

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
BRUNA LUIZI COLETTI

**A TERMINOLOGIA ESPECÍFICA DE ROLEPLAYING GAMES ATRAVÉS DA
LOCALIZAÇÃO COMENTADA DO JOGO *MINI DUNGEON ADVENTURES***

Florianópolis
2014

BRUNA LUIZI COLETTI

**A TERMINOLOGIA ESPECÍFICA DE ROLEPLAYING GAMES ATRAVÉS DA
LOCALIZAÇÃO COMENTADA DO JOGO *MINI DUNGEON ADVENTURES***

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Departamento de Língua e Literatura Vernáculas da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Língua e Literatura Vernáculas.

Orientador: Prof. Dr. Marco Antonio Esteves da Rocha

Co-orientador: Prof. Dr. Lincoln Fernandes

Florianópolis
2014

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Coletti, Bruna Luizi

A terminologia específica de roleplaying games através da localização comentada do jogo Mini Dungeon Adventures / Bruna Luizi Coletti ; orientador, Marco Antonio Esteves da Rocha ; coorientador, Lincoln Paulo Fernandes . - Florianópolis, SC, 2014.

73 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Graduação em Letras Portugêses.

Inclui referências

1. Letras Portugêses. 2. Localização. 3. Estudos da tradução. 4. Games. I. Rocha, Marco Antonio Esteves da. II. Fernandes , Lincoln Paulo. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Letras Portugêses. IV. Título.



**“A TERMINOLOGIA ESPECÍFICA DE
ROLEPLAYING GAMES ATRAVÉS DA TRADUÇÃO
COMENTADA DO JOGO *MINI DUNGEON
ADVENTURES*”**

BRUNA LUIZI COLETTI

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do título de

BACHAREL EM LETRAS

e aprovado em sua forma final pelo Curso de Letras - Habilitação
Bacharelado em Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa
da UFSC.

Banca Examinadora:


Prof. Dr. Marco Antônio Esteves da Rocha
Orientador e Presidente da Banca


Prof. Dr. Lincoln Fernandes
Coorientador e Membro Titular


Profa. Dra. Cristiane Vidal
Membro Titular

Campus Universitário - Trindade - Florianópolis
Fone: 3721-9293 FAX: 3721-9817

Dedico minha pesquisa às peças fundamentais da minha vida,

À minha mãe, Carla, por todo o apoio, na academia e na vida, sem a qual eu jamais teria chagado tão longe.

Ao meu pai, Jorge, companheiro eterno, responsável por grande parte dos meus sonhos, que jamais deixou de acreditar em mim.

À minha irmã, Gabe, minha alma-gêmea às avessas, cúmplice das maiores aventuras da minha vida.

Ao meu namorado, Kauan, minha alma-urso, meu companheiro de aventuras, que completa minhas frases, minha vida, meus sonhos, “pra gente se inventar de novo”.

A todos os professores que serviram de exemplo durante minha trajetória acadêmica, em especial a Tânia e a Silvia, cujas aulas foram fontes de inspiração e criatividade.

A todos os amigos, presentes ou distantes, que de alguma forma participaram dessa jornada.

Sem a luz de vocês, meu caminho teria sido escuro e vazio.

Gostaria de agradecer aqueles que colaboraram com esse trabalho,

Meus orientadores, Lincoln e Marco, grandes mestres e amigos, figuras fenomenais que permitiram que eu combinasse a minha paixão pelos games com a intensidade da pesquisa acadêmica, algo que me satisfaz de maneira impossível de ser descrita.

Ao João Luis, que não só me apresentou ao RPG, mas que também é um grande amigo e eterno conselheiro de assuntos rpgísticos.

A todos os amigos e companheiros de jogos que, através de nossos encontros ou virtualmente, enriqueceram essa pesquisa, direta ou indiretamente: Fernanda Cizescki, Yukatan Gautama, Júlio Cezar Morganti, Gabriela Nandi, Fernando Kovalski, Bruno Bertolino, Meggie Fornazari, Raul Barbosa, Felipe Otero Rocha, César Luz David, Eduardo Longo, Juliano Miranda, João Paulo Francisconi, Guilherme Moreira, e muitos outros.

Em especial, ao Lennon Motta, companheiro de localização, equipe de LoL e outras viagens.

I'm going on an adventure!
Bilbo Baggins, *The Hobbit*.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso consiste na localização comentada do jogo *Mini Dungeon Adventures*, um *roleplaying game* (RPG) para montar e jogar, produzido por Jim Bowen. Para refletir acerca das escolhas terminológicas, a pesquisa se encontra no âmbito dos Estudos de Tradução, com enfoque nos Estudos Descritivos da Tradução, amparada pelos estudos de Holmes (2004), Toury (2004) e Baker (1998), para fundamentar as decisões tomadas durante o processo tradutório. Através da localização da terminologia especializada, definida pelos trabalhos de Cabré (1999), procurou-se destacar a necessidade de conhecer e compreender a terminologia presente na linguagem de RPGs, através da definição dos termos *Grid*, *Dungeon*, *Mana*, *Thief*, *Dodge*, *Shield*, *Parry*, *Lich King* e *Ranger*. A localização e a exposição desses termos demonstram a necessidade de conhecer essa terminologia para localização de RPGs, assim como apontam que ainda há necessidade de se desenvolver mais estudos na área, em especial para que se possa compreender as consequências da localização na ambientação, imersão e interação dos usuários com o produto final.

Palavras-chave: Localização, estudos da tradução, *roleplaying game*.

ABSTRACT

This paper consists of a commented localization of the game Mini Dungeon Adventures, a “print and play” roleplaying game (RPG) produced by Jim Bowen. To reflect on the terminological choices, the research falls within the scope of Translation Studies, through the Descriptive Translation Studies, supported by Holmes (2004), Toury (2004) and Baker (1998), to support the decisions during the translation process. Through the localization of specialized terminology, defined by Cabre (1999), it was sought to highlight the need of knowing and understanding the RPGs terminology for localization purpose. By defining the terms Grid, Dungeon, Mana, Thief, Dodge, Shield, Parry, Lich King and Ranger, the importance of knowing the terminology used in RPGs was emphasized, leading to the conclusion that more studies in this area should be developed so that we can understand the consequences of localization in the atmosphere, immersion and interaction of users with the final product.

Palavras-chave: Localization, translation studies, *roleplaying game*.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

D&D – *Dungeons & Dragons*
DM – *Dungeon Master*
LARP - *Live Action Roleplaying*
LoL – *League of Legends*
MDA – *Mini Dungeon Adventures*
MMO – *Massive Multi Player*
MOBA – *Multiplayer Online Battle Arena*
NPC – *Non-player Character*
P.O. – *Peças de Ouro*
RPG – *Roleplaying Game*
WoW – *World of Warcraft*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 RPG, o Roleplaying Game.....	13
1.1.1 Tipos de RPGs.....	14
1.1.2 Mercado Editorial.....	16
1.1.3 Outros aspectos do RPG.....	18
1.2 Jogo de Tabuleiro.....	18
1.2.1 Mini Dungeon Adventures	19
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
2.1 Estudos da Tradução	21
2.2 Estudos Descritivos da Tradução (EDT)	22
2.2.1 Normas de Tradução	22
2.3 Estudos de Games e Localização.....	24
2.4 Terminologia especializada	24
3 MÉTODO	26
4 LOCALIZAÇÃO COMENTADA	27
4.1 <i>Grid</i>	27
4.2 <i>Dungeon</i>	28
4.3 <i>Mana</i>	28
4.4 <i>Thief</i>	28
4.5 Manobras de combate	30
4.5.1 <i>Dodge</i>	30
4.5.2 <i>Shield</i>	30
4.5.3 <i>Parry</i>	30
4.6 <i>Lich King</i>	30
4.7 <i>Ranger</i>	31
4.8 Outros aspectos da localização	33
5. COMENTÁRIOS FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35
ANEXO A – MDA original.....	38
ANEXO B – MDA localizado.....	56

1 INTRODUÇÃO

A recente expansão no mercado brasileiro de jogos de mesa e *roleplaying games* (RPGs) acarreta em novas necessidades de pesquisa voltadas para esse nicho. Uma das áreas a ser explorada é a localização, em especial, no par linguístico inglês-português. No atual cenário, há ao menos uma dezena de editoras brasileiras publicando RPGs nacionais e importados no Brasil. As principais importadoras de RPG atualmente são Devir, RetroPunk, Jambô e RedBox, que publicam pelo menos um título estrangeiro por ano. Colaborando com isso, os *crowdfundings* se tornaram populares, aqui chamados de financiamentos coletivos, gerando uma grande movimentação nas publicações de RPGs (MORGUL, 2014).

Além das questões de mercado envolvidas, cada jogo consiste em uma prática social única, com características e terminologia própria. Dessa forma, a pesquisa acerca das suas práticas tradutórias é fundamental, pois a linguagem em questão é responsável pela interação plena entre jogador, jogo e o próprio ato de jogar. Dessa forma, a importância do conhecimento da terminologia especializada de RPG pelo localizador ocorre quando o livro é o único mediador entre o leitor e o jogo, pois é nele que estão contidas todas as informações necessárias para o desenrolar do mesmo. Dessa forma, uma tradução não especializada pode acarretar em informações errôneas ou desconexas, que dificilmente serão compreendidas pelos leitores-jogadores. A perda de informações ou a má interpretação das mesmas pode alterar profundamente o andamento do jogo, que, conforme o efeito desejado em cada sistema, depende de uma série de cálculos, normas e/ou estatísticas que precisam ser compreendidas, pois não serão assimiladas pelos leitores de forma intuitiva e natural.

Este trabalho foi amparado pelos estudos de Holmes (2004), Toury (2004) e Baker (1998) acerca dos Estudos da Tradução e dos Estudos Descritivos da Tradução, e pelo trabalho de Cabré (1999) sobre terminologia específica.

O objetivo dessa pesquisa é mostrar a necessidade de se conhecer e compreender a terminologia especializada na localização de *roleplaying games*, apontando como as escolhas de localização são singulares dentro da terminologia específica dos RPGs, influenciando na interação entre jogadores e o jogo. Para isso, serão analisadas as escolhas tradutórias de nove termos recorrentes em jogos de RPG: *Grid*, *Dungeon*, *Mana*, *Thief*, *Dodge*, *Shield*, *Parry*, *Lich King* e *Ranger*.

Dividida em três etapas, a pesquisa foi desenvolvida da seguinte maneira: I) Definição dos conceitos; II) Tradução comentada e III) Análise final. Inicialmente, foram definidos os conceitos de *roleplaying game* e *boardgames*, necessários para a compreensão da terminologia específica desses gêneros. A segunda etapa consiste na tradução comentada do

jogo *Mini Dungeon Adventures*. Para isso foram utilizados os conceitos definidos na etapa anterior e as considerações sobre a terminologia específica de *roleplaying games*, relacionados à fundamentação teórica e metodológica dos Estudos da Tradução, mais especificamente sob os domínios dos Estudos Descritivos da Tradução (EDT) e da Terminologia. Por fim, serão apresentadas as análises finais e os resultados, além de algumas perspectivas para o futuro da localização de jogos no âmbito acadêmico.

1.1 RPG, o Roleplaying Game

O RPG, acrônimo de *roleplaying game* (em português: "jogo de interpretar papéis") é um jogo onde os participantes assumem os papéis de seus personagens e criam narrativas colaborativas, unindo elementos do teatro, dos jogos de estratégia e das narrativas literárias. Tendo seu nascimento em 1974 com o *Dungeons & Dragons*, um jogo típico une os participantes em uma equipe que geralmente age como um grupo de aventureiros, que depende igualmente da participação e engajamento de todos os membros para progredir (RODRIGUES, 2004).

Os participantes são guiados por um conjunto de regras, assim como nos jogos de estratégia convencionais. Para chegar ao fim da aventura é preciso vencer desafios impostos pelo mestre (ou narrador)¹. Cada partida é única, já que é impossível prever antecipadamente os movimentos dos jogadores, sendo necessário raciocínio rápido e criatividade para moldar a narrativa conforme cada situação. O grupo não luta contra apenas um adversário, mas vive aventuras fantásticas em um mundo imaginário, raramente tendo ganhadores ou perdedores, o que torna o RPG fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, jogos de cartas colecionáveis, esportes, ou qualquer outro tipo de jogo (VIEIRA, 2012).

Como no teatro, o jogador deve montar previamente as características, maneirismos e gostos de seu personagem. Diferente do teatro, o conjunto de suas ações, gestos, falas e decisões não são fixas, mas sim tomadas ao longo do jogo, conforme as necessidades do jogador. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Os participantes interpretam personagens da ficção, e diferente do teatro, não há um roteiro a ser seguido, e os personagens agem com liberdade de ação, limitados somente pelo conjunto de regras do sistema em questão. Os

¹ Ao longo do trabalho, os termos "mestre", "narrador" e "tradutor" aparecerão associados ao gênero gramatical masculino. Entretanto, deve-se ressaltar que o gênero real destas funções é neutro, sendo elas realizadas por ambos os gêneros (feminino e masculino). A flexão masculina somente é utilizada a título de padronização do texto.

RPGs alimentam a imaginação, pois não há limites para o comportamento do personagem em um enredo específico, e o desfecho depende exclusivamente da criatividade dos jogadores.

Além dos personagens dos jogadores, há também os NPCs (*Non Player Characters*), que são personagens manipulados pelo mestre, que pode ser comparado ao narrador de um romance. Ele será o intermediador entre os personagens e a história, e julgará as ações de todos os personagens do jogo. Apesar de o narrador seguir as regras de um sistema, ele tem o poder de quebrá-las, ignorá-las ou mudá-las em prol de melhor fluidez no andamento da narração, baseando-se para isso no seu bom senso.

Uma característica, que não se apresenta de forma evidente em um jogo de RPG, é a resposta para a pergunta: "quem ganha o jogo?". O senso comum nos diz que todo jogo é uma disputa e precisa existir um vencedor. Porém, essa noção não se aplica a um jogo de RPG, uma vez que ele não é focado em uma disputa entre os jogadores, mas sim na cooperação do grupo para atingir um objetivo em comum.

Também existem exceções a essa regra, pois em determinados sistemas o narrador pode criar aventuras nas quais os jogadores disputam entre si, mas estas situações não representam o estilo de jogo mais comum nas partidas. A grande maioria dos jogos exige cooperação entre todos os jogadores.

Qual seria, então, a resposta à pergunta: "quem ganha o jogo?". Na visão dos jogadores de RPG, todos ganham. O objetivo de cada aventura é superar os desafios e, quando os jogadores conseguem fazer isso, eles ganham pontos de experiência e histórias na vida de seus personagens. Essa é a premiação pela "vitória" em uma sessão. Todos os jogadores que conseguem passar pela aventura são considerados vencedores. Pode soar um pouco estranho para quem não está acostumado a um jogo em que todos os jogadores podem vencer, mas depois que se entende a mecânica² do jogo, esse padrão se torna natural (VIEIRA, 2012).

1.1.1 Tipos de RPGs

Existem algumas variantes do RPG, e eles se diferenciam principalmente através do meio onde o jogo acontece e pela quantidade de participantes. Alguns podem ser jogados por apenas uma pessoa, outros acontecem em grupos maiores, às vezes sem um limite definido. Em jogos de *Storyteller*³, como *Vampiro*⁴, existem grupos de mais de 50 pessoas jogando simultaneamente.

² Mecânica é a forma como os resultados dos rolamentos dos dados são lidos para definir uma situação narrada, em conformidade com as regras do jogo.

³ Storyteller é um sistema de RPG extremamente interpretativo, onde o objetivo principal é a criação de crônicas.

Uma aventura-solo é jogada por uma pessoa apenas, geralmente seguindo a narrativa de um único livro (como na série *Fighting Fantasy*⁵). Em um *Live Action Roleplay* (LARP), o RPG se aproxima muito mais de uma peça de teatro, pois cada jogador realmente representa o seu personagem, interpretando as cenas e falas, mas ainda sem um roteiro a ser seguido. Geralmente os jogadores se vestem a caráter, para criar um ambiente mais realista. Ainda assim, há um mestre atuando como mediador das cenas, ainda que ele seja mais comumente chamado de “narrador” nesse modo.

Há ainda os famosos RPGs em meio eletrônico, sejam eles online, jogados por email ou fórum, RPGs online para múltiplos jogadores (MMOs) e RPGs solo, em primeira pessoa. Todos eles têm suas características específicas conforme o veículo atuante, mas têm em comum as características básicas de um RPG: interpretar um personagem vivendo uma aventura, conforme regras pré-estabelecidas (MORRISON, 2013).

Para este trabalho é levada em consideração a forma mais tradicional do jogo: o *tabletop* RPG ou RPG de mesa. Nesta modalidade, os participantes são guiados por um conjunto de regras, assim como nos jogos de estratégia convencionais. Para chegar ao fim da aventura é preciso vencer desafios impostos pelo mestre. Cada partida é única, já que é impossível prever antecipadamente os movimentos dos jogadores, sendo necessário raciocínio rápido e criatividade para moldar a narrativa conforme cada situação (VIEIRA, 2012).

