mas já que você perguntou o que está acontecendo...
90.		
91.	[Man] Ludi Harpastum will be held at the heights today.	[Homem] Hoje acontecerá o Ludi Harpastum.
92.	[Venti] WHAT? Did you just say Ludi Harpastum???	[Venti] O QUÊ? Você disse Ludi Harpastum???
93.	[Venti] A most famous festival for girls and boys!	[Venti] Um famoso festival para meninos e meninas!
94.	[Venti] Known for having 15 days of games and joy!	[Venti] Conhecido por ter 15 dias de diversão e gincanas!
95.	EXCITED!	ANIMADO!
96.	Ludi Harpastum is a carnival of songs, wine, and flight.	Ludi Harpastum é um festival de canções, vinho e voo.
97.	The champion of the games will then choose a young maiden.	O vencedor dos jogos escolhe uma jovem moça.
98.	At the climax of the festival, the maiden will throw the harpastum into the crowd.	E no ápice do festival, a moça joga o harpastum no meio da multidão.
99.	The lucky lad who picks it up will be richly rewarded and receive one year's worth of good fortune.	O sortudo que pegar a bola será recompensado e terá um ano de boa sorte.
100.		
101.	[Venti] And after that, we all get to join a night-long feast with bards singing of	[Venti] E depois disso, todos nós podemos participar de um banquete com

	wondrous times when the world was at peace.	bardos cantando sobre tempos maravilhosos quando o mundo estava em paz.
102.	[Venti] So why do we dally? At the Ludi shall we rally!	[Venti] Então pra quê demorar? Vamos logo ao Ludi celebrar!
103.	IT'S TIME TO PARTY!	HORA DA FESTA!
104.	[Man] Hold on, lad!	[Homem] Espere aí, rapaz!
105.	[Man] If you insist on going to this Ludi... Then listen well!	[Homem] Se você insiste em ir neste Ludi, preste atenção:
106.	[Man] Do not touch that ball!	[Homem] Não pegue naquela bola!
107.	[Man] The festival is not meant for us small folks!	[Homem] O festival não é para nós, plebeus!
108.	[Man] The magnates will not like you taking part in their joy!	[Homem] Os magnatas não vão gostar que você participe da brincadeira deles!
109.		
110.	[Venti] I hear and heed your advice, dealer of apples.	[Venti] Vendedor de maçãs, eu ouço e aceito seu pitaco.
111.	[Venti] But if you think yourself a gentle soul, then my rhymes can best those of Barbatos.	[Venti] Mas se você acha que é gentil, então minhas rimas podem ser melhores que a de Barbatos.
112.	[Man] Tsk. Do as you wish, lad.	[Homen] Tsc. Você quem sabe, rapaz.
113.	[Man] It's been a while since any tongue dared to grace the songs of the wind.	[Homem] Já faz um tempo desde que alguém ousou agradecer as canções do vento.
114.		
115.	[Chatter] Guess the Harpastum this year... Young Lord Lawrence will be getting it. Again. For the 5 th Time! That spoilt Lordling is such a pig.	[Conversa] Acho que no Harpastum deste ano... O Lorde Lawrence vai participar novamente pela 5 ^a vez! Aquele Lorde é um porco mimado!

116.	[Chatter] He's been taking what he fancies, and now he's after the girls as well.	[Conversa] Ele pega o que quer, e agora também está indo atrás das garotas.
117.	[Chatter] Hush!!	[Conversa] Shh!
118.		
119.	[Venti] What happens to the girl?	[Venti] E o que acontece à garota?
120.	[Man 2] You're not from these parts!	[Homem 2] Você não é daqui, né?
121.	No, Sir!	Não, senhor!
122.	[Man 2] The old tradition where the champion chooses the maid to toss the Harpastum...	[Homem 2] A tradição antiga em que o campeão escolhe uma moça para jogar o Harpastum...
123.	[Venti] Right?	[Venti] Sim?
124.	[Man 2] Those traditions are over! Young Barca Lawrence, son of the city Lord, canceled the games! He now chooses a girl to his liking and gets the Harpastum himself.	[Homem 2] Aquelas tradições acabaram! O filho do Lorde da cidade, Barca Lawrence, cancelou os jogos! Ele agora escolhe a garota que quer e pega o Harpastum pra ele!
125.	[Man 2] That's not the end of it! After the feast... He'll take that poor lass home and...	[Homem 2] E isso não é tudo! Depois do banquete... Ele leva a pobre garota para casa e...
126.	Barca Lawrence, son of the city Lord...	Barca Lawrence, o filho do Lorde da cidade...
127.		
128.	This tower looks pretty new...	Esta torre parece nova...
129.	The statue is still here...	E a estátua ainda está aqui...
130.	I suppose it's safer to have the girl toss the ball from up there.	Imagino que seja mais seguro que a garota jogue a bola de lá de cima...
131.	Crowds can get pretty wild at times.	A multidão às vezes fica meio maluca.
132.		