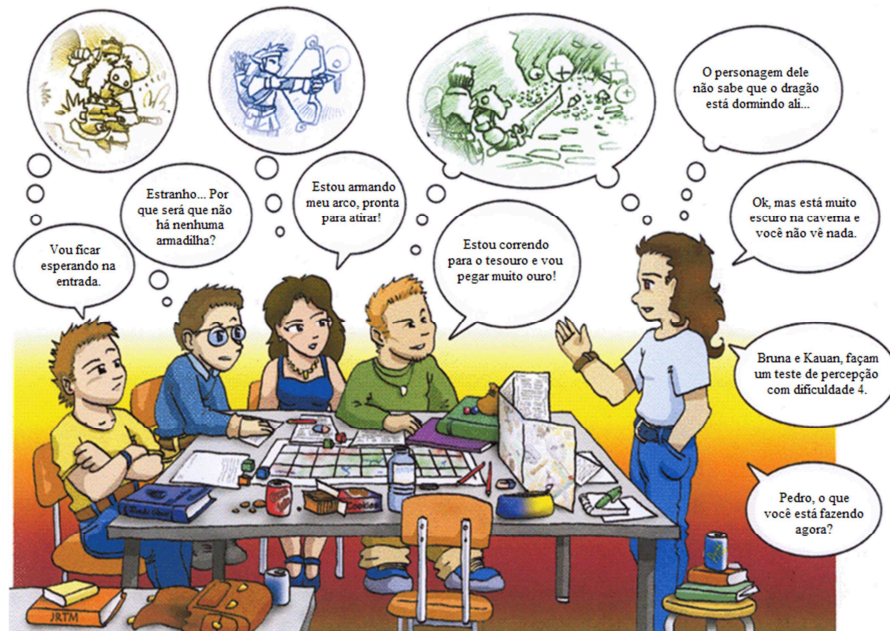


Imagem 1: Mecânica de um grupo tradicional de RPG.

⁴ Vampiro: A Máscara é um cenário de RPG de horror pessoal, baseado no sistema *Storyteller* e centrado nos vampiros em um mundo Punk-Gótico, publicado originalmente em 1991 pela editora White Wolf. <http://www.white-wolf.com/>, acesso em: 25 fev. 2014.

⁵ *Fighting Fantasy* é uma série de livros-jogos de aventura-solo de roleplay games criados por Steve Jackson e Ian Livingstone, publicados inicialmente em 1982. <http://fightingfantasy.com/>, acesso em: 25 fev. 2014.

Uma das principais características de um RPG tradicional é a narrativa. Presente tanto no papel do mestre, que é responsável por criar toda a atmosfera e ambientação do jogo, quanto para os jogadores, que precisam interagir com os personagens, cenários e circunstâncias criados pelo mesmo. É através da narração e das cenas e diálogos que o jogo se constrói. Segundo Rodrigues (2004, p 63), o RPG é um jogo de produzir ficção oralmente e em grupo, sendo uma atividade lúdica, voluntária e com regras definidas e aceitas pelos participantes. Nesse modo de jogo, os personagens dependem uns dos outros, de forma que precisam ter conhecimento sobre si e sobre o outro para que se mantenha a coerência e a verossimilhança em jogo.

1.1.2 Mercado Editorial

Atualmente há pelo menos uma dezena de editoras brasileiras publicando RPGs nacionais e importados no Brasil. As principais importadoras de RPG atualmente são Devir⁶, RetroPunk⁷, Jambô⁸ e RedBox⁹, que tem publicado ao menos um título estrangeiro por ano.

Há também a nova tendência dos *Crowdfundings* ou financiamentos coletivos, que consistem na venda antecipada do produto, com uma meta a ser atingida em determinado prazo. Há o caso recente do *Savage Worlds*¹⁰, que entrou em financiamento coletivo pela editora Retropunk, no final de 2012. Com pacotes entre 15 e 200 reais, a meta de 13 mil reais foi atingida após duas semanas do início do projeto. Ao final do financiamento, mais de 50 mil reais haviam sido arrecadados para o projeto, quantia referente ao apoio de 480 pessoas. O livro já foi localizado e está em circulação. Numenera¹¹, do renomado autor americano Monte Cook (conhecido pelo seu trabalho em *Dungeons & Dragons*), com apenas 20 horas de lançamento do financiamento coletivo já havia atingido o dobro da sua meta inicial, de 20 mil dólares. O financiamento foi finalizado após dois meses, em Setembro de 2012, alcançando pouco mais de 500 mil dólares.

Para ilustrar o mercado nacional, eis alguns dos RPGs localizados entre os anos de 2012 e 2013¹²:

⁶ <http://www.devir.com.br/>, acesso em 25 fev. 2014.

⁷ <http://www.retropunk.net/>, acesso em 25 fev. 2014.

⁸ <http://jamboeditora.com.br/>, acesso em 25 fev. 2014.

⁹ <http://www.redbox.com/>, acesso em 25 fev. 2014.

¹⁰ <http://catarse.me/pt/SavageWorldsBrasil>, acesso em 25 fev. 2014.

¹¹ <http://www.numenera.com/>, acesso em 25 fev. 2014.

¹² Dados e valores relativos ao segundo semestre de 2013.

- O **Um Anel**, baseado nas aventuras de O Hobbit, foi localizado pela editora Devir. A caixa com dois livros, dois mapas e sete dados personalizados custa 165 reais.

- O **Espírito do Século**, localizado pela editora RetroPunk, é um RPG narrativo em estilo pulp¹³, que se passa na Primeira Guerra Mundial, custa 50 reais.

- O segundo pacote de **Dragon Age RPG**, localizado pela Jambô editora, é baseado no vídeo game de fantasia medieval homônimo e custa 70 reais.

- **Blood and Honor**, um RPG sobre Samurais, ambientado no Japão Antigo, foi localizado pela Red Box Editora, e está em circulação desde a metade de 2013, pelo valor de 85 reais pela versão Luxo e 40 reais pela versão padrão.

Além disso, a localização de vários outros títulos já foi anunciada. Um novo RPG da famosa saga Star Wars está sendo produzido pela *Fantasy Flight Games*, e o terceiro pacote de Dragon Age RPG já está sendo localizado pela Jambô. D&D Next, a nova edição da gigantesca franquia de *Dungeons & Dragons* está sendo produzido, já em versão teste, mas ainda sem previsão de lançamento no Brasil. O RPG *Pathfinder*, lançado em 2009 pela Paizo, é o mais jogado no mundo atualmente, e a sua localização será lançada no Brasil apenas em 2014.



Imagem 2: RPGs recentemente localizados em português

¹³ Referências às revistas *pulp*, que abrigavam histórias de terror, ficção científica e mistério, entre outros gêneros.

1.1.3 Outros aspectos do RPG

O RPG é um jogo único, capaz de ativar inúmeras funções cognitivas e sociais em seus jogadores, como raciocínio, habilidade estratégica, criatividade, concentração, antecipação, interação e convívio social (MORRISON, 2013). Devido à sua essência lúdica, a prática do RPG com função didática tem mostrado resultados positivos, tendo seu uso amplamente incentivado pelo Ministério da Educação (MEC) como método de ensino por aguçar a cooperação mútua e o raciocínio lógico dos estudantes (MEC, 2013).

O RPG pode ser usado como ferramenta de ensino para diversas áreas, visto que o “cenário” de RPG não é fixo, e pode ser moldado conforme as intenções do narrador. Há inúmeros RPGs didáticos, nas mais diversas áreas: conscientização ecológica, estudos do meio ambiente, alfabetização, geografia, trânsito, literatura, matemática, e muitas outras. Alguns sites e blogs, como o RPG na Educação¹⁴ e o RPG Acadêmico¹⁵, contam com diversos artigos e trabalhos acadêmicos publicados, todos com foco no estudo do caráter didático do RPG. O site RedeRPG também aborda o uso do RPG na educação.

Atualmente, a faculdade FAMEC (Faculdade Metropolitana de Curitiba) possui em sua grade o curso de extensão RPG na Educação e pretende também abrir uma pós-graduação com ênfase em RPG. Muitos artigos, livros e teses vêm sendo escritos no Brasil, e estas iniciativas reiteram o caráter didático do RPG, que pode ser explorado como ferramenta de ensino. O estudo do RPG e as pesquisas sobre seu uso na área da educação é uma prática multidisciplinar que tem se popularizado nos últimos anos, e quanto mais popular um conceito se torna, mais variações na interpretação, orientação e estruturação são encontradas na literatura. Pesquisas nessa área já demonstram que o *roleplaying game* é uma ferramenta didática eficaz, capaz de oferecer infinitas novas formas de se trabalhar os mais diversos assuntos em sala de aula, possibilitando o aprendizado de forma lúdica, prazerosa e criativa, e que precisa ser mais explorado (COLETTI, 2012).

1.2 Jogo de Tabuleiro

Um *boardgame*, ou jogo de tabuleiro, se baseia em colocar ou mover marcadores ou peças em uma superfície pré-determinada e marcada, de acordo com regras pré-estabelecidas. Com uma história milenar, inúmeros jogos de tabuleiro se desenvolveram ao longo do tempo e em todo o mundo, desde sua origem na Ásia e no Egito, com o Xadrez, Damas e Gamão, até os clássicos modernos, como *Monopoly*, *Clue*, e *Scrabble*.

¹⁴ <http://www.rpgeduc.com/>, acesso em 20 dez. 2013.

¹⁵ <http://rpgacademico.blogspot.com.br/>, acesso em 20 dez. 2013.

Os jogos de tabuleiro podem ser baseados em estratégia, sorte (como a rolagem de dados), ou em uma mistura dos dois, e geralmente consistem em um objetivo a ser atingido por um jogador ou mais. Os primeiros *boardgames*, chamados de *wargames*, representavam uma batalha entre dois exércitos. Já existem muitos jogos de cooperação no cenário atual, mas a maioria ainda se baseia em derrotar os outros jogadores, seja em pontuação, posição ou número de peças (PARLETT, 1999).

Há inúmeros tipos e estilos de jogos de tabuleiro, desde os tradicionais jogos que não possuem representações reais e dependem apenas de marcadores, como o xadrez e damas, até jogos com temas definidos, envolvendo narrativas e cenários complexos, como o *Mansions of Madness*, onde um grupo de bravos investigadores precisa explorar lugares amaldiçoados onde horríveis criaturas e presenças espectrais espreitam mansões abandonadas, criptas decrepitas, monastérios assombrados e prédios insalubres na cidade de Arkham, Massachusetts. As regras também podem variar, desde o simples jogo-da-velha até jogos que recriam todo um universo de detalhes, como *Game of Thrones*, *Galactica* e *Eclipse*¹⁶ (GOBET; VOOGT; RETSCHITZKI, 2004).

No Brasil, os jogos de tabuleiros ficaram estagnados por décadas, segundo o professor Luis Moraes Coelho, coordenador do Núcleo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Game Design da Escola de Belas-Artes, o UFMGames (BOLETIM UFMG, 2013). Atualmente a indústria nacional tem inovado, e grandes empresas conhecidas no ramo, como a Grow, passaram a reproduzir jogos europeus contemporâneos, como Catan¹⁷ e Carcassonne¹⁸. Há ainda novos empreendedores que se aventuraram no instável mercado brasileiro e que hoje despontam como empresas de primeira linha neste segmento comercial, com reconhecimento e aprovação do público fã de *boardgames*, como a Galápagos Jogos, com mais de 10 títulos internacionais publicados nos últimos dois anos (MEDEIROS, 2013).

1.2.1 Mini Dungeon Adventures

Mini Dungeon Adventures (MDA) é um jogo de tabuleiro de RPG, criado por Jim Bowen e distribuído gratuitamente na internet. O jogo possui características de um *boardgame*, pois requer um tabuleiro, conhecido no RPG como “grid”, que geralmente

¹⁶ *Game of Thrones*, *Galactica* e *Eclipse* são publicados pela *Fantasy Flight Games*, <<http://www.fantasyflightgames.com/>> Acesso em: 25 fev. 2014.

¹⁷ Foi o primeiro Jogo de Tabuleiro de Estilo Alemão a alcançar popularidade fora da Europa, sendo traduzido para o inglês, francês, italiano, japonês, português e húngaro. Foi lançado em 1995. <<http://www.catan.com/>> Acesso em: 25 fev. 2014.

¹⁸ Jogo de tabuleiro desenvolvido por Klaus-Jürgen Wrede e publicado originalmente em alemão em 2000, premiado com a Spiel des Jahres em 2001 como o melhor jogo do ano. Fez enorme sucesso, com mais de um milhão de jogos vendidos. <<http://riograndegames.com/games.html?id=48>> Acesso em: 25 fev. 2014.

consiste em uma malha de polígonos que delimita os movimentos, onde os marcadores representam a posição e movimentação dos personagens e monstros no tabuleiro. Ao mesmo tempo, é caracterizado pela linguagem marcante do *roleplaying game* através das regras e da narrativa oral da aventura. O jogo se encontra na quarta versão da fase de testes, ainda sem uma versão definitiva, e possui 17 páginas de regras básicas, com as explicações sobre como criar personagens e jogar, além das imagens montáveis e uma aventura pronta.

Esse jogo tem ainda outra característica peculiar, pois o tabuleiro e os marcadores devem ser impressos, recordados, montados e colados, conforme a técnica de *papercraft*, que consiste em imprimir a folha de jogo, recortar e montar as miniaturas e cenários. Assim, o jogo é distribuído gratuitamente, juntamente com o “tabuleiro” e as peças.

A escolha do MDA foi propícia para essa localização, pois além de ser gratuito e distribuído online sem fins lucrativos, ele se encaixa na temática de fantasia medieval, assim como os dois RPGs mais jogados no mundo, atualmente: *Dungeons & Dragons*¹⁹ e *Pathfinder*²⁰. Em ambos os jogos, os participantes criam personagens para participar de aventuras imaginárias onde eles enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si e ganham pontos de experiência para se tornarem mais poderosos à medida que o jogo avança. O D&D se destaca dos *wargames* tradicionais por permitir que cada jogador controle um personagem específico, ao invés de um exército, assim como em MDA. Miniaturas ou marcadores em um tabuleiro quadriculado também podem ser usados para representar esses personagens em D&D, que também criou o conceito de Mestre do jogo (*Dungeon Master* ou DM), que atua como juiz e narrador e é responsável por manter o cenário ficcional do jogo e aplicar as regras a cada situação descrita. Um jogo típico de *Dungeons & Dragons* consiste de uma aventura, que é o equivalente a uma história. O MDA também apresenta essa característica, e uma aventura pronta está incluída no livro.

O público alvo visado pelo MDA é de jogadores já experientes, pois muitas informações técnicas são omitidas do jogo, tornando-o mais acessível para aqueles jogadores que já têm familiaridade com a terminologia e a mecânica de um RPG. Levando isso em consideração, a localização baseou-se na tradição de grandes jogos já localizados na língua alvo.

¹⁹ <http://www.wizards.com/dnd/>, acesso em: 25 fev. 2014.

²⁰ <http://paizo.com/pathfinder>, acesso em: 25 fev. 2014.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa está fundamentada por um arcabouço teórico e metodológico que permite investigar práticas tradutórias sem recorrer às preconcepções avaliativas típicas de um antigo prescritivismo na pesquisa em tradução. Para embasar tais fundamentos são utilizados os preceitos de Holmes (2004), Toury (2004) e Baker (1998) acerca dos Estudos da Tradução e dos Estudos Descritivos da Tradução, desde a escolha do termo dessa ciência, passando por seus objetivos e singularidades, chegando por fim às normas da tradução. As particularidades da terminologia específica são descritas com base no trabalho de Cabré (1999).

2.1 Estudos da Tradução

A disciplina acadêmica que se ocupa do estudo da tradução foi designada por nomes diferentes em diferentes momentos. Alguns pesquisadores propuseram chamá-la ‘ciência da tradução’ (Nida 1969, Wilss 1977/1982), outros, ‘translatologia’ ou ‘tradutologia’, na França (Goffin 1971), mas a designação mais largamente utilizada hoje é a de ‘estudos da tradução’ [Translation Studies]. Em seu artigo seminal – ‘The name and nature of Translation Studies’, James Holmes defendeu a adoção de ‘translation Studies’ como termo padrão para a disciplina como um todo (1972/1988:70) e outros acadêmicos aderiram (BAKER, 1998, p. 277-280)²¹.

Segundo Koller apud Holmes (2004), “o termo ‘Estudos da Tradução’ deve ser compreendido como uma designação coletiva e inclusiva para todas as atividades de pesquisa com base ou foco na tradução e em fenômenos tradutórios”²².

Segundo Baker (1998), os primeiros estudos sobre tradução remontam à Antiguidade, com os trabalhos de Cícero, mas foi a partir da segunda metade do século XX que a tradução passou a ser reconhecida internacionalmente como uma disciplina autônoma. Os estudos da tradução inicialmente davam mais ênfase à tradução literária do que a outras formas de tradução, deixando de lado áreas mais práticas, mas o cenário atual já mostra grandes mudanças, abrangendo estudos não-literários, incluindo interpretações orais e multimodais, a legendagem, a dublagem e, em estudos mais recentes, a localização.