133.	[Venti] There she is!	[Venti] Lá está ela!
134.		
135.	[Venti] Nobody is picking up the ball... Oh right! The apple dealer told me this Ludi is not meant for the people.	[Venti] Ninguém está tentando pegar a bola. É mesmo... Bem que o vendedor de maçãs me disse que esse Ludi não é para o povo.
136.	[Venti] This fat lard must be Barca the Lordling...	[Venti] Esse gorducho deve ser o o Lorde Barca.
137.	[Venti] Your reign of greed ends here, porkling.	[Venti] Seu reino da ganância termina aqui, monarca!
138.		
139.	[Barca] HOW DARE YOU!	[Barca] COMO OUSA!
140.	[Barca] That's my ball, you foul peasant!	[Barca] Esta bola é minha, seu plebeu sujo!
141.	[Venti] I can't find your name on this ball!	[Venti] Não estou vendo o seu nome nela!
142.	[Venti] Thus spoke the rules, Ancient and clear: the one who picks up the ball deserves the prize and some beer!	[Venti] As regras antigas falam com clareza, quem pegar a bola merece um prêmio e cerveja!
143.		
144.	[Barca] Who the hell are you to talk to me about rules?	[Barca] Quem você pensa que é para falar de regras comigo?
145.	[Venti] I'm Venti the Bard, Traveler, Musician... And Rhyming Star.	[Venti] Eu sou Venti, o Bardo. Viajante, músico... E Mestre das Rimas.
146.		
147.	[Barca] Pfft. Just a beggar with songs.	[Barca] Pfff. Apenas um mendigo com suas músicas.
148.	[Barca] Hand the ball over, and I'll consider forgiving your slights.	[Barca] Devolva a bola e eu considerarei perdoar esse seu deslize.
149.	Twirl	Vupt

150.	Mighty gaze of ignore	Ignorando
151.	[Barca] Foul Villain! Do you know who I am? I'm Barca Lawrence! I'm heir to the most powerful dynasty of Mondstadt! We are the city's divine and stalwart defenders against Ursa the Drake!	[Barca] Pirralho idiota! Você sabe quem eu sou? Eu sou o Barca Lawrence! Sou o herdeiro da mais poderosa dinastia de Mondstadt! Nós somos os defensores divinos e valentes que lutam contra Ursa, o Dragão!
152.	[Venti] Wow...	[Venti] Uau...
153.	[Venti] Impressed I may be, this ball belongs to me.	[Venti] Impressionado posso estar, mas a bola comigo vai ficar.
154.	[Venti] Games are meant to be played by the rules, but perhaps you missed that while sleeping through school.	[Venti] Regras são regras, mas acho que você faltou a esta aula na escola.
155.	[Barca] Vile knave!	[Barca] Seu patife!
156.		
157.	[Barca] Get him!	[Barca] Peguem ele!
158.	[Venti] Whoah!	[Venti] Uau!
159.	[Barca] Arrest this Foreign Knave!	[Barca] Prendam esse forasteiro!
160.	[Guards] Don't let him get away with this!	[Guards] Não deixem-no escapar!
161.	[Venti] Need to get away from the crowds.	[Venti] Preciso sair da multidão.
162.	[Venti] Oomph!	[Venti] Oops!
163.		
164.	[Venti] Uughh... Did I just run into a brick wall?	[Venti] Uughh... Eu dei de cara com uma parede de tijolos?
165.	A flame touched Muratan? Here?	Um Muratano de cabelos flamejantes? Aqui?
166.		