Segundo Holmes (2004), os Estudos da Tradução têm como objetivo (1) descrever os fenômenos do traduzir e da tradução (ou das traduções) da forma como se manifestam no mundo de nossa experiência e (2) estabelecer princípios gerais que permitam explicar e prever esses fenômenos.

²¹ Tradução de minha autoria.

²² Tradução de minha autoria.

Desta forma, a presente pesquisa é guiada por domínios já existentes nos Estudos da Tradução, sendo os Estudos Descritivos da Tradução (EDT). Estes domínios delimitam a pesquisa, a linha de argumentação e o seu desenvolvimento, fornecendo os conceitos e noções básicas na descrição dos fenômenos tradutórios a serem investigados.

2.2 Estudos Descritivos da Tradução (EDT)

Na obra fundacional de Holmes (2004) não é sugerido apenas um nome, mas também um mapeamento de campos dos estudos da tradução que, segundo Baker (1998), é “amplamente aceito como um quadro sólido para situar as atividades acadêmicas dentro desse domínio”, pois abrange as mais tradicionais vertentes da pesquisa na área.

O mapeamento de Holmes consiste em organizar os estudos em duas categorias, sendo a Aplicada e a Pura, onde os estudos Puros subdividem-se em Descritivo e Teórico. A Teoria da Tradução, ou Estudos Teóricos da Tradução, não se dirige à descrição de traduções existentes, à observação das funções cumpridas pelas traduções ou ao estudo experimental do processo tradutório, mas procura utilizar os resultados dos estudos descritivos em combinação com informações disponíveis provenientes de áreas e disciplinas correlatas para formular princípios e elaborar teorias e modelos que devem servir para explicar e predizer o que o traduzir e a tradução são e serão.

Por outro lado, os Estudos Descritivos da Tradução mantém sistematicamente o contato mais próximo com os fenômenos empíricos estudados, tendo sua orientação voltada para a descrição do processo, da função ou do produto da tradução.

Conforme o mapeamento citado, o presente trabalho está situado entre os estudos descritivos orientados ao produto, pois objetiva apontar características próprias referentes ao texto traduzido em questão, o RPG, através da descrição dos fenômenos do ato tradutório e do estabelecimento de princípios gerais pelos quais tais fenômenos podem ser explicados e previstos. Para definir tais fenômenos, a tradução foi delimitada por normas pré-determinadas, conforme o conceito de Gideon Toury (2004).

2.2.1 Normas de Tradução

Para Toury (2004), o tradutor desempenha um papel social, não se limitando apenas a transferir frases de uma língua para outra, pois exerce uma função determinada dentro de uma comunidade e, ao fazer parte dela, precisa adquirir um conjunto de normas com as quais ele define o que é adequado ou não em um processo tradutório. A aquisição dessas normas ocorre intuitivamente quando o tradutor está inserido dentro da cultura dessa comunidade, pois a

norma é ditada pelo contexto sociocultural em que se realiza o ato tradutório, direcionando o comportamento no que diz respeito à tradução.

Isso não significa que a adoção de uma determinada norma leva a seguir uma regra prescrita por um órgão superior, como se fosse uma lei reguladora passível de punição ou honrarias, nem que as tomadas de decisões durante o processo tradutório serão baseadas apenas na experiência do tradutor. Na verdade, segundo Toury, normas são regularidades observadas no comportamento tradutório, feitas com base em generalizações fundamentadas sobre fenômenos próprios da tradução, e variam conforme a época e a cultura aonde se inserem, de modo que não são estanques. Dessa forma, uma norma não se aplica da mesma maneira em todos os setores de uma sociedade e nem é aplicada da mesma forma entre diferentes culturas.

Além disso, “a tradução é um tipo de atividade que inevitavelmente envolve, no mínimo, duas línguas e duas tradições culturais e, conseqüentemente, pelo menos dois tipos de sistemas de normas em cada nível” (TOURY, 2004, p.200, tradução minha). Dessa forma, o “valor” da tradução pode ser descrito através de duas situações, que é de ser um texto em uma determinada língua que ocupa uma posição em determinada cultura ou ser a representação de outro pré-existente, que ocupa ou ocupou uma posição definida em uma cultura diferente. A escolha entre uma situação ou outra é o que Toury nomeia como norma inicial. O tradutor, como mediador, tem a tarefa de produzir um texto que represente outro, este já existente e inserido dentro da sua cultura de origem, mas que possa ocupar outro lugar, previamente definido, na cultura de chegada. Em resumo, o tradutor precisa buscar soluções para que o texto se adeque satisfatoriamente ao original, mas que também tenha aceitação suficiente para seus propósitos na língua de chegada. Às vezes não é possível conciliar os dois sistemas culturais, o que leva o tradutor a pender mais para um ou outro lado.

Ademais, há o que o autor define como normas preliminares e normas operacionais. As normas preliminares estão intimamente ligadas às políticas de tradução (*translation policy*), que são as escolhas de textos a serem traduzidos para determinada cultura, e à direção das mesmas (*directness of translation*), que define a escolha entre uma tradução direta (do texto fonte para o texto alvo) ou indireta (do texto fonte para uma terceira língua, e então para o texto alvo). As normas operacionais estão categorizadas em normas matriciais, que auxiliam na determinação da macroestrutura do texto, e em normas textuais, que regem as opções linguísticas e estilísticas, a nível microtextual.

Em suma, normas são códigos implícitos que refletem as ideias e valores partilhados por uma comunidade e que governam o comportamento dos membros da mesma, em

determinadas circunstâncias. Elas podem ser aplicadas em qualquer momento do processo tradutório, e não há uma relação hierárquica fixa entre elas necessariamente, mas sim de integração, pois servem igualmente ao processo de decisão do tradutor.

No caso dos tradutores inseridos na cultura do RPG, a recepção de cada jogo traduzido produz um retorno quanto às expectativas e às reações dos jogadores. Com base nesse retorno, o tradutor precisa ajustar suas estratégias e decisões de acordo com sua meta, buscando antecipar a recepção que seu texto terá. Para isso, ele precisa conhecer as normas vigentes nessa cultura, na qual ele deve estar inserido.

2.3 Estudos de Games e Localização

Os Estudos de Games foram recentemente estabelecidos como um campo fértil para a pesquisa científica (CRAWFORD, 2012), sendo a localização e a comercialização em diferentes culturas um dos pontos de interseção com os Estudos da Tradução (O'HAGAN, 2007). Neste trabalho, os termos “localização” e “tradução” são usados concomitantemente.

A localização é considerada uma sub-área dentro dos Estudos da Tradução, inserida no contexto de Tradução e Tecnologia (WILLIAMS, 2002), dedicada inicialmente aos softwares (ESSELINK, 2000), mas com recente expansão para quaisquer produtos (PALUMBO, 2009). Além disso, a localização de jogos vem sendo alvo de diversas pesquisas, a exemplo dos trabalhos sobre a localização de *trading card games* (FORNAZARI, 2013), a estratégia em tempo real (VIDAL, 2012) e o preconceito na localização (ALBUQUERQUE, 2011).

2.4 Terminologia especializada

Segundo Teresa Cabré, especialista em terminologia da Universidade Pompeu Fabra de Barcelona, as linguagens especializadas são registros funcionais caracterizados por uma temática específica, empregados em situações de características pragmáticas precisas, determinadas pelos interlocutores (basicamente o emissor), o tipo de situação em que são produzidas, e os propósitos ou intenções que se propõe a comunicação especializada (CABRÉ, 1999).

As linguagens especializadas não são inventadas, elas pertencem à língua materna e são uma decorrência natural da especialização da atividade humana, que implica no uso de palavras temáticas próprias do conhecimento especializado dos que transitam em uma área determinada, e assim, os integrantes desta comunidade específica tem um conhecimento maior desta terminologia. Pessoas de fora dessa comunidade, que não fazem parte deste

contexto específico, não possuem conhecimento do registro específico para compreender tal terminologia específica e utilizar a mesma.

Cada linguagem apresenta uma natureza própria e manifesta-se através de diferentes elementos linguísticos e extralinguísticos. São esses elementos singulares que caracterizam e especificam a linguagem, e através deles ela é reconhecida. Nesse sentido o RPG não é uma exceção, pois sua linguagem possui características particulares intrínsecas ao gênero.

Para exemplificar a terminologia especializada de RPG é possível fazer um contraste entre alguns conceitos retirados do dicionário Oxford e o seu uso comum dentro da esfera cultural de um jogador de RPG.

A palavra *rogue*, em inglês, é um termo pejorativo, que se refere geralmente a malfeitores e mentirosos, comumente traduzida como “trambiqueiro”. Já em grande parte dos RPGs medievais, *rogue* é um termo genérico que define um guerreiro ágil e furtivo, não necessariamente um ladrão ou larápio. *Hit point*, se for traduzido literalmente como ponto de acerto, transmite a ideia errada de que o personagem possui aquele número para um acerto, ou de que aquele número X é necessário para que ele seja acertado. Em RPGs, *hit points* é um termo básico, e representa o número de dano que a criatura precisa levar antes de cair morto ou inconsciente, por vezes traduzido como “vida”.

Com poucos exemplos, nota-se claramente o uso de terminologias próprias do RPG, que exigem do leitor certa competência linguística, sem a qual não seria possível absorver as informações passadas. Usando os preceitos de Cabré (1999), pode-se afirmar que o RPG possui uma terminologia específica, que pertence a uma situação comunicativa particular, que parte de um conjunto de regras tido como língua geral, que pertence ao conhecimento de grande parte dos falantes de uma comunidade, mas que se diferencia da mesma por suas distinções reconhecíveis apenas pelos membros da comunidade de RPG.

3 MÉTODO

Após a definição dos conceitos já fundamentados no tópico anterior, iniciou-se a fase da localização comentada. O texto original de MDA foi extraído do arquivo em formato pdf disponível no TUMBLR²³ do autor, através do SDL Trados Studio 2011, a mesma ferramenta CAT (*Computer Aided Translation*) utilizada na localização.

As escolhas terminológicas específicas foram tomadas levando em consideração a norma inicial proposta por Toury (2004), quanto à aceitabilidade e adequação como matrizes para a produção do texto de chegada, com o intuito de se aproximar mais da aceitabilidade. Essa decisão foi tomada não para afastar o leitor dos aspectos e realidades que pertencem à cultura de partida, mas para transformá-los em conceitos mais familiares ao público alvo, composto por jogadores experientes.

Levando em conta o leitor-alvo e os níveis expectáveis de conhecimento do contexto de chegada, foi imprescindível o uso comparativo de outros jogos já localizados na língua de chegada. Os jogos que serviram como base para essa discussão foram *Dungeons & Dragons*, *League of Legends*²⁴ (LoL) e *World of Warcraft*²⁵ (WoW). LoL e WoW são RPGs eletrônicos online, e ambos fazem uso dos mesmos termos que um RPG de mesa. A localização das edições de D&D para o português sempre foram muito polêmicas, causando grande divergência de opinião entre os usuários²⁶. Entretanto, a série possui 40 anos de história, tendo sido o primeiro RPG criado e sendo uma tradição muito duradora entre os jogadores, fazendo com que a sua localização seja ainda uma das mais influentes a moldar a terminologia específica de RPGs no Brasil.

²³ <http://newobmij.tumblr.com/>, acesso em 20 dez. 2014.

²⁴ <http://br.leagueoflegends.com/>, acesso em 20 dez. 2014.

²⁵ <http://us.battle.net/pt/int?r=wow>, acesso em 20 dez. 2014.

²⁶ As discussões entre a publicadora Devir e os usuários podem ser acessadas no tópico “casa de vidro”, no fórum RedeRPG: <http://www.rederpg.com.br/>, acesso em 20 dez. 2014.

4 LOCALIZAÇÃO COMENTADA

Durante a localização do MDA, alguns termos chamaram mais a atenção devido às dificuldades encontradas na localização dos mesmos, em especial aqueles com significados próprios dentro da terminologia específica de *roleplaying games*. Para demonstrar isso, foram escolhidos nove termos que apresentaram um grau maior de especialização, ou seja, palavras ou conceitos que possuem maior impacto na língua de chegada. Com a ajuda desses termos, foi possível analisar as dificuldades relacionadas à localização de RPGs e refletir acerca da terminologia especializada neste contexto. Os termos selecionados foram os seguintes:

Termos selecionados	
Texto Fonte	Localização
<i>Grid</i>	Matriz de combate
<i>Dungeon</i>	Masmorra
<i>Mana</i>	Mana
<i>Thief</i>	Ladino
<i>Dodge</i>	Esquivar
<i>Shield</i>	Proteger
<i>Parry</i>	Bloquear
<i>Ranger</i>	Arqueiro
<i>Lich King</i>	Rei dos Mortos

4.1 *Grid*

Como já dito anteriormente, *grid* é o termo usado para se referir à malha de polígonos que delimita a posição e a movimentação dos personagens e monstros no tabuleiro. No caso do MDA, a tradução inicialmente cogitada foi “tabuleiro”, como são chamados os *grids* de jogos de tabuleiros, que podem ou não conter marcações prévias conforme o jogo. No entanto, o termo não é corrente na terminologia de *roleplaying games*, onde não há uso de tabuleiros, mas sim de uma “matriz de combate” composta apenas por polígonos, na qual o mestre pode compor o terreno de combate fazendo marcações temporárias específicas para cada encontro. Por fim, optei por “matriz de combate”, por ser um termo neutro entre o RPG e o *boardgame*, além de ter sido usado na localização da 4ª edição do Livro do Jogador de *Dungeons & Dragons*.



Imagem 3: Exemplo de um *grid* usado em *Dungeons & Dragons*

4.2 *Dungeon*

Dungeon, em uma aventura de RPG, é um termo muito abrangente, podendo, muitas vezes, se referir a masmorras, calabouços, cavernas e locais subterrâneos em geral. O dicionário Oxford online já conta com um verbete específico para o termo usado em RPGs: “*Dungeon: (in fantasy role-playing games) a labyrinthine subterranean setting*” (OXFORD, 2013). O termo escolhido aqui foi masmorra, pois remete a um local subterrâneo e sombrio, se enquadrando no contexto do MDA. Também é o termo usado na tradução do D&D 4ª ed.

4.3 *Mana*

O termo mana é de origem Maori, e se relaciona à energia vital que flui através de tudo (WEBSTER, 2014). No RPG, a mana costuma representar a energia mágica com a qual são conjurados os feitiços. Em D&D, há um tipo diferente de energia para os conjuradores, então busquei correspondentes em outros RPGs (online e *tabletops*). *World of Warcraft* é o MMORPG (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Game*) mais jogado no mundo, sendo também a maior localização já feita, com 4 milhões de palavras traduzidas (MMORPGS, 2014). *League of Legends* é o MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) de maior expansão no cenário competitivo de games atual (CAMPBELL, 2013). Em ambos os casos a palavra original, mana, permaneceu, mantendo uma tradição antiga na localização de games do gênero, responsáveis pela absorção do termo para a cultura nacional.

4.4 *Thief*

Desde o surgimento do RPG, as classes funcionam como a “profissão” de um personagem, delimitando suas habilidades e características típicas e sempre seguindo

determinados arquétipos, que seriam os modelos ideais nos quais todas as classes são baseadas. Esses arquétipos são repetidos em diversos jogos: o Mago causa muito dano a longo prazo, o Guerreiro absorve uma grande quantidade de dano, o Clérigo é capaz de curar seus aliados, e assim por diante. *Thief*, *Scoundrel*, *Rogue* e *Smuggler* são classes em diferentes RPGs, mas que essencialmente referem-se ao mesmo arquétipo. *Thief* e *Rogue* são os mais recorrentes, aparecendo em jogos clássicos como *Ragnarok Online*, *Guild Wars 2*, *World of Warcraft*, *Dragon Age*, e nas séries *The Elder Scrolls* e *Final Fantasy*. Em nenhum dos casos a localização literal seria suficiente para abarcar a abrangência da classe, além da possível depreciação causada pelos termos em português. O arquétipo dessa classe possui algumas características principais presentes na maioria desses jogos: combater com duas armas (geralmente adagas ou espadas leves); causar grande quantidade extra de dano ao fazer um ataque “surpresa”; capacidade de arremessar adagas e de manipular venenos; além de outras habilidades furtivas, como não ser percebido facilmente, ser silencioso e ter habilidade de abrir fechaduras e de remover itens de outros personagens (jogadores ou NPCs) sem que estes percebam. Optei por usar o termo “ladino”, já tradicional nas localizações de D&D e WoW, que remete com êxito à astúcia da classe, sendo o “indivíduo que revela inteligência, vivacidade de espírito; esperto” e “indivíduo cheio de manhas e astúcias; espertalhão, finório” (INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS, 2009).



Imagem 4: O arquétipo de um ladino

4.5 Manobras de combate

“*Dodge*”, “*Shield*” e “*Parry*” são três manobras comuns em diversos RPGs, mesmo que algumas vezes não apareçam de forma explícita nas regras, são termos recorrentes na descrição das possíveis movimentações de combate.

4.5.1 *Dodge*

Dodge refere-se ao movimento de evitar algo ou alguém através de um rápido movimento súbito, e o termo “esquivar” corresponde com exatidão a esse movimento.

4.5.2 *Shield*

“*Shield*”, assim como “*Parry*”, não possui um termo análogo em português. *Shield* corresponde ao ato de utilizar um escudo para evitar um golpe, sendo muito comum o termo “*shielding*” em RPG, que caracteriza o ato de defender a si ou a alguém usando um escudo. Nesse caso, o termo utilizado na localização foi “proteger”, que corresponde ao ato de cobrir-se com algo ou abrigar-se em algum lugar para ficar a salvo de perigos e fatores externos.

4.5.3 *Parry*

O movimento de *parry* só pode ser executado com o uso de uma arma, sendo o movimento de afastar (uma arma ou ataque) usando um movimento contrário, desviando o golpe. Entretanto, o termo desviar não é qualificado para essa ação, pois causa a má interpretação de que o personagem está desviando do golpe, como na esquivar, quando na verdade a ação é feita através da arma. O termo bloquear pareceu o mais adequado nesse caso, pois faz alusão ao ato de bloquear o ataque do oponente usando o movimento da arma. Essas escolhas também foram apoiadas pela localização da 4ª edição de D&D.

4.6 *Lich King*

O termo lich é derivado de “lic”, um resquício do Inglês Antigo, que sobreviveu através de um dialeto oriundo do Sul da Inglaterra, e que significa “corpo” ou “cadáver”, e possui cognatos na maioria das outras línguas germânicas, como o nórdico antigo “lik”, holandês “lijk”, Alto-alemão antigo “lih” e alemão “leiche” (cadáver) (WEBSTER, 2014). No catolicismo romano, a palavra “lych-gate” refere-se a uma área coberta na entrada para o cemitério onde o caixão aguarda o clero, antes de prosseguir para o cemitério para o enterro apropriado (WEBSTER, 2014). Na ficção fantástica, lich é um tipo de morto-vivo, geralmente resultado da transformação mágica de um ser poderoso, como um rei ou um mago, em busca

de imortalidade. Fisicamente, são descritos como corpos em decomposição ou esqueletos. Diferente dos zumbis, que não possuem cérebro ou intelecto, os *Lichs* costumam manter seus pensamentos, sendo poderosos e inteligentes.



Imagem 5: A representação clássica de um *Lich* na ficção fantástica

O termo foi mantido nas traduções de WoW e D&D, sendo localizado apenas o substantivo, transformando-o em Rei Lich. Entretanto, essa escolha não parece ser possível na localização de MDA, pois a proposta é fazer a localização de todos os termos, sem manter estrangeirismos. Além disso, *Lich* ainda não é um termo assimilado na nossa cultura, como mana, então a manutenção do mesmo não necessariamente fará uma referência ao seu significado original. Dessa forma, o termo Rei dos Mortos foi escolhido, pois é uma clara referência à relação dessa criatura com o submundo. Rei Cadáver foi uma opção cogitada, mas não caracterizava de maneira absoluta o poder que essa criatura exerce sobre outros mortos-vivos, dando o entendimento de que o *Lich* é apenas mais uma criatura não-viva.

4.7 Ranger

Até a edição 3,5 de D&D, o termo *ranger* foi mantido. A localização da 4ª edição causou grande polêmica em vários aspectos, e a localização de *ranger* por “patrulheiro” causou grande divergência de opinião entre os jogadores. Os argumentos a favor dessa localização geralmente se baseiam na “fidelidade” entre os significados literais de *ranger* e patrulheiro, enquanto as opiniões contrárias afirmam que o termo limita o conceito do *ranger*

nesse universo, não sendo capaz de sintetizar a sua verdadeira essência. A classe *ranger* surgiu como uma estereotipização de Aragorn, personagem de Tolkien na série Senhor dos Anéis, mas a mecânica do jogo sofreu muitas alterações ao longo de suas diferentes edições e hoje não há tanta relação entre a classe e o personagem. Atualmente, um *ranger* em D&D representa um ser que vive (ou trabalha) fora da civilização e sabe rastrear e matar (em outras palavras, caçar) inimigos ou presas, usando o arco (que é típico de caçadores) ou duas armas (que se consolidou pelo fato de que o *ranger* não pode usar escudos, então precisa largar o arco e sacar as duas armas quando o inimigo está muito próximo). Uma ordem específica de *rangers* poderia funcionar como a de Tolkien, mas não é regra. A essência da classe atual é de um caçador e arqueiro, mesmo que por acaso ele realmente possa usar suas habilidades de caça pra patrulhar uma fronteira. As principais características de um *ranger* de MDA é poder usar o Arco Longo, que nenhuma outra classe pode manusear. Ele também ganha um bônus de Movimento, que lhe permite posicionar-se melhor, podendo mover-se e atacar no mesmo turno com mais facilidade. Ele também tem uma penalidade em fortitude, porque ele não é feito para ficar na linha de frente, e um bônus para se esquivar contra ataques à distância, novamente porque ele não está na linha de frente. Todas as habilidades dele são pensadas para o uso do arco e flecha. Dessa forma, na tentativa de tornar o jogo mais palatável ao público alvo, e levando em consideração as habilidades do *ranger* em questão, o termo arqueiro foi a escolha final.



Imagem 6: O arquétipo do *Ranger*

4.8 Outros aspectos da localização

Há ainda diversos aspectos importantes relacionados à localização de um RPG e que podem influenciar no resultado final do trabalho. Deve-se enfatizar o fato de que um texto de RPG está, muitas vezes, intimamente atrelado às imagens. Desta forma, a localização não ocorre apenas em nível linguístico, mas também em nível imagético. No caso do MDA, não foram necessárias grandes alterações no sentido das imagens com exceção da disposição dos elementos textuais e imagéticos, para melhor distribuição na página, visto que o texto alvo é constituído de um número muito maior de caracteres (4.579 palavras no texto fonte para 5.150 no texto alvo). A ausência do modelo original, não cedido pelo autor do jogo, dificultou a padronização da localização, que teve o seu leiaute adaptado para a melhor disposição possível do texto alvo. As versões original e localizada do jogo encontram-se em anexo.

5. COMENTÁRIOS FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo apresentar as especificidades da terminologia utilizada em *roleplaying games* através da localização de termos específicos do jogo *Mini Dungeon Adventures*. Para isso, a localização foi guiada pela primeira norma de Toury (2004), primando pela aceitabilidade em detrimento da adequação, em função da tradição já fundamentada na localização de RPGs, deixando em evidência o contexto de chegada e o leitor-alvo.

Através da localização comentada procurou-se destacar a necessidade de compreender a terminologia presente na linguagem de RPGs, através de termos como *ranger* e *thief*, que possuem diferentes significados em um RPG do que quando inseridos na linguagem corrente. A localização de *thief* por um termo literal, como ladrão, tende a denegrir a imagem da classe, que acabará por ter o uso desfavorecido pelos jogadores. Da mesma forma, a localização de *Lich King* por Rei Lich causa uma profunda alteração na carga de significados que o termo original possui, com referências ao mundo dos mortos que acabariam por tornar-se apenas um nome próprio na língua de chegada.

Através da exposição desses termos, pode-se notar a necessidade de conhecer a terminologia empregada para a localização de RPGs. Ainda assim, é preciso que mais estudos sejam desenvolvidos na área de localização de jogos para que se possa compreender de fato quais são as consequências do ato tradutório para a ambientação, imersão e interação dos usuários com o produto final.

Este trabalho possui suas limitações, visto que todos os RPGs possuem linguagem própria conforme sua temática, conceito e público alvo. Os termos aqui descritos são recorrentes em jogos de fantasia medieval, tornando necessárias mais pesquisas quanto às terminologias empregadas em jogos de diferentes contextos, como em aventuras modernas, futuristas, *cyberpunks*, sobrenaturais, entre muitas outras.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Ricardo Temporão. Tradução, Videojogos e Racismo. 2011. 69 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Tradução – Área de Especialização em Inglês, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2011. Disponível em: <<http://run.unl.pt/handle/10362/7409>>. Acesso em: 20 fev. 2014.
- BAKER, Mona. In other Words: A coursebook on translation. London & New York: Routledge, 1992.
- _____. Translation Studies. In: BAKER, Mona. Encyclopedia of Translation Studies. London/New York: Routledge, 1998. p. 277-280.
- BOLETIM UFMG: Em torno dos tabuleiros. Minas Gerais: Ufm, v. 1838, n. 40, 30 set. 2013. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/boletim/bol1838/7.shtml>>. Acesso em: 25 fev. 2014.
- BOWEN, Jim. The Creative Blog of Jim Bowen. Disponível em: <<http://newobmij.tumblr.com/>>. Acesso em: 10 out. 2013.
- CABRÉ, Maria T. La terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa e otros artículos. Barcelona: IULA, 1999.
- CAMPBELL, Colin. Competitive gaming recognized in U.S. as a pro sport. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/7/12/4518936/competitive-gaming-recognized-in-u-s-as-a-pro-sport>>. Acesso em: 20 fev. 2014.
- CAVALEIROS, DAS NOITES INSONES. Lista de Editoras de RPG. 2012. Disponível em: <<http://www.cavaleirosdasnoitesinsones.com.br/lista-de-editoras-de-rpg>>. Acesso em: 20 fev. 2014.
- COLETTI, Bruna Luizi. O roleplaying game como prática de escrita e letramento literário. In: SEMINÁRIO DE LITERATURA INFANTIL E JUVENIL - LETRAMENTO LITERÁRIO E DIVERSIDADE, 5., 2012, Florianópolis. Anais... . Florianópolis: Paulos/biruta, 2012. p. 532 - 538. Disponível em: <http://literaturainfantilejuvenil.files.wordpress.com/2012/12/anais-5_slij_2012.pdf>. Acesso em: 04 fev. 2014.
- CRAWFORD, Garry. Video Gamers. London: Routledge, 2012.
- DEVIR. Devir Livraria. Disponível em: <<http://www.devir.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2013.
- DEVIR. Devir Livraria. Disponível em: <<http://www.devir.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2013.
- ESSELINK, BERT. A Practical Guide to Localization. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2000.
- EVEN-ZOHAR, Itamar. The Position of Translated Literature Within the Literary Polysystem. In: VENUTI, Lawrence. The translation studies reader. Canadá: Routledge, 2004. Cap. 15. p. 192-197.

FAMEC. RPG NA EDUCAÇÃO: POR QUE APLICÁ-LO? Disponível em: <http://nead.famecpr.edu.br/loja/product.php?id_product=16>. Acesso em: 10 dez. 2013.

FORNAZARI, Meggie. Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual. In-tradução: Games e Tradução, Florianópolis, v. 5, n. , p.13-28, out. 2013.

FORTUNA, Tânia Ramos. Formando professores na universidade para brincar. In: SANTOS, Santa Marli Pires (org.) A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 115-119.

GOBET, Fernanda; VOOGT, Alex de; RETSCHITZKI, Jean. Moves in mind: the psychology of board games. Canada: Psychology Press, 2004.

HARPER, Douglas. Online Etymology Dictionary. Disponível em: <<http://www.etymonline.com/index.php?search=lich&searchmode=none>>. Acesso em: 10 jan. 2014.

HOLMES, James. The Name and the Nature of Translation Studies. In: VENUTI, Lawrence. The translation studies reader. Canadá: Routledge, 2004. Cap. 13. p. 172-185.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2010.

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS. Ladino. In: HOUAISS, Instituto Antônio. Dicionário Houaiss Eletrônico da Língua Portuguesa. V3.0: Objetiva, 2009. CD-ROM.

KICKSTARTER. Disponível em: <<http://www.kickstarter.com>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e Educação. Campinas: Papyrus, 1987.

MEC. Portal do Professor. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/buscaGeral.html?q=rpg>>. Acesso em: 20 dez. 2013.

MEDEIROS, Magarem. Board Games Brasil Tour:: tudo sobre jogos nacionais. 2013. Disponível em: <<http://geekgamers.com.br/novidades/board-games-brasil-tour-tudo-sobre-jogos-nacionais/>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

MMORPGS. World of Warcraft completa 1 ano de Brasil. Disponível em: <<http://mmorpgs.com.br/threads/parabéns-world-of-warcraft-completa-1-ano-de-brasil.53333/>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

MORGUL, Minas. Lançamento de RPGs em 2014 e 2015. Disponível em: <<http://www.minasmorgul.com.br/?s=lançamentos>>. Acesso em: 07 fev. 2014.

NERDSPOT. Board Games Brasil Tour: tudo sobre jogos nacionais. Disponível em: <<http://www.nerdspot.com.br/2013/livros-hq-rpg-board-games/board-games/board-games-brasil-tour-tudo-sobre-jogos-nacionais/>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

O'HAGAN, Minako. Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience. Disponível em <<http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75768/96198>> Acesso em: 17 fev. 2014.

OXFORD Dictionaries: Dungeon. 2014. Disponível em: <<http://www.more.ufsc.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2013.

PALUMBO, Giuseppe. Key Terms in Translation Studies. London: Continuum, 2009.

PARLETT, David. Oxford History of Board Games. North Carolina: Oxford University Press, 1999.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

RPG Acadêmico. Disponível em: <<http://rpgacademico.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

SILVEIRA, Fabiano; COSTA, Antônio. RPGEduc. Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

TOURY, Gideon. The Nature and Role of Norms in Translation. In: VENUTI, Lawrence. The translation studies reader. Canadá: Routledge, 2004. Cap. 16. p. 198-211.

VIDAL, Cristiane Denise; ELIAS, Isaque Matos. When Brazil Enters in the Koprulu Sector: the Starcraft II Localized into Brazilian Portuguese. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 11., 2012, Brasília. Anais... . Brasília: Sbgames, 2012. p. 114 - 125. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F14.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2014.

WEBSTER, Dictionary. Disponível em: <<http://machaut.uchicago.edu/cgi-bin/WEBSTER.page.sh?page=849>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

WILLIAMS, Jenny; CHESTERMAN, Andrew. The Map - A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies. Manchester: St. Jerome Publishing, 2002.

ANEXO A – MDA ORIGINAL

MINI
DUNGEON
ADVENTURES



A Print & Play Board Game By Jim Bowen



BASIC RULES

Starting the Game

Games of Mini Dungeon Adventures are played on a grid of 1"x1" tiles that form a dungeon. Each dungeon must have a starting door built into the outside walls to denote the dungeon's entrance. The dungeon should have at least six separate rooms. The game may be played as a single player adventure with the player making two heroes to use and the dungeon master being replaced by a set of artificial intelligence behaviors for each monster. In multi-player games, one player will act as a dungeon master and control all the monsters and the others will either control a single hero or a set of 2 heroes if they so desire. No more than six heroes may be used in a game at once. To make a hero, build a hero card holder, name the character and choose a race and class from the hero generator card. Afterwards, build a suitable pawn for it from one of the miniatures pages. Once each hero is ready, place the pawns outside the dungeon's entrance doorway.

Creating a Hero

When players create a hero, they must first use a hero card and consult the hero generator chart to choose a race and class. The hero's stats are determined by the race, while the class may modify them for a particular task.

Once the stats have been determined, place a D6 in each dice tray revealing the appropriate number corresponding with the stat. Some stats may require 2 dice if the number goes over 6. Each hero is given 6 gold to be used to buy starting equipment. This gold may not be shared and does not go into the party chest if it is not used.

Hero class Abilities

Each class will have separate abilities and weapons options available to them.

Fighter - Fighters can use 2 handed weapons with 1 hand.

Mage - Begins the game with a single spell from the spellbook card. Each mage in the party will have a D6 placed on the spellbook to keep track of their mana. This will start at 6 and be reduced by 1 (or more depending on the spell) for each time a spell is successfully cast.

Ranger - Rangers have +1 on die rolls for dodge attempts against ranged attacks.

Thief - Add +1 to treasure charts when a chest is opened by a thief (max 6). Trap results are -1 when a room is first explored by a thief. Dodge/shield/parry saves against hits caused by traps are at a +1 bonus.

Round Sequence

Rounds consist of the hero player(s) performing actions with their hero(es) until they have no speed points left or decide to end the hero turn. After the hero turn is completed, the dungeon master (or a hero player moving the monsters following the A.I. behavior) will perform actions with each monster until all speed points have been expended. Afterwards, the round ends and a new one begins.

Moving

When a hero or monster is moving, it takes 1 speed point to move 1 square. Diagonal moves are not allowed. Heroes may move through spaces containing other heroes and monsters can likewise move through spaces containing other monsters. Both heroes and monsters must stop moving when they enter a space containing an enemy figure. If the enemy figure is defeated, the hero or monster may spend more speed points to continue moving. If a hero or monster started the turn already in the same square as an enemy, they may move out of that square unhindered. Heroes and monsters with the flight ability may ignore other figures as well as level changes when moving. Only three heroes may occupy any one square simultaneously. Likewise, only three monsters may occupy any one square simultaneously, though up to four figures consisting of any other mixture of heroes and monsters can occupy the same square.

Attacking

Attacking is done by comparing the attacking figure's ATTACK (A) value, any bonuses granted by equipment and a D6 roll. Add together the total attack strength and compare it to the defending figure's TOUGHNESS (T) value. If the attack strength is greater than the enemy's toughness, then it is a hit and the enemy will lose 1 HEALTH (H). Up to four attacks may be attempted per turn. Melee attacks are done by targeting an enemy figure in the same space as the figure making the attack (although some weapons, such as the spear, can reach farther). Melee attacks cost 1 speed point per attempt unless a weapon ability states otherwise.