167.	Chains and Shackles...	Correntes e Algemas...
168.	[Vennessa] You alright?	[Vennessa] Você tá bem?
169.	[Venti] Good lady, you're hard as tone. Lucky for me, I didn't break any bones.	[Venti] Moça, você é dura como pedra. Ainda bem que eu não quebrei nenhum osso.
170.	[Guards] Hold it right there!	[Guards] Segure aqui!
171.	Take cover!	Se esconde!
172.	[Barca] Tsk!	[Barca] Tsc!
173.		
174.	Der Lowenzahn	Der Lowenzahn
175.	Lion's Tooth	Dente-de-Leão
176.	[Barca] Curses. People say the Lion's Tooth has never tasted defeat in the arena.	[Barca] Maldição. Dizem que a Dente-de- Leão nunca sofre uma derrota em batalha.
177.	These savage slaves are quick to anger...	Esses escravos selvagens se irritam facilmente...
178.	[Barca] Step aside if you know what's good for you, slave!	[Barca] Afaste-se se você sabe o que é bom pra você, escrava!
179.	[Barca] I know you speak our tongue! Obey the Lord of the city and hand over that cur!	[Barca] Eu sei que você fala a nossa língua! Obedeça o seu Lorde e entregue esse pirralho!
180.		
181.	Stare of death	Olhar mortal
182.	[Barca] Alright, alright! I'm leaving! You'll be sorry!	[Barca] Tá bem, tá bem! Tô indo embora! Você vai se arrepender!
183.	Fighting stance	Pose de combate
184.	Gasp!	Ahn?
185.	Peek!	Espia!

186.	Time to make an artful escape!	Hora de escapar!
187.	[Lind] Sister Vennessa! You're back!	[Lind] Irmã Vennessa! Você voltou!
188.	[Vennessa] Here are your herbs.	[Vennessa] Aqui estão suas ervas.
189.		
190.	There's apples!	São maçãs!
191.	[Lind] Huh?	[Lind] Hum?
192.	[Vennessa] Listen, people...	[Vennessa] Escutem, pessoal...
193.	Whisper Whisper	Sussurros
194.	[Vennessa] That is all. I now leave Lind to your care.	[Vennessa] Isso é tudo. Agora, deixo a Lind com vocês.
195.		
196.	Silent walk~	Passos Silenciosos~
197.	[Barca] Stop right there, slave!	[Barca] Parada aí, escrava!
198.	[Barca] I told you that you'll be sorry, right?	[Barca] Eu disse que você ia se arrepender, não disse?
199.	[Barca] I got my Lord father to buy you and your clan! You belong to the house of Lawrence now!	[Barca] Fiz o meu pai comprar você e seu povo! Agora vocês pertencem à casa Lawrence!
200.	Feel on your skin the breaths of spring	"Sinta em seu rosto a brisa da primavera,
201.	Herald of freedom, and the bane of kings.	Arauto da liberdade, e a perdição dos reis."
202.		
203.	[Venti] Omph!	[Venti] Hum...
204.	[Venti/Vennessa] Well...	[Venti/Vennessa] Bem...
205.	HAHA! We talked at the same time!	HAHA! Nós falamos ao mesmo tempo!
206.	[Venti] I'll go first.	[Venti] Eu primeiro.

207.		
208.	[Venti] Thank you for what you did this morning!	[Venti] Obrigado pelo que você fez hoje de manhã.
209.	[Venti] If it weren't for you, I would not have escaped that Lordling! That fat... Thick...	[Venti] Se não fosse por você, eu não teria escapado daquele Lordezinho. Aquele gordo... Feio...
210.	[Venti] But helping me seems to have landed you in prison...	[Venti] Mas parece que ao me ajudar, você acabou indo para a prisão...
211.	[Vennessa] Prison matters not to me. I'm a slave warrior of the arena.	[Vennessa] Não me importo com a prisão. Sou uma guerreira escrava da arena.
212.	[Vennessa] This entire city is just a bigger prison for my kin and I. And stop the rhymes. It irks me.	[Vennessa] Essa cidade é apenas uma grande prisão para mim e meu povo. E pare com essas rimas. São irritantes.
213.	[Venti] Alright, Warrior.	[Venti] 'Tá bem, Guerreira.
214.	[Venti] This temper of yours is very Muratan.	[Venti] Esse seu temperamento é muito Muratano.
215.	[Vennessa] Muratan?	[Vennessa] Muratano?
216.	[Venti] Aye. A strong and proud people who dwell on the volcanic slopes of the west.	[Venti] É. Um povo forte e orgulhoso que vivia nas encostas vulcânicas do Oeste.
217.		
218.	The Children of Murata, the Lady of Fire, are a hardy people blessed with a head of fiery-red hair.	Os Filhos de Morata, a Dama do Fogo, são pessoas resilientes abençoadas com cabelos vermelhos
219.	But they are few in number and seldom seen in the North.	Mas são poucos e são raramente vistos no Norte.
220.	[Vennessa] The Lady of Fire?	[Vennessa] A Dama do Fogo?
221.	[Venti] She's also the Lady of War. Back in those days, warriors from every tribe would... perform rites of	[Venti] Ela também é a Dama da Guerra. Naqueles tempos, heróis de todas as

	combat and celebrate victories in her name.	tribos participavam de rituais de combate para celebrar a vitória em seu nome.
222.	[Venti] HEHEH~	[Venti] HEHEH~
223.	[Venti] Come to think of it... She can be pretty obnoxious at times.	[Venti] Parando pra pensar... Ela pode ser bem desagradável, às vezes.
224.	[Vennessa] You speak as though you're from those times. How old are you, truly?	[Vennessa] Você fala como se estivesse lá. Quantos anos você tem, afinal?
225.		
226.	[Venti] Speaking of which, where is your elder? He should have taught your people these knowledge.	[Venti] Falando nisso, onde está seu ancião? Ele devia ter ensinado essas coisas para o seu povo.
227.	[Vennessa] For as long as I could remember... My people have spent generations wandering in the seas of grass.	[Vennessa] Desde que me lembro... Meu povo passou gerações perambulando pelas terras.
228.	[Vennessa] Everyone was hungry. There's no time for legends or stories... the elders taught us what we need to survive...	[Vennessa] Todos passavam fome. Não tinham tempo para lendas ou histórias... Os anciões nos ensinaram o que foi preciso para sobreviver.
229.	[Vennessa] ... The art of Combat.	[Vennessa] ... A arte do combate.
230.	GRIP	APERTA
231.	[Venti] Oh...	[Venti] Ah...
232.	[Venti] ... So how did you and your kin end up in Mondstadt?	[Venti] ... Então como que você e seu povo chegaram em Mondstadt?
233.	[Vennessa] In a winter 10 years ago, we were hounded by Ursa the Drake who starved us for 4 days.	[Vennessa] Há 10 anos atrás, durante o inverno, nós fomos encurralados por Ursa, o Dragão, que nos fez passar fome por 4 dias..
234.		

235.	[Vennessa] I...	[Vennessa] Eu...
236.	[Venti] Wow... That was quite a tale. I guess I should introduce myself.	[Venti] Uau... Essa foi uma história e tanto. Acho que eu devo me apresentar também....
237.		
238.	[Venti] The name's Venti, a bard who sings for the people.	[Venti] Meu nome é Venti, um bardo que canta para as pessoas.
239.	[Venti] Here is my partner, a lyre I call Der Himmel, or "The Heavens" in common tongue.	[Venti] E esta é minha lira, que eu chamo de Der Himmel, ou seja, Os Céus.
240.	[Vennessa] Wait, did you...	[Vennessa] Pera... Você deu um nome...
241.	[Vennessa] name your lyre?	[Vennessa] pra sua lira?
242.	[Venti] Hear me, fiery haired dame, every being deserves a name	[Venti] Ouça, minha dama dos cabelos flamejantes, tudo merece um nome
243.	[Venti] a name to be called upon... and then woven into a song.	[Venti] um nome a ser evocado... e numa canção trançado.
244.	[Venti] So... Will you share your fair name?	[Venti] Então... Qual é o seu nome?
245.	[Vennessa] Vennessa.	[Vennessa] Vennessa.
246.		
247.	[Venti] I am thinking about adding your name to my songs, Vennessa!	[Venti] Estou pensando em colocar seu nome nas minhas músicas, Vennessa!
248.	[Vennessa] Uhm...	[Vennessa] Uhm...
249.	[Vennessa] My name wouldn't rhyme well.	[Vennessa] Meu nome não rimaria bem.
250.	[Venti] How about this?	[Venti] Que tal assim...
251.	[Venti] Will you be my friend, Vennessa?	[Venti] Você será minha amiga, Vennessa?
252.	This apple was really hard to get.	Foi bem difícil conseguir essa maçã.