Ranged attacks are made by targeting an enemy figure within the targeting figure's weapon's range value and line of sight. A figure has line of sight to another figure if there are no figures or walls in the spaces in between them and the target. Ranges are measured orthogonally, not diagonally. Ranged attacks cost 2 speed points per attempt to make unless a weapon ability states otherwise.

Any die roll of a 6 (ranged or melee) will cause a critical hit (hits automatically) regardless of the enemy's toughness. Any die roll of a 1 is a critical miss and will not cause a hit regardless of the attack total or enemy toughness.

Defense Actions

Defense actions are performed by heroes (and sometimes monsters) when an enemy

figure is attacking them. In order to perform one of these defense actions, a hero must have enough speed points remaining to complete the action (enemies that can perform a defense action will have a special rule allowing them to do so). If a defense action is failed, the hero will lose health from the attack as normal. You may attempt as many defense actions as your remaining speed points allow in a turn, but once a save is failed you cannot attempt another save for that particular attack. Some abilities or equipment may modify the saving rolls of the previously mentioned defense actions. The defensive actions you can perform when attacked are as follows:

Dodge - Costs 1 speed point. Make a 5+ saving throw to ignore one hit.

Shield - Shields will have a speed cost to use, level and a rating. The level shows how much damage is ignored when the save is passed. The rating shows what die roll is needed for it to work.

Parry - Certain weapons will allow for a parry save. This costs 1 speed point to attempt and is passed on a 4+ to ignore 1 hit.

Other Actions

The following actions cost 1 speed point:

- Moving an item to or from inventory to equipment.

- Trading/giving items to a hero in the same square (both heroes spend 1 point).

Using a potion does not require speed points, but is limited to one potion per round on the heroes turn.

- Open a door or treasure chest (cannot be done while there is a monster on the same square).

Revealing a room

When a hero first opens a door to a new room or moves onto the first square of a new room from a hallway, roll on the monster generator chart. The dungeon master chooses what kind of monsters as well as their placement. If there is no dungeon master, use the monster placement chart for the quest. If a treasure chest is in the room, it must always be in the farthest corner from the entrance and contain at least 1 monster. No more than 2 monsters may be placed on any square while placing monsters. If the quest includes a trap chart, roll a D6 and consult the chart for its effects. Once a door has been opened, it will remain open for the rest of the game.

Clearing a room

Once all monsters in a room have been defeated, the heroes will have a short time to reach the next room before the monsters have a chance to prepare for them. If the heroes manage to explore the next room on the same round a room has been cleared, they do not have to roll on the trap chart. If they take an additional round after to reach the next room, they must roll on the trap chart. If they take two or more turns, the trap chart will be rolled with a +1 modifier

Retreating to Town

At any time there are no monsters

visible in the dungeon, the heroes may retreat to town. To do so, place a die in the room occupied by the heroes to mark the return point and remove the hero figures from the dungeon. While in town, the heroes may do any of the following:

- Heal each hero for 1 health for free or up to 3 health for 2 gold (per hero).
- Spend gold to buy items from the town store.
- Go gambling. This costs 4 gold and allows a single roll on the treasure chart.

When the heroes are done with performing town actions, place all the hero pawns back in the dungeon on the square with the return point die and re-roll the monster generator for the room. Add +1 to the die result for every monster generator roll afterward. This penalty is cumulative.

Wounded Heroes

If a hero drops to 0 health, they become wounded. Remove the hero pawn from the dungeon and place it lying prone on the Town card. Each round afterward, the hero will regain 1 health. Wounded heroes may not re-enter the dungeon or perform town actions until the other heroes perform a retreating to town action. Once this has been done, the wounded hero will rejoin the party and may perform town actions before going back into the dungeon with them. If at any point all hero figures are wounded simultaneously, they are defeated.

Fighting the Boss

When the last room of the dungeon is explored, in addition to the monster generator and trap rolls, place the dungeon boss in the room. The heroes clear the dungeon once all monsters (including the dungeon boss) are defeated.

Gaining Levels

When a hero party clears a dungeon, they gain a level. For every level, each hero may increase their health (H), speed (S) or attack (A) stat by 1. Monster generator rolls are also modified by +1 for every party level. This penalty stacks with the retreating to town penalty. All monsters gain +1 health (H) for each hero level.

Dungeon Size

Dungeons must be at least 10 x 10 squares and contain at least 6 separate rooms. A room either has a door that must be opened, a stairway or ladder to reach, or a narrow hallway to reach. Each room must contain at least 5 squares and no more than 16.

Monsters

Before the game begins, the dungeon master will select 15 small monsters, 3 large monsters, a mini-boss and the dungeon boss to be used in the dungeon. For single player or advanced games, a quest compendium will be used to select monsters and bosses. For a 2 hero game, the monsters will use unmodified stats. For a 3-4 hero game, the monsters will each have their health (H) increased by +1 and for a 5-6

hero game by +2. The following monsters are all from the starter quest, Lair of the Lich King.

Small monsters

Skeletons - H1 A4 T7 S4

Special: Spear & 5+ dodge save against hero attacks.

A.I. Behavior: Skeletons will always move to attack the weakest (lowest toughness) hero from the closest diagonal direction (spear attack). If they cannot reach or harm that hero (due to using an invulnerability potion), they will attack the closest hero instead.

Zombies - H1 A4 T7 S4

Special: For each zombie beyond the first that attacks the same hero in a round, modify the attack value by +1 before rolling. When placing monsters, you may select 2 zombies instead of another small monster.

A.I. Behavior: Zombies will always move to attack the nearest visible hero. If two heroes are tied for closest or in the same square, they will attack the hero with the least health (H) remaining. If there are no heroes in sight, they will follow the last hero they saw out of the room.

Minions - H2 A4 T8 S5

-available after 3rd room-

Special: Minions have a sword and crossbow. If an attack made by a hero fails to hit a minion, they will retreat 1 space away from that hero. The hero may then spend 1 speed point to follow them.

A.I. Behavior: Minions will attempt to stay 2 squares away from the closest hero and shoot their crossbow until they run

out of speed points. If they are in the same square as a hero, they will first make 3 melee attacks before retreating 2 squares away.

Guards - H2 A3 T9 S3

-available with bosses & mini-bosses-

Special: Guards carry a siege shield & a sword. Guards will block the first hit scored on them each round.

A.I. Behavior: Guards will try and move to a square in front of the boss to block the heroes from approaching. If there is a hero in the boss' square or in an adjacent square, then they will move to that square and use any remaining speed points to attack the hero. If they start the turn in a square containing a hero, they will make several melee attacks.

Large Monsters

Trolls - H3 A5 T8 S4

Special: Trolls inflict 2 damage per hit instead of 1.

A.I. Behavior: Trolls will attempt to move and attack the closest hero. If two heroes are tied for closest, they will attack the hero with the most health.

Patchwork Reanimation - H3 A4 T10 S4

Special: Any Hero hit by this monster will have its speed points reduced by half (rounded up) for the next round.

A.I. Behavior: Reanimations will move towards the closest piece (hero or monster with the exception of bosses) and attack with all remaining speed points. If a hero and a monster are equally close, the reanimation will go after the hero. If there are no heroes in the room, the reanimation may not do anything.

Mini-Boss

Fire Demon - H5 A5 T8 S5

Vortex of Doom: 2 speed points to use +1A range 3 targets all heroes within 3 squares. If the attack is higher than any heroes toughness value, that hero is drawn 1 square closer to the demon.
Sweep: Melee attacks made by the Fire Demon will target every hero in his square.

A.I. Behavior: The fire demon will move to the nearest square occupied by a hero. If there is another hero within 1 square of that hero, he will attempt to use his vortex spell. Any remaining speed points will be used to attack.

Dungeon Boss

Lich king - H5 A5 T9 S10

Abilities:

Raise Dead: 3 speed points to use. Place a zombie in the square occupied by the lich.

Magic Blast: Same as mage spell.

Soul Drinker: 3 speed points to use. Make a melee attack at +1A. If successful, give the lich +1 helath (H).

A.I. Behavior: If the lich is not in a square occupied by a hero at the start of the dungeon master's turn, it will first move to make a mage blast attack on the nearest hero(es) in range, move to that square, summon a zombie, then use soul drinker if there are any remaining speed points. If the lich starts the dungeon master's turn in a square containing a hero, it will summon a zombie, move 2 squares away from that hero and use mage blast on a different hero until it

runs out of speed points.

Special Rules

The lich king is raising up an army of the undead to lay siege to a nearby town and it is up to the brave heroes to venture forth into his dungeon fortress to stop him. The lich does not sit idly while they approach, and for every 5 rounds the heroes take to reach his lair, he will gain a zombie minion to place in the final room.

Placement rules

1st room: skeletons and trolls placed as far from the room entrance as possible.
 2nd room: Zombies and trolls. As many zombies as possible will be placed on squares no less than 2 spaces from the entrance. Trolls will be placed as far from the entrance as possible.


3rd room: skeletons, minions (favoring minions) and patchworks placed as far from the room entrance as possible.


4th room: Minions and trolls placed as far from the door as possible.


5th+ rooms: Minions, zombies and patchworks no less than 2 spaces from the entrance.


Mini-boss room: 1 guard and minions with a patchwork placed as far from the entrance as possible.

The final boss fight will have two guards and skeletons (plus the zombies from the quest rules) with trolls. The boss, guards and trolls are placed as far from the entrance as possible, while the skeletons and zombies start within 2 squares of the entrance.

Name: _____	H health
Race: _____	<input type="text"/>
Class: _____	
 MINI Dungeon ADVENTURES	A ttack
	<input type="text"/>
	T oughness
<input type="text"/>	
Inventory	S peed
	<input type="text"/>

Name: _____	H health
Race: _____	<input type="text"/>
Class: _____	
 MINI Dungeon ADVENTURES	A ttack
	<input type="text"/>
	T oughness
<input type="text"/>	
Inventory	S peed
	<input type="text"/>

Name: _____	H health
Race: _____	<input type="text"/>
Class: _____	
 MINI Dungeon ADVENTURES	A ttack
	<input type="text"/>
	T oughness
<input type="text"/>	
Inventory	S peed
	<input type="text"/>

Name: _____	H health
Race: _____	<input type="text"/>
Class: _____	
 MINI Dungeon ADVENTURES	A ttack
	<input type="text"/>
	T oughness
<input type="text"/>	
Inventory	S peed
	<input type="text"/>

HERO GENERATOR



Races: **Hume Elf Orc Dorf**

H health:	4	4	4	4
A ttack:	4	3	5	4
T oughness:	8	6	8	9
S peed:	7	9	6	6

Classes: (modifies race stats)

Fighter - No stat changes. Treat 2 handed weapons as 1 handed.

Mage - +1A -1T Starts with a single spell from the spellbook. Each mage will place a D6 on the spellbook to keep track of their mana. This starts at 6 and is reduced by 1 (or more depending on the spell) for each time a spell is successfully cast.

Ranger - +1S -1T +1 on die rolls for dodge attempts against ranged attacks.

Thief - +1S -1A Add +1 to treasure charts when a chest is opened by a thief (max of 6). Trap results are -1 when a room is first explored by a thief.

Monster GENERATOR



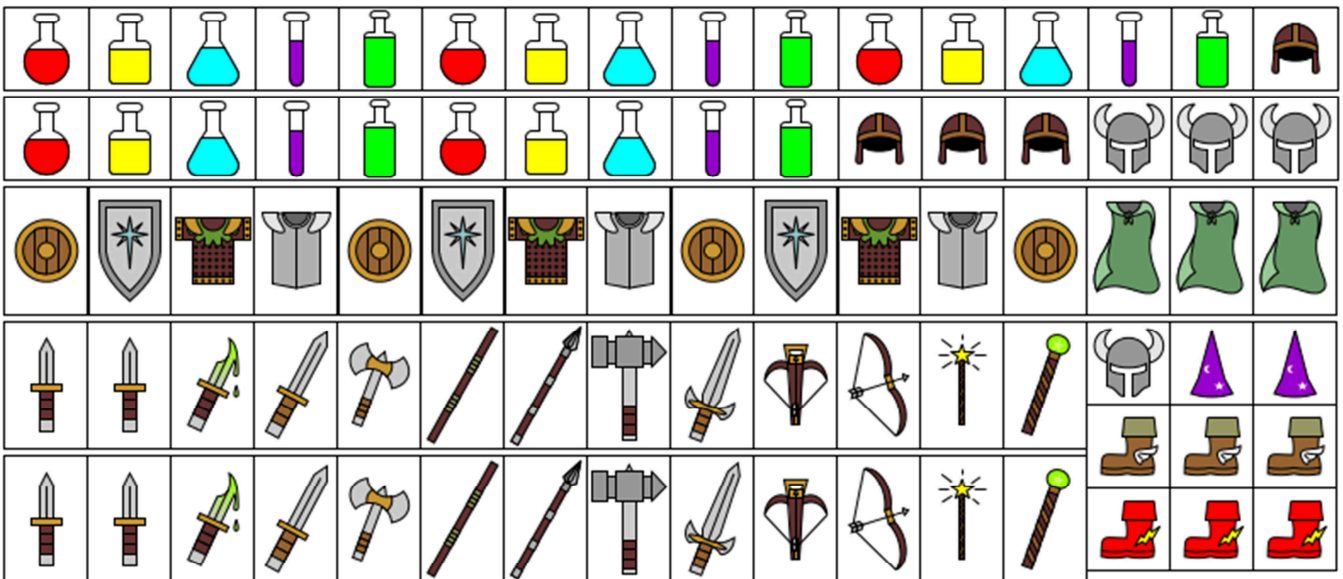
Each time a new room is explored, roll a D6 and consult the chart below

- 1-2 - 1 small monster for each hero
- 3 - D6 +1 small monsters
- 4 - 1 large monster & D6 small monsters
- 5 - 2 small monsters for each hero +1 treasure chest
- 6 - 2 large monsters, +1 small monster for each hero +1 treasure chest
- 7 - Mini boss, + 1 large monster, +1 small monster for each hero +1 treasure chest

Only 2 monsters (regardless of size) may start on any 1 square. Afterwards, there may be up to 3 per square as normal.

Each time the heroes retreat to town, treat the D6 result of this chart as 1 higher. This effect is cumulative.

ITEM TOKENS



COLLECTING GOLD



When gold is collected by any hero, it goes to the hero party chest. Use dice placed on the chest section of this card to keep track of how much gold the party has. Gold can be collected by:

- Killing a small monster: +1 gold
 - Killing a large monster: +3 gold
 - Kill a mini boss: +4 gold
 - Kill the dungeon boss: +5 gold
 - Open a chest with a thief: +1 gold
- You can also find gold in treasure chests and by gambling in town.

Hero Party Chest



TREASURE CHESTS



When a treasure chest is opened, roll a D6 and consult the chart below. When the gambling action is performed by a thief, add +1 to the result.

- 1- A health, luck or speed potion and 1 gold
- 2- 3 gold
- 3- 4 gold
- 4- A single weapon of the opener's choosing
- 5- 6 gold
- 6- Any two weapons from the store (heroes must still move to take the items from the chest or have the opener bring the items to them)
- 7- (gambling only) Banned from the establishment: The heroes may no longer gamble for the duration of the quest

RETREATING TO TOWN



At any time there are no monsters present on the board, the heroes may elect to temporarily retreat to town. To do so, leave a die in the room currently occupied by the heroes to mark the return point.

While in town, the heroes may do any of the following:

- Heal each hero for 1 health for free or 3 health for 4 gold (per hero)
- Return each mage's mana die to a 6
- Spend gold to buy items from the store
- Go gambling (costs 5 gold. Roll on the treasure chest chart).
- Sell unused items and equipment for half of their store value.

When the heroes are done performing town actions, place all the hero figures back in the dungeon on the return point and re-roll on the monster generator chart for the room. Afterwards, any further monster generator rolls are made at +1. This modifier stacks each time the heroes perform a retreating to town action.

MAGE SPELLBOOK



Mages start the game with 1 spell from the list below and gain an additional spell for each level gained. Each time mage casts a spell successfully, reduce the mana die by 1.

Alchemy - Costs 1 speed point. Add your attack strength and roll a D6. If your attack total equals or passes 10, roll a d6 and consult the chart below.

- 1 - Gain a luck potion
- 2-4 - Gain a health potion
- 5 - Gain a speed potion
- 6 - Gain an invulnerability potion

Aura of Defense - Costs 4 speed points. All dodge/shield/parry rolls made by any hero in the mage's square or adjacent receives a +1 bonus to the die result for the round. You may cast this on the dungeon master's turn.

Clairvoyance - Costs 2 speed points. Re-roll any 1 die roll made by a hero. You may cast this spell at any time during a round.

Curse - Costs 2 speed points. Range 3. Target monster is permanently -1 Toughness. This may be used multiple times on the same monster.

Force Will - Costs 2 speed points. Range 2. May only target small monsters. If the attack is successful, deal no damage. Instead, the target monster is under your control for the remainder of the round. This enemy may still be attacked by other heroes.

Healing - Costs 2 speed points. Range 2 Pass an attack against a target heroes' toughness to restore 1 health to that hero.

Mage Blast - Range 3. Target any 2 monsters in the same square or squares adjacent to each other. Both squares must be in range.

Time Warp - Costs 2 speed points. Uses 2 mana. Any monsters and heroes in the same square as the caster (including the caster) have their speed points reduced to 0 until the start of the next round. Monsters do not replenish their speed points on the dungeon master's turn this round.

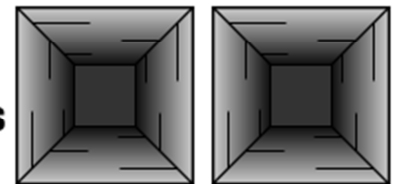
TRAPS



If the heroes explore the next room on the same round that a room has been cleared, they do not have to roll on the trap chart. If they take an additional round to reach the next room, they must roll for the trap chart. If they take two or more turns, the trap chart will be rolled with a +1 modifier

- 1 - There are no traps
- 2 - The hero that opened the door is hit by a falling brick. You may attempt to dodge, shield or parry the attack or lose 1 health.
- 3 - The floor gives way to a pitfall. Place the pit token on the square occupied by the hero who explored the room. The hero may attempt a dodge save. If they pass, place them on any adjacent square. If they fail, they lose 1 health and may not move from the pit this round. It takes 2 speed to leap over the pitfall or move out of it.
- 4 - The walls are covered in carnivorous vines. Each time a hero ends its movement in a square adjacent to a wall, roll a D6. On a 1 or 2, the hero is attacked by a vine and must pass a dodge/shield/parry save or lose 1 health.
- 5 - The monsters are waiting in ambush! After the monsters are placed, the hero turn immediately ends (the heroes retain any unused speed points).
- 6 - When rolling for the monster generator, roll twice. If the monster generator roll has any +1 modifiers, the second result is unmodified.
- 7 - Roll twice on the monster chart and take both new results. If both dice show the same result, re-roll one of them.

Pitfall Tokens



TOWN STORE / Items



Potions



2 gold

**Health
Potion**
+D3 Health



2 gold

**Speed
Potion**
+3 Speed
When Used



4 gold

**Luck
Potion**
1 Auto Hit



4 gold

Mana Potion
+3 mana



6 gold

**Invulnerability
Potion**
Hero Loses
No Health
This Round

Armor



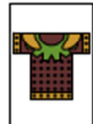
4 gold

Small Shield
prevents 1
health loss
with 3+ save



8 gold

Siege Shield
prevents 1
health loss
when used



6 gold

Leather Armor
+1T vs melee



10 gold

Iron Armor
+1T



6 gold

Shadow Cloak
1 free dodge
attempt per
round



4 gold

Leather Cap
Discard
to prevent 1
health loss



8 gold

Mighty Helmet
+1H when
equipped



6 gold

Wizard Hat
+1A When
Casting
Spells



8 gold

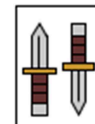
Pegasus Boots
Grants Flight



10 gold

Boots of Haste
+1 Speed

Weapons



4 gold

Daggers x2: Dual wield only. Grants parry
and 1 additional melee attack per round.



4 gold

Wooden Staff: 2 handed. +1A and parry



6 gold

Sword: 1 handed +1A
If dual wielding: +3A and parry for 2 speed
per attack or +1 at 1 speed per attack.



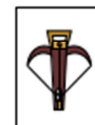
6 gold

Axe: 1 handed +1A
+2A if other hand is free
Available to fighters and orcs



6 gold

Spear: 2 handed +1A
Melee attacks may be made on adjacent or
diagonal squares.



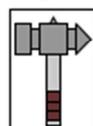
6 gold

Crossbow: 1 handed +1A Range 3
May not fire through squares containing
other enemies or heroes.



6 gold

Wand: 1 handed. +1A Range 3
+1A also applies to spell casting.
Same range restrictions as crossbow.
Available to mages only



8 gold

Warhammer: 2 handed. +1A
Critical hits cause enemies to lose 2 health
Available to fighters and dwarves



8 gold

Poisoned Blade: 1 handed
Any roll of a 5+ is a critical hit.
May be paired with a normal dagger to
grant a parry save. **Available to thieves only**



8 gold

Greatsword: 2 handed +2A
2 speed per attack.
Enemies hit by this weapon lose 2 health
instead of 1.



8 gold

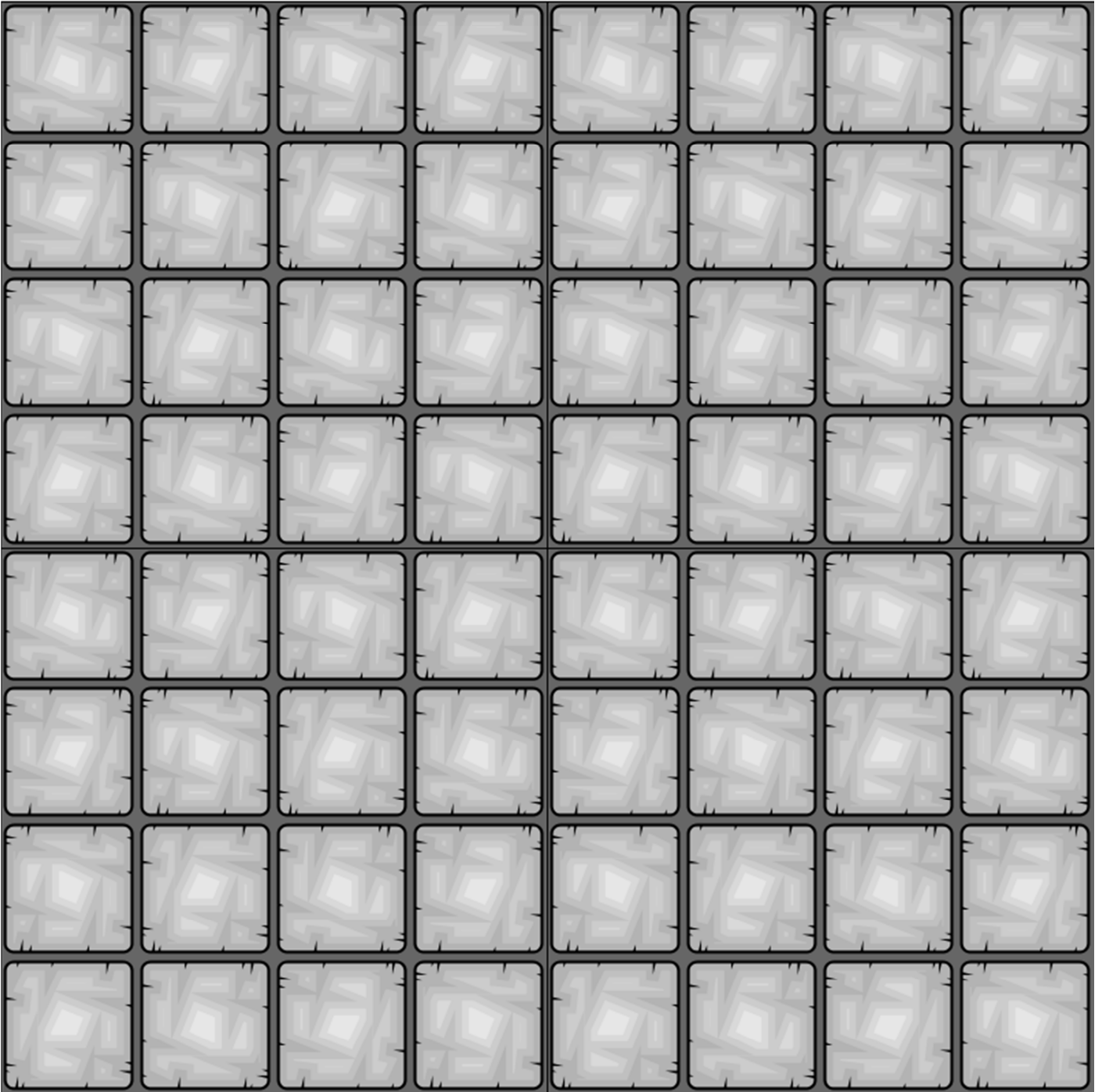
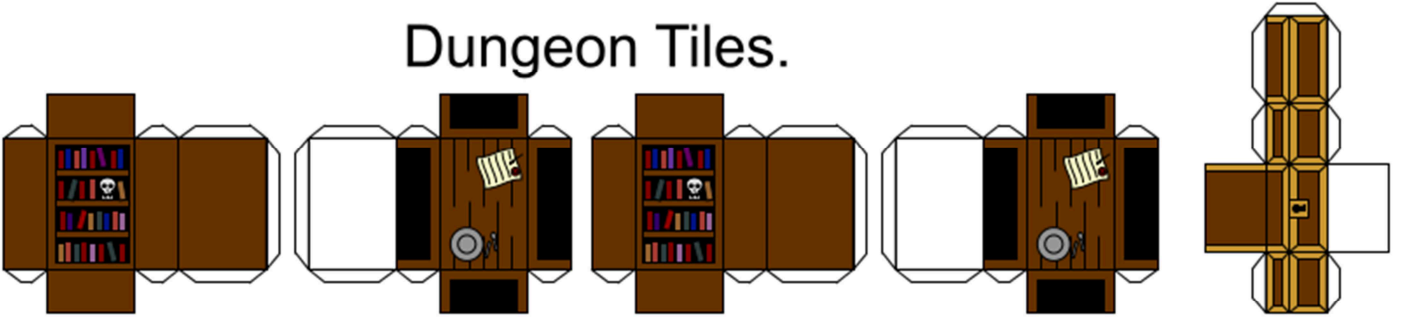
Long Bow: 2 handed +1A Range 4
Long bows may fire over enemies and heroes
to reach enemies behind them within range.
Available to rangers only



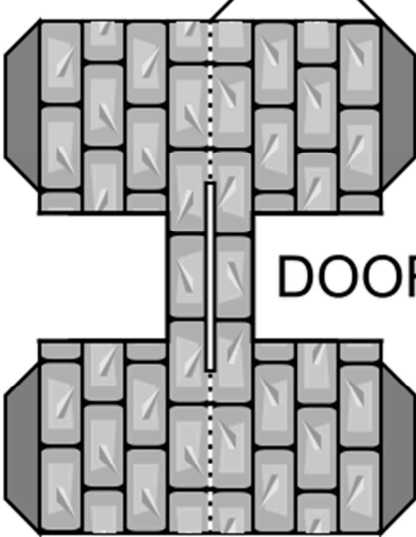
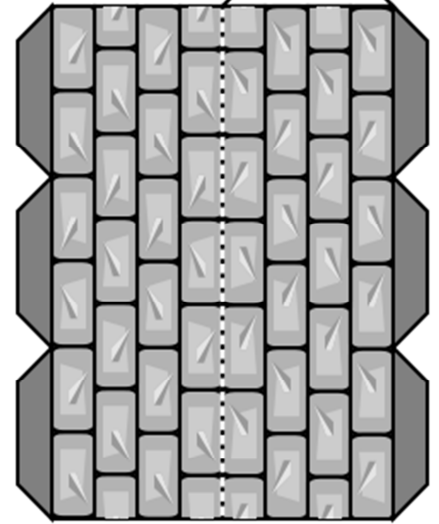
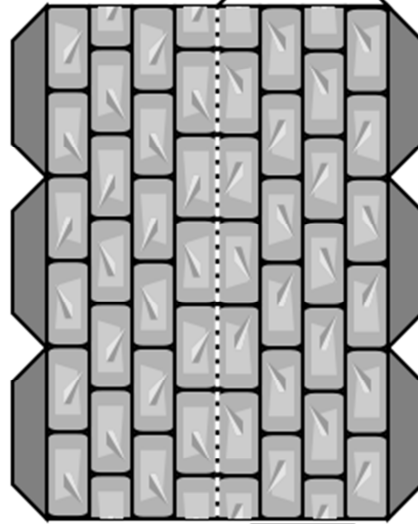
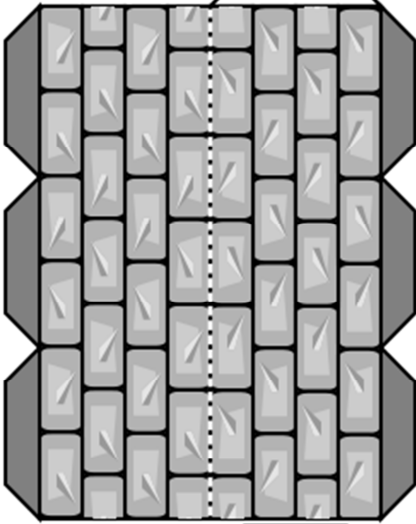
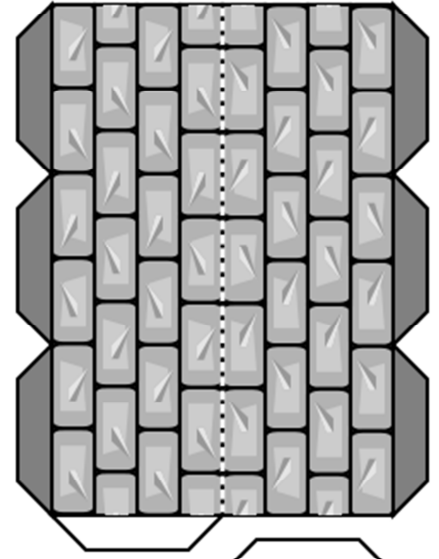
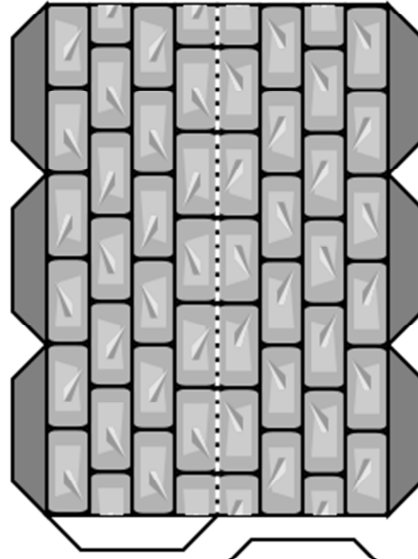
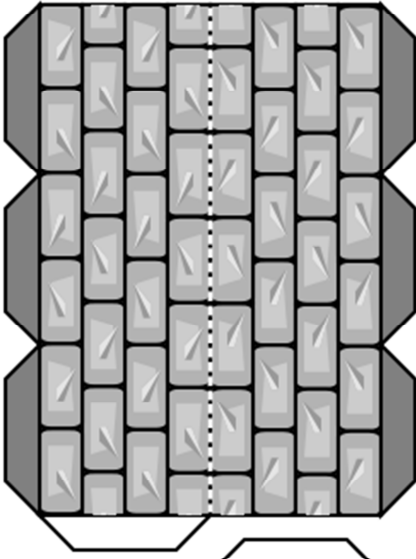
8 gold

Mage Staff: 1 handed. Grants one additional
spell. Select this spell when you first equip
the mage staff.
Available to mages only

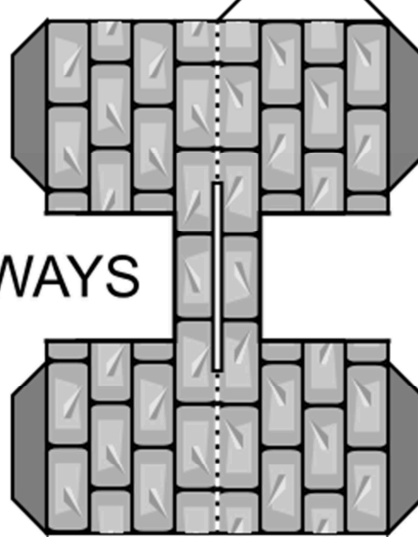
Dungeon Tiles.



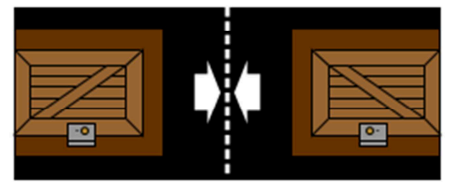
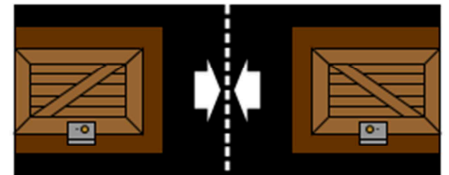
Wall Sections. Print as many as needed.