253.	[Vennessa] Friend?	[Vennessa] Amiga?
254.	[Vennessa] I suppose we can start with that.	[Vennessa] Acho que é um bom começo.
255.		
256.	[Vennessa] Celestia...	[Vennessa] Celestia...
257.		
258.	[Elder] And so the great heroes will be chosen by the Gods to dwell with them in Celestia...	[Ancião] Então os grandes heróis serão escolhidos pelos Deuses para viver com eles em Celestia...
259.	[Elder] They will become immortal...	[Elder] E se tornarão imortais...
260.	[Elder] and protect the world with the Gods.	[Ancião] e protegerão o mundo junto aos Deuses..
261.	[Elder] So pray, for the Gods will hear the faithful.	[Ancião] Por isos reze, os Deuses ouvirão os fiéis.
262.	[Vennessa] I offer these words...	[Vennessa] Eu ofereço essas palavras...
263.	But the Gods did not hear us...	Mas os Deuses não ouviram nossas palavras...
264.		
265.	[Vennessa] Can you tell me something about Celestia?	[Vennessa] Você pode me contar um pouco sobre Celestia?
266.	[Venti] Perhaps we should leave this place first!	[Venti] Talvez seja melhor sair daqui primeiro!
267.	Awkward Laugh	SEM GRAÇA
268.	[Venti] There's plenty of time for songs about Celestia.	[Venti] Teremos muito tempo para as músicas sobre Celestia.
269.	[Vennessa] I'll stay here. House Lawrence is our current master.	[Vennessa] Vou ficar aqui. Lawrence é o nosso mestre agora..
270.	[Vennessa] My kin will be punished if I run away.	[Vennessa] Se eu fugir, meu povo será punido.

271.	[Vennessa] My final battle will be held tomorrow.	[Vennessa] Minha batalha final será amanhã.
272.		
273.	[Vennessa] According to our contract... I'll just need to win 12 battles...	[Vennessa] De acordo com nosso contrato, só preciso vencer 12 batalhas...
274.	[Vennessa] And they will give my people freedom!	[Vennessa] E darão liberdade ao meu povo!
275.	[Venti] Listen to reason, Vennessa! You are dealing with people who cheat in a ball game!	[Venti] Ouça a razão, Vennessa! Você está lidando com pessoas que trapaceiam em um jogo de bola!
276.	[Vennessa] You are asking me to abandon Lind and my Kinspeople... I cannot do that, Venti.	[Vennessa] Você está pedindo para eu abandonar a Lind e o meu povo... Não posso fazer isso, Venti.
277.	[Venti] Vennessa, staying will be a poor choice. Leave with me and I'll guarantee freedom for your people.	[Venti] Vennessa, ficar não é uma boa escolha. Venha comigo que eu garantirei a liberdade do seu povo.
278.	[Vennessa] We've heard these words before. Most of my kin had forgotten what it meant to be free.	[Vennessa] Já ouvimos isso antes. Boa parte do meu povo já esqueceu o que é liberdade.
279.		
280.	[Vennessa] We must fight and claim our own freedom. We cannot beg for it.	[Vennessa] Devemos lutar e conquistar nossa própria liberdade. Não podemos implorar por ela.
281.	[Vennessa] We must not kneel for it.	[Vennessa] Não podemos nos humilhar por ela.
282.	[Vennessa] Freedom given freely is only guise for another shackle.	[Vennessa] A Liberdade de graça é apenas uma ilusão.
283.	[Venti] Well, since you've put it this way... I'm afraid I must part ways with you here.	[Venti] Bem, se é assim que você quer... Acho que nos separamos aqui.
284.	[Venti] Heh heh!	[Venti] Hehe!

285.	[Barca] *SNICKER*	[Barca] *DEBOCHA*
286.	[Barca] Hey, slave!	[Barca] Ei, sua escrava!
287.	[Barca] Rise and shine, red-head.	[Barca] Acorda pra cuspir, ruiva!
288.	[Barca] Time for you and your sorry kin to fight the final battle!	[Barca] Chegou a hora de você e seu povo batalharem!
289.	[Vennessa] Me and my Kin?	[Vennessa] Eu e meu povo?
290.		
291.	[Guards] Move it, you savages!	[Guardas] Movam-se, gentalha!
292.	[Guards] Get this dirty lot outside the city wall!	[Guardas] Tirem essa imundice da cidade!
293.	[Guards] The people can't wait to see you fight!	[Guardas] As pessoas mal podem esperar pela sua batalha!
294.	[Guards] Faster!	[Guardas] Mais rápido!
295.	[Lord Lawrence] Lion's Tooth Vennessa!	[Lorde Lawrence] VENNESSA DENTE-DE-LEÃO.
296.		
297.	[Lord Lawrence] I, Lord Lawrence, hereby announce	[Lorde Lawrence] Eu, Lorde Lawrence, venho apresentar
298.	[Lord Lawrence] Your final challenger: Ursa the Drake!	[Lorde Lawrence] Seu desafiante final: Ursa, o Dragão!
299.	[Lord Lawrence] Despite slighting my son, I'm a forgiving master. Defeat the Drake...	[Lord Lawrence] Apesar de menosprezar meu filho, sou um mestre piedoso... Derrote o Dragão...
300.	[Lord Lawrence] ... and you'll win freedom for you and your people!	[Lorde Lawrence] ... e eu concederei liberdade a você e seu povo!
301.	[Lord Lawrence] Easy right? HAHAAAAHA!	[Lord Lawrence] FÁCIL, NÉ? HAHAAAAHA!
302.	NO WAY!!	MENTIRA!!

303.	MURDERER!	ASSASSINO!
304.	[Lord Lawrence] Alright, let's up the ante!	[Lorde Lawrence] Ok, vamos aumentar a aposta!
305.	[Lord Lawrence] If you defeat the drake...	[Lorde Lawrence] Se você derrotar o dragão...
306.	[Lord Lawrence] I'll hand over my property and the keys of Mondstadt to you! Am I not generous, O Lord Vennessa?	[Lorde Lawrence] Eu entregarei minhas propriedades e a chave de Monsdtadt a você! Não sou generoso, Vennessa?
307.		
308.	They will kill us.	Eles vão nos matar.
309.	We're going to die.	Nós vamos morrer.
310.		
311.	Give them a fair fight!	Deem a eles uma luta justa!
312.	[Man 3] Lord Lawrence, the small folks are rioting.	[Homem 3] Lorde Lawrence, o povo está se revoltando.
313.	[Lord Lawrence] Pah! Let them riot!	[Lorde Lawrence] Ah! Que se revoltem!
314.	[Lord Lawrence] I've promised Great Ursa an offering for lasting peace!	[Lorde Lawrence] Prometi ao Grande Ursa uma oferta para uma paz duradoura!
315.	[Lord Lawrence] If anyone wants to be a hero, throw him outside the walls with those savages!	[Lorde Lawrence] Se alguém quiser bancar o herói, jogue o para fora da mulhara junto com esses selvagens!
316.	[Vennessa] Pair up, fighters! Keep the elderly and children in the center!	[Vennessa] Vamos lá, guerreiros! Coloquem as crianças e idosos no centro!
317.		
318.	[Muratans] Back to the city!	[Muratanos] Recuem para a cidade!
319.	[Lord Lawrence] Loose arrows! There's no retreat from this arena!	[Lorde Lawrence] Disparem as flechas! Não há como fugir desta arena!
320.	[Vennessa] Kyaa	[Vennessa] Aaaaah!