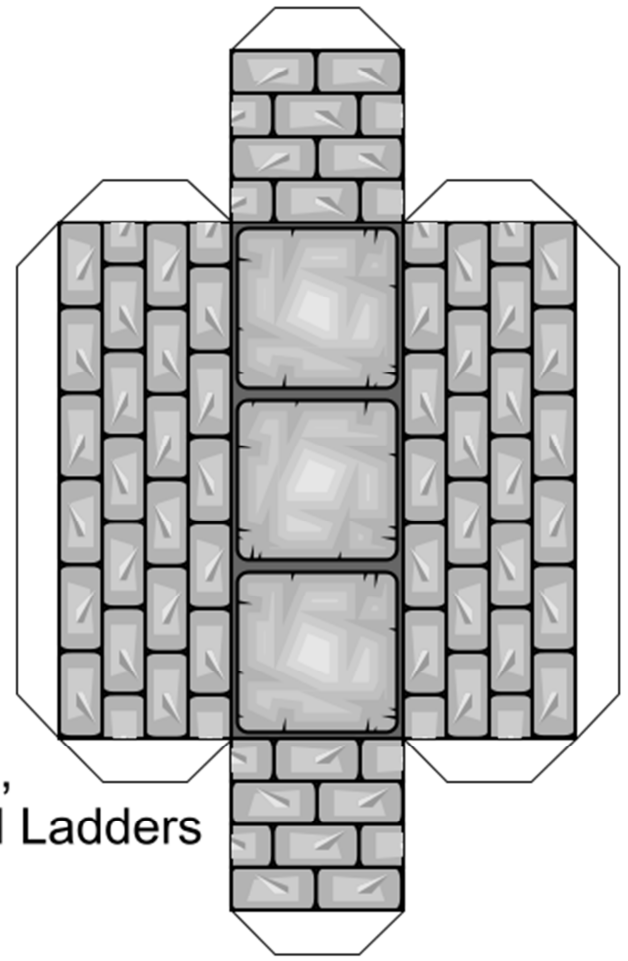
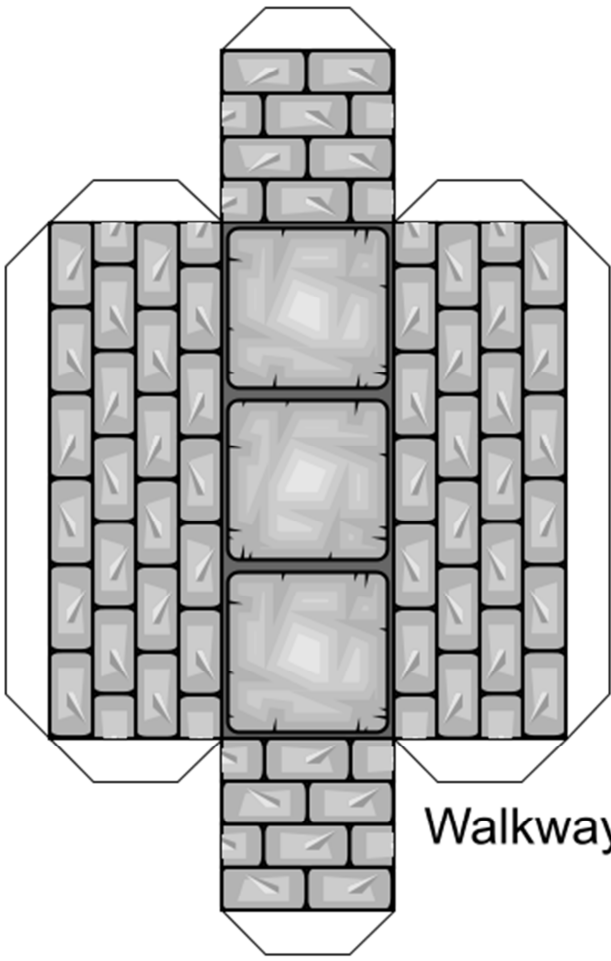


DOORWAYS

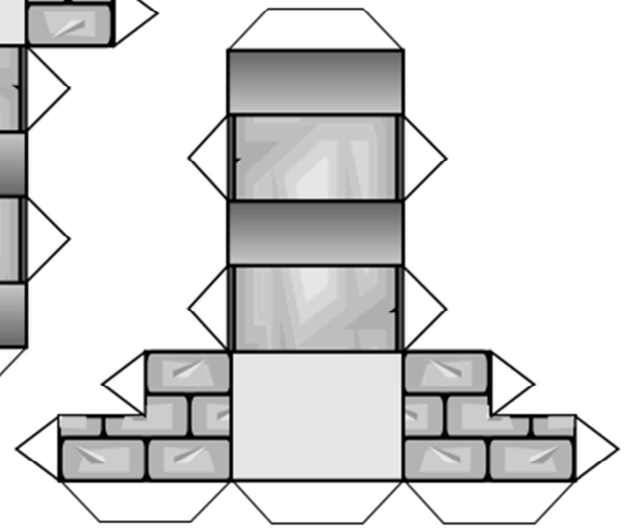
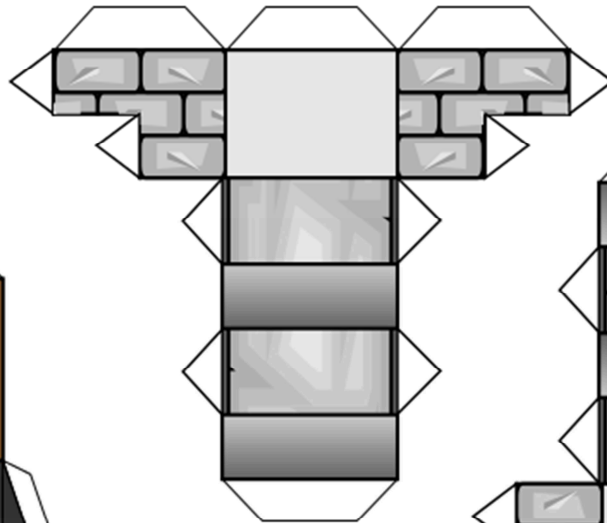
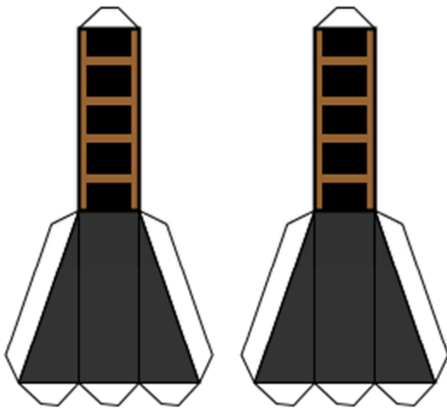


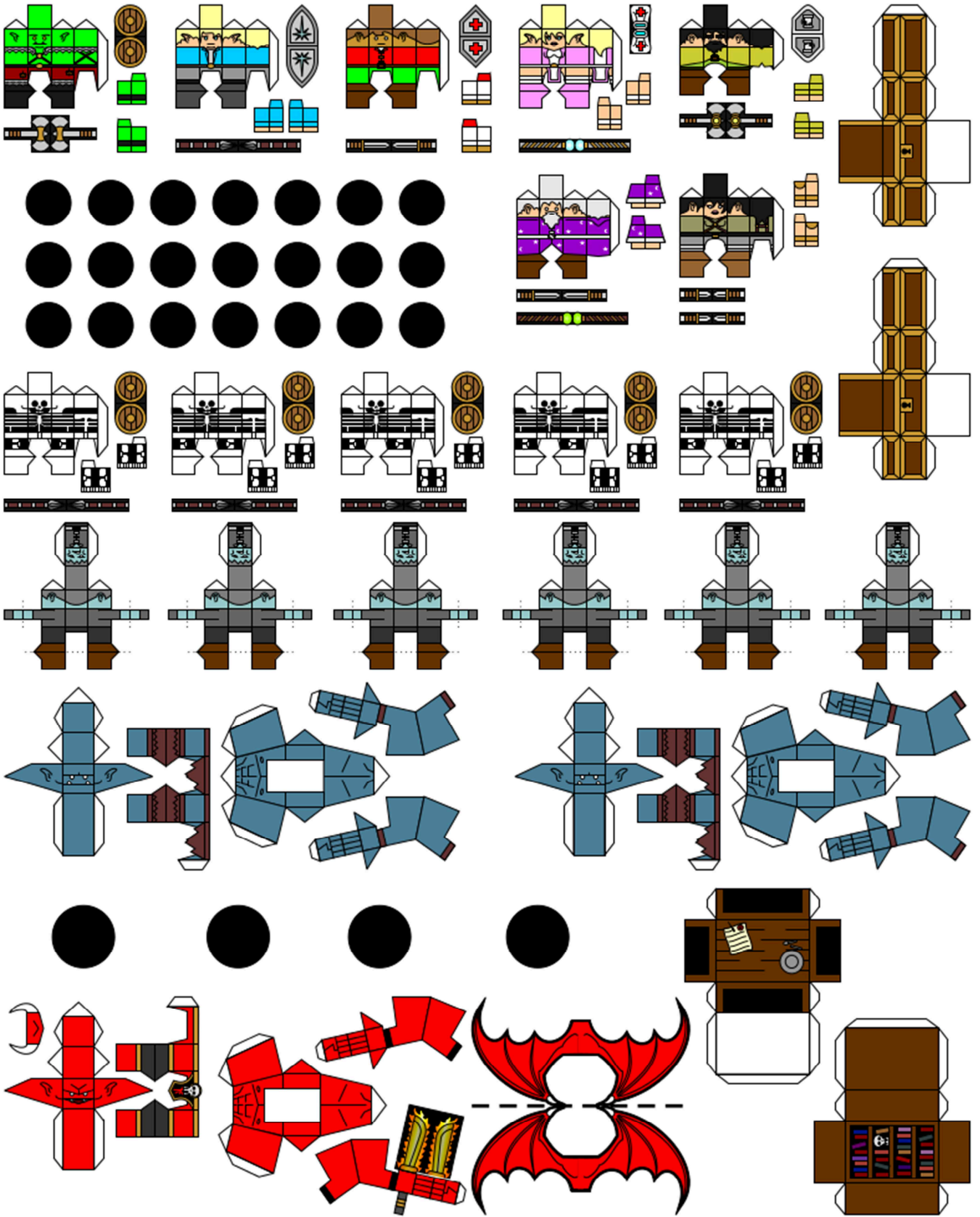
DOORS

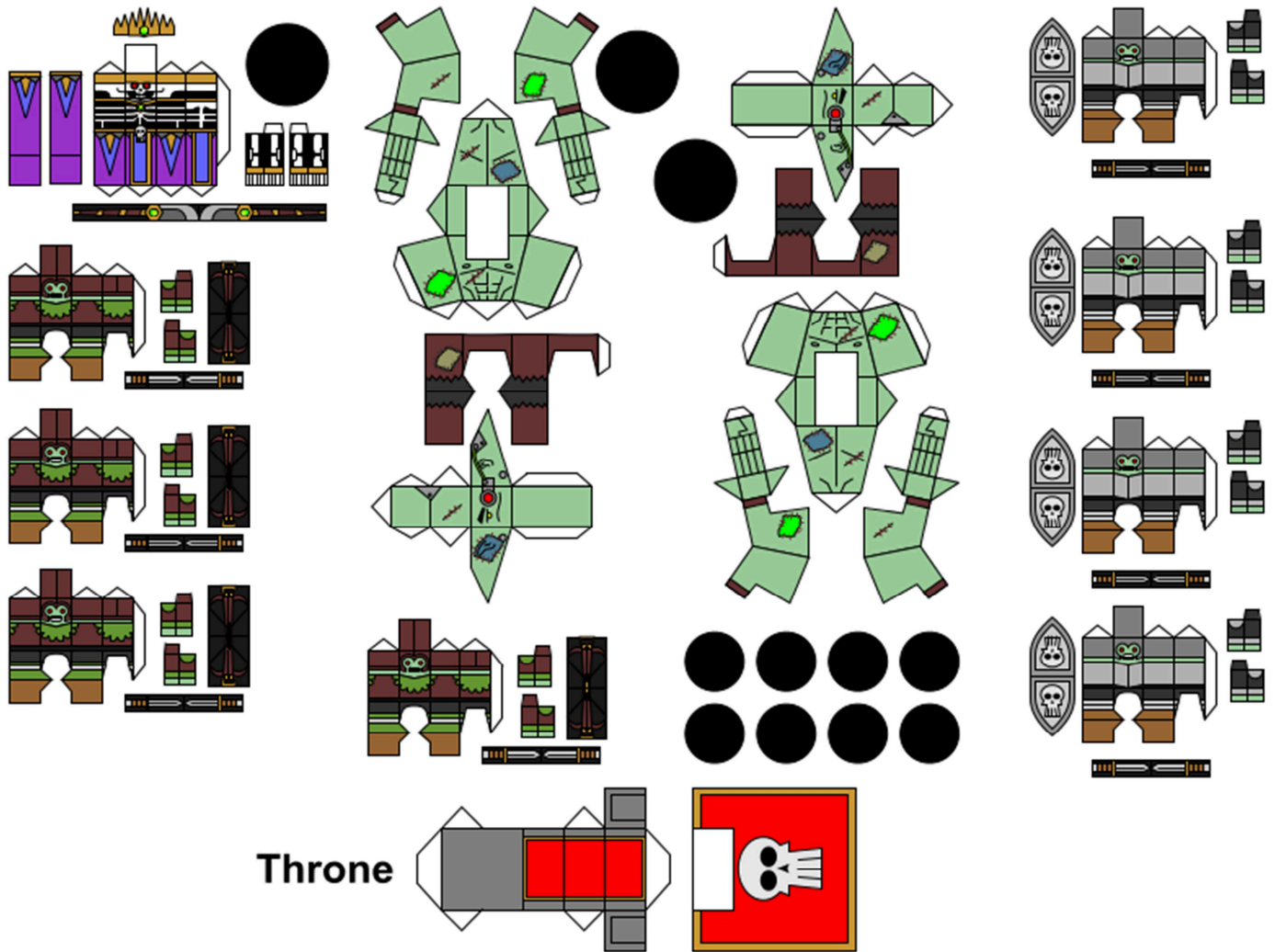




Stairs,
Walkways and Ladders







Lair of the Lich King Quest Sheet



Special Rule - Army of Darkness: For every 5 rounds it takes the hero party to reach the lich king's lair (final room) add an additional zombie to the monster generator roll for that room.

	H	A	T	S	Range	Special
Skeleton	1	3	7	4	0	Spear attack dodges5+
Zombie	1	3	7	4	0	+1A for each attacking same hero
Minion	2	4	8	5	2	Retreat 1 square on miss by hero
Guard	2	3	8	3	0	1st hit per round blocked by shield
Troll	3	5	8	4	0	2 damage per hit
Patchwork	3	4	10	4	0	Hero reduced to half speed when hit
Fire Demon	5	5	10	5	0	Flight, Vortex of Doom, Sweep
Lich	5	5	9	10	3	Raise Dead, Mage Blast, Soul Drinker

ANEXO B – MDA LOCALIZADO

MINI **DUNGEON** **ADVENTURES**



Um jogo para imprimir e jogar, de Jim Bowen

Localizado por Bruna Coletti

Nota da Tradutora

Este jogo foi localizado durante a produção da minha tese de conclusão de curso, intitulada:

**“A TERMINOLOGIA ESPECÍFICA DE
ROLEPLAYING GAMES ATRAVÉS DA
LOCALIZAÇÃO COMENTADA DO JOGO *MINI
DUNGEON ADVENTURES*”**

Em função disso, todas as decisões tomadas na localização foram justificadas pelas teorias e embasamento teórico que defendi. O meu trabalho final está disponível na íntegra através do Repositório Digital da Universidade Federal de Santa Catarina. Estou à disposição para qualquer comentário, dúvida, crítica ou sugestão.

Att, Bruna Coletti.

REGRAS BÁSICAS

Começar o Jogo

As aventuras de Mini Dungeon Adventures são jogadas em uma matriz de combate composta por quadrados de 1"x1", que formam uma masmorra. Cada masmorra deve conter uma porta de partida em uma das paredes externas para sinalizar a entrada da mesma, e deve ser composta por, pelo menos, seis salas separadas. As aventuras podem ser jogadas como uma aventura solo, onde o jogador monta e comanda dois heróis, substituindo o mestre por um conjunto de regras de inteligência artificial (I.A.) para cada monstro. Em jogos com mais jogadores, uma pessoa deve atuar como o mestre e controlar todos os monstros, enquanto os demais jogadores controlarão um único herói ou um conjunto de dois heróis, se assim desejarem. Não deve-se usar mais do que seis heróis por jogo. Para criar um herói, monte um cartão de herói, dê um nome ao personagem e escolha a raça e a classe através da tabela de gerador de heróis. Em seguida, monte uma miniatura adequada para ele a partir de uma das páginas de miniaturas. Quando os heróis estiverem prontos, posicione-os ao lado de fora da entrada da masmorra.

Criar um Herói

Ao criar um herói, o jogador deve primeiramente usar um cartão de herói e consultar a tabela de gerador de heróis para escolher uma raça e uma classe. Os atributos do herói são determinados pela raça, enquanto a classe serve para modificar esses atributos para uma tarefa específica.

Assim que os atributos estiverem determinados, um D6 deve ser colocado sobre cada quadrado, com o número apropriado correspondente ao atributo voltado para cima. Alguns atributos podem precisar de dois dados, se o valor for superior a 6. Cada jogador recebe 6 peças de ouro para a compra do equipamento inicial. Esse ouro não pode ser compartilhado e não irá para o baú do grupo caso não seja utilizado.

Habilidades das Classes de Herói

Cada classe terá habilidades distintas e opções de armas diferentes disponíveis.

Guerreiro - São capazes de usar apenas uma mão para manejar armas de duas mãos.

Mago - Começam o jogo com apenas um feitiço do cartão do livro de feitiços.