321.		
322.	[Venti] The hour is nigh!	[Venti] A hora é agora!
323.	[Venti] Children under the desolate sky...	[Venti] Crianças sob o céu desolado...
324.	[Venti] Let the winds be your guide!	[Venti] Deixem o vento guiá-los!
325.	[Vennessa] Whoa!	[Vennessa] Uaaau!
326.		
327.	[Venti] Vade retro draco!	[Venti] Vade retro draco!
328.		
329.	[Vennessa] Venti! How did you...	[Vennessa] Venti! Como você...
330.	[Vennessa] You... are you the... the Wind God?	[Vennessa] Você... Você é o... Deus do vento?
331.	[Venti] Vennessa	[Venti] Vennessa
332.	[Venti] Can I add your name to my songs this time?	[Venti] Posso colocar seu nome nas minhas músicas dessa vez?
333.	[Vennessa] ... I'm happy to be a part of your songs, Venti.	[Vennessa] ... Ficarei feliz em fazer parte das suas músicas, Venti.
334.	[Venti] You'll be more than just a part. You are the hero of this new saga!	[Venti] Você será mais que apenas uma parte. Você é a heroína desta nova saga!
335.		
336.	[Venti] You fought bravely for the freedom of your people.	[Venti] Você lutou bravamente pela liberdade do seu povo.
337.	[Venti] So, allow me...	[Venti] Então, permita-me...
338.	[Venti] To fight for your freedom as well.	[Venti] Lutar pela sua liberdade também.
339.	[Venti] After all, we're very good friends.	[Venti] Afinal de contas, somos bons amigos.
340.	[Venti] Before I leave, Lord Lawrence...	[Venti] Antes de eu partir, Lorde Lawrence...

341.	[Venti] You said that if Vennessa wins... you will hand over your property...	[Venti] Você disse que se a Vennessa vencesse, você entregaria suas propriedades...
342.	[Venti] and the keys of Mondstadt as well, right?	[Venti] e a chave de Mondstadt também, certo?
343.		
344.	[Venti] Play by the rules, for the Gods are no fools.	[Venti] Regras são regras, e os Deuses não são tolos.
345.	And so peace and order was restored to fair Mondstadt	Então, a paz e a ordem voltaram a reinar em Mondstadt
346.	Just as I intended when I raised the city after the first wars.	Assim como eu pretendia quando fundei a cidade após as primeiras guerras.
347.		
348.	My children deserve the joy of songs and dance...	Meus filhos merecem o prazer de dançar e cantar...
349.	... and the right to overthrow vile tyrants.	E, contra a tirania, o direito de perserverar.
350.	To defend justice, and fight against the odious,	Para defender a justiça, e lutar contra o ódio,
351.	Flame-haired Venness founded the ordo Favonious.	Vennessa dos cabelos de fogo fundou a ordem dos Favonious.
352.	At the end of the Sagas of Flame-haired Venness,	E no final da Saga de Vennessa dos cabelos de fogo,
353.	The Gods gave her a seat in Holy Celest	Em Celestia, os Deuses lhe deram um posto.
354.	[Vennessa] Does entering Celestia make you a God?	[Vennessa] Ao entrar em Celestia, você se torna um Deus?
355.		
356.	[Venti] In other, distant worlds...	[Venti] Em outro mundo distante...
357.	[Venti] Pangu gave his blood to form the rivers and seas...	[Venti] Pangu deu seu sangue para formar rios e oceanos.

358.	[Venti] The Gods sacrificed Purusha and cut his body to pieces...	[Venti] Os Deuses sacrificaram Purusha e cortaram seu corpo em pedaços.
359.	[Venti] ... and then fashioned all living beings with those parts.	[Venti] ... e então moldou todos os seres vivos com suas partes.
360.		
361.	GASP	OFEGA
362.	[Venti] The brain of the Giant Ymir became clouds.	[Venti] O cérebro do gigante Ymir se transformou nas nuvens.
363.	[Venti] Their sacrifices seeded life in the unliving cosmos.	[Venti] Seus sacrifícios semearam vida num universo inanimado.
364.	Shake	Shake
365.	[Venti] These songs sing of the primeval ones.	[Venti] These songs sing of the primeval ones.
366.		
367.		
368.	Glint	Brilha
369.		
370.	[Venti] She's still keeping watch over Mondstadt after all these years.	[Venti] Ela ainda está cuidando de Mondstadt depois de todos esses anos.
371.	[Venti] Now I wonder if the world became a little bit stronger. She always hoped to see that happen.	[Venti] Fico pensando se o mundo está um pouco melhor... Ela sempre quis ver isso acontecer.