Cada mago do grupo deve colocar um D6 sobre o livro de feitiços, para controlar o uso da mana. A mana começa em 6, sendo reduzida por 1 (ou mais, dependendo do feitiço) a cada vez que um feitiço é conjurado com êxito.

Arqueiro - Arqueiros têm bônus de +1 na rolagem de dados para tentativas de Esquivar contra ataques à distância.

Ladino - Acrescenta +1 ao cartão de tesouros, quando o tesouro é aberto por um ladino (máx. 6). As armadilhas recebem -1 quando a sala é explorada antes pelo ladino. Bônus de +1 em testes de Esquivar, Proteger e Bloquear contra ataques causados por armadilhas.

Sequência de Rodadas

As rodadas são realizadas pelo(s) jogador(es) executando ações com seu(s) herói(s) até que eles não tenham mais pontos de movimento para gastar ou decidem terminar o turno do herói. Quando o turno do herói é concluído, o mestre (ou um jogador herói movendo os monstros conforme a I.A.) realizará ações com cada monstro até que todos os pontos de movimento tenham sido gastos. Em seguida, a rodada termina e uma nova começa.

Ações de Movimento

Para movimentar um herói ou um monstro, é necessário gastar 1 ponto de movimento para cada quadrado. Não são permitidos movimentos diagonais.

Os heróis podem se mover através de espaços que contenham outros heróis, assim como monstros podem se mover através de espaços que contenham outros monstros. Tanto heróis quanto monstros devem parar o

movimento ao entrar em um espaço ocupado por uma figura inimiga. Se o inimigo for derrotado, o herói ou monstro pode gastar mais pontos de movimento para continuar a movimentação. Se um herói ou monstro começar o turno no mesmo espaço que um inimigo, ele pode sair do quadrado sem impedimentos. Quando em movimento, heróis e monstros com a habilidade de voo podem ignorar outros personagens, bem como mudanças de nível no cenário. Apenas três heróis podem ocupar simultaneamente um mesmo quadrado. Da mesma forma, apenas três monstros podem ocupar o mesmo quadrado simultaneamente, embora até quatro personagens (monstros e heróis) possam ocupar o mesmo espaço.

Ações de Ataque

As ações de ataque ocorrem ao comparar o valor de ATAQUE (A) do personagem atacante, somado a todos os bônus concedidos por equipamentos e um D6. Deve-se somar a força de ataque total e compará-la ao valor de FORTITUDE (F) do personagem sendo atacado. Se a força de ataque for maior do que a fortitude do inimigo, o resultado será um sucesso, e o inimigo perderá 1 ponto de VIDA (V). Até quatro ataques podem ser efetuados por turno. Os ataques corpo a corpo são feitos contra um personagem inimigo que se encontra no mesmo espaço que o atacante (algumas armas, como a lança, podem chegar mais longe).

Ataques corpo a corpo custam 1 ponto de movimento por tentativa, a não ser que uma habilidade da arma possa modificar isso.

Ataques à distância são efetuados contra personagens inimigos dentro do alcance máximo da arma e dentro da linha de visão do atacante. Um personagem terá linha de visão sobre o outro quando não houver personagens ou paredes entre eles. As distâncias são medidas ortogonalmente, como as ações de movimento, e não na diagonal.

Ataques à distância custam 2 pontos de movimento por tentativa, a não ser que uma habilidade da arma possa modificar isso.

Qualquer rolagem natural dos dados de valor 6 (à distância ou corpo a corpo) irá causar

um acerto crítico (acerto automático), independentemente da fortitude do inimigo. Qualquer rolagem natural dos dados de valor 1 é uma falha crítica e não irá causar um sucesso, independentemente do total de ataque e da fortitude inimiga.

Ações de Defesa

Ações de defesa são realizadas pelo herói (e às vezes pelos monstros), quando um personagem inimigo está atacando-o. Para realizar uma das ações de defesa, o herói deve ter pontos de movimento restantes suficientes para completar a ação (inimigos que podem executar uma ação de defesa terão regras especiais que lhes permitam fazer isso). Se uma ação de defesa falhar, o herói perderá a mesma quantidade de pontos de vida que perderia em um ataque normal. Você pode tentar executar o máximo de ações de defesa que os seus pontos de movimento restantes permitirem em um turno. Entretanto, se um teste de defesa falhar, você não poderá executar outro teste para o mesmo ataque em particular. Algumas habilidades ou equipamentos podem modificar os testes de rolagem de dados para as ações de defesa mencionadas anteriormente. As ações defensivas que podem ser executadas pelo personagem sob ataque são as seguintes:

Esquivar - Custa 1 ponto de movimento. Faz um teste de rolagem de dados com bônus de +5 para ignorar um sucesso.

Proteger - A proteção é executada através de escudos que consomem pontos de movimento para serem usados, além de terem um nível e uma classificação. O nível aponta a quantidade de dano que será ignorado em um teste bem sucedido. A classificação determina o valor necessário em um teste de rolagem de dados para que o bloqueio seja bem sucedido.

Bloquear - Algumas armas concedem um teste de resistência. O custo para esse teste é de 1 ponto de movimento, e é necessário um valor de +4 para ignorar 1 sucesso.

Outras Ações

As seguintes ações custam 1 ponto de movimento:

- Mover um item para o inventário, ou a partir dele para os equipamentos.

- Trocar ou dar itens para um herói no mesmo quadrado (ambos gastam 1 ponto).
- O uso de poções não requer pontos de movimento, mas fica limitado ao uso de uma poção no turno do herói por rodada.
- Abrir uma porta ou um baú de tesouros (não pode ser executado se houver um monstro no mesmo quadrado).

Revelar uma sala

Quando um herói, pela primeira vez, abre uma porta ou se move para o primeiro quadrado de uma nova sala através de um corredor, ocorre a rolagem na tabela de gerador de monstros, e então o mestre escolherá o tipo de monstros e a sua posição na matriz de combate. Se não houver um mestre no jogo, deve-se usar a tabela de localização de monstros. Se há um baú de tesouro na sala, ele deverá ser colocado no canto mais distante da entrada, e deve haver pelo menos um monstro no mesmo quadrado. Ao posicionar os monstros, não se deve colocar mais do que 2 deles em um mesmo quadrado. Se a missão inclui uma tabela de armadilhas, deve-se rolar um D6 e consultar a tabela para seus efeitos. Uma vez que uma porta é aberta, ela permanecerá aberta até o fim do jogo.

Limpar uma sala

Uma vez que todos os monstros de uma sala tenham sido derrotados, os heróis terão pouco tempo para chegar até a próxima sala antes que os monstros possam se preparar para eles. Se os heróis conseguirem explorar a sala seguinte na mesma rodada em que uma sala foi limpa, eles não precisarão rolar a tabela de armadilhas. Se eles precisarem de uma rodada adicional para chegar à próxima sala, deve-se rolar a tabela de armadilhas. Se eles precisarem de duas ou mais voltas, a tabela de armadilhas receberá um bônus de +1 na rolagem.

Recuar para a Cidade

A qualquer momento em que não houverem monstros visíveis na masmorra, os heróis podem retirar-se para a cidade. Para isso, coloque um dado na sala ocupada pelos heróis para marcar o ponto de retorno e remova as miniaturas dos heróis da masmorra. Estando na cidade, os heróis

podem realizar qualquer uma das seguintes ações:

- Curar cada herói em 1 ponto de vida, sem custos, ou até 3 pontos de vida por 2 peças de ouro (por herói).
- Gastar ouro para comprar itens na loja da cidade.
- Apostar. As apostas custam 4 peças de ouro, e permitem uma única rolagem na tabela de tesouros.

Ao terminarem suas ações na cidade, as miniaturas dos heróis devem retornar à masmorra, posicionadas no quadrado marcado pelo dado, e deve-se rolar novamente a tabela de gerador de monstros para essa sala. Depois disso, adicione +1 ao resultado de cada rolagem feita para o gerador de monstros. Esse aumento de dificuldade é cumulativo.

Heróis Debilitados

Se a vida de um herói cai para 0, ele está debilitado. Retire a miniatura do herói da masmorra e coloque-a de bruços no cartão da cidade. Após isso, o herói receberá 1 ponto de vida a cada rodada. Um herói debilitado não pode voltar para a masmorra ou executar ações na cidade até que os outros heróis realizem uma ação de retirada para a cidade. Uma vez que isso aconteça, o herói debilitado volta para o grupo e pode executar ações na cidade antes de voltar para a masmorra com os outros. Se todos os heróis ficarem debilitados ao mesmo tempo, eles são derrotados.

Enfrentar o Líder

Quando a última sala da masmorra é explorada, além dos monstros e armadilhas gerados, coloque o líder da masmorra na sala. Os heróis terminam a masmorra uma vez que todos os monstros (incluindo o líder da masmorra) tenham sido derrotados.

Passar de Nível

Quando um grupo de heróis limpa uma masmorra, eles ganham um nível. Para cada nível, cada herói pode aumentar a sua vida (V), movimento (M) ou ataque (A) em +1. As rolagens para o gerador de monstros também são modificadas em +1 para cada nível do grupo. Este aumento de dificuldade se acumula com os pontos extras de se

retirar para a cidade. Todos os monstros ganham +1 de vida (V) para cada nível dos heróis.

Tamanho da Masmorra

Uma masmorra deve ser composta por, no mínimo, 10x10 quadrados e conter pelo menos 6 salas separadas. Cada sala deve possuir uma passagem de acesso, que pode ser uma porta a ser aberta, uma escada ou um corredor estreito. Cada sala deve conter ao menos 5 quadrados, e não deve ultrapassar 16.

Monstros

Antes de começar o jogo, o mestre selecionará 15 monstros pequenos, 3 monstros grandes, um monstro brutal e o líder da masmorra. Para jogos solo ou avançados, um compêndio de aventura será usado para selecionar os monstros e chefões.

Para um jogo de 2 heróis, os monstros usarão as estatísticas sem modificações. Para 3 a 4 heróis, cada monstro receberá 1 ponto de vida (V) extra. Para um jogo de 5 a 6 heróis, a vida dos monstros aumenta em 2 pontos. Os monstros a seguir fazem parte da aventura inicial, Covil do Rei Cadáver.

Monstros Pequenos

Esqueletos - V1 A4 F7 M4

Especial: Usam uma lança e têm bônus de +5 em testes de esquivar contra ataques de heróis.

I.A.: Esqueletos sempre movem-se para atacar o herói mais fraco (menor fortitude) na direção diagonal mais próxima (alcance da lança). Se eles não puderem alcançar ou atingir esse herói (devido ao uso de uma poção de invulnerabilidade), eles atacarão o segundo herói mais próximo.

Zumbis - V1 A4 F7 M4

Especial: Para cada zumbi após o primeiro que atacar o mesmo herói em uma rodada, modifique o valor de ataque por +1 antes de rolar. Ao colocar os monstros, pode-se selecionar dois zumbis em vez de outro monstro pequeno.

I.A.: Zumbis irão sempre movimentar-se para atacar o herói mais próximo visível. Se dois heróis estão iguais em distância, ou em um

mesmo quadrado, eles atacarão o herói com menos pontos de vida (V) restantes. Se não há heróis visíveis, eles seguirão o último herói visto saindo da sala.

Lacaios - V2 A4 F8 M5

Disponíveis após a terceira sala.

Especial: Usam uma espada e uma besta. Se um ataque feito por um herói contra um laçao não é bem sucedido, ele se afastará do herói, movendo-se 1 quadrado para trás. O herói então deverá gastar 1 ponto de movimento para alcançá-lo.

I.A.: Os lacaios tentarão ficar a 2 quadrados de distância do herói mais próximo e atacarão com a besta até que não tenham mais pontos de movimento. Se eles estiverem no mesmo quadrado que um herói, eles farão três ataques corpo a corpo antes de recuarem 2 quadrados de distância.

Guardas - V2 A3 F9 M3

Disponível com chefões e mini-chefões.

Especial: Usam um escudo grande e uma espada. Guardas protegerão com o escudo o primeiro ataque contra eles a cada rodada.

I.A.: Os guardas irão mover-se para um quadrado em frente ao líder para protegê-lo da aproximação dos heróis. Se houver um herói no espaço do líder ou em um quadrado adjacente, eles se movimentarão até esse quadrado e usarão todos os pontos de movimento restantes para atacar o herói. Se eles começarem o turno em um quadrado ocupado por um herói, eles farão vários ataques corpo a corpo contra o mesmo.

Monstros Grandes

Trolls - V3 A5 F8 M4

Especial: Trolls causam 2 pontos de dano por ataque, ao invés de 1.

I.A.: Trolls tentarão mover-se para atacar o herói mais próximo. Se dois heróis estão iguais em distância, ou em um mesmo quadrado, eles atacarão o herói com mais pontos de vida (V) restantes.

Mortalha de Retalhos - V3 A4 F10 M4

Especial: Qualquer herói atingido por esse monstro terá seus pontos de movimento reduzidos à metade (por rodada) até a próxima rodada.

I.A.: Mortalha de retalhos irão se mover até a miniatura mais próxima (herói ou monstro, com exceção dos chefões) e atacar com todos os pontos de movimento restantes. Se

um herói e um monstro estão igualmente perto, a mortalha irá atrás do herói. Se não há heróis na sala, a mortalha não fará nada.

Monstro Brutal

Demônio de Fogo

Vórtice da Perdição: Gasta 2 pontos de movimento para usar um bônus de +1 de ataque (A) à distância contra 3 alvos heróis dentro de 3 quadrados. Se o ataque for maior do que a fortitude de qualquer um dos defensores, o herói será atraído 1 quadrado mais próximo do demônio. Varredura: Todos os heróis no quadrado do Demônio de Fogo serão alvo dos seus ataques corpo a corpo.

I.A.: O demônio do fogo se moverá para o quadrado mais próximo ocupado por um herói. Se houver outro herói em até um quadrado de distância do primeiro alvo, ele tentará usar o feitiço vórtice. Os pontos de movimento restantes serão usados para atacar.

Líder da Masmorra

Rei dos Mortos - V5 A5 F9 M10

Habilidades:

Reviver os Mortos: Gasta 3 pontos de movimento para usar. Coloca um zumbi no quadrado ocupado pelo Rei dos Mortos.

Explosão Mágica: Igual ao feitiço do mago.

Sugador de Alma: Gasta 3 pontos de movimento para usar. Executa um ataque corpo a corpo com bônus de +1. Se bem sucedido, concede +1 de vida (V) ao Rei dos Mortos.

I.A.: Se o Rei dos Mortos não está em um quadrado ocupado por um herói no início do turno do mestre, ela irá primeiro mover-se para executar um ataque de explosão mágica contra o(s) herói(s) mais próximo(s), depois irá passar para esse quadrado e convocará um zumbi. Em seguida, se ainda restarem pontos de movimento, usará a habilidade Sugador de Alma. Se o Rei dos Mortos começa o turno do mestre em um quadrado contendo um herói, ele invocará um zumbi, depois moverá até 2 quadrados de distância do herói e usará a explosão mágica em um herói diferente, até que não sobrem mais pontos de movimento.

Regras Especiais

O Rei dos Mortos está formando um exército de mortos-vivos para sitiá-la cidade vizinha e cabe aos nobres heróis se aventurarem em seu covil de masmorras para detê-lo. O Rei dos Mortos não ficará passivo esperando a aproximação dos aventureiros. Para cada 5 rodadas que os heróis levarem para chegar até ele, o Rei dos Mortos ganhará um zumbi para posicionar na sala final.

Regras de Posicionamento

Primeira sala: Esqueletos e trolls posicionados o mais longe possível da entrada da sala. Segunda sala: O máximo possível de zumbis será colocado em quadrados com até dois espaços de distância da entrada. Trolls serão posicionados o mais longe possível da entrada.

Terceira sala: Esqueletos, lacaios (principalmente) e mortalhas posicionados o mais longe possível da entrada da sala.

Quarta sala: Lacaios e trolls posicionados o mais longe possível da porta.

Da quinta sala em diante: Lacaios, zumbis e mortalhas posicionados até 2 quadrados de distância da entrada.

Sala do monstro brutal: 1 guarda, lacaios e 1 mortalhas posicionados o mais longe possível da entrada.

O encontro final com o líder terá dois guardas, esqueletos (além dos zumbis adicionais das regras da aventura) e trolls. O líder, os guardas e os trolls serão colocados o mais longe possível da entrada, enquanto os esqueletos e zumbis começarão dentro de 2 quadrados de distância de entrada.

Nome: _____ **Vida:** _____
Raça: _____
Classe: _____

Ataque: _____
Fortitude: _____
Movimento: _____

MINI Dungeon ADVENTURES

INVENTÁRIO

Nome: _____ **Vida:** _____
Raça: _____
Classe: _____

Ataque: _____
Fortitude: _____
Movimento: _____

MINI Dungeon ADVENTURES

INVENTÁRIO

Nome: _____ **Vida:** _____
Raça: _____
Classe: _____

Ataque: _____
Fortitude: _____
Movimento: _____

MINI Dungeon ADVENTURES

INVENTÁRIO

Nome: _____ **Vida:** _____
Raça: _____
Classe: _____

Ataque: _____
Fortitude: _____
Movimento: _____

MINI Dungeon ADVENTURES

INVENTÁRIO

GERADOR DE HERÓIS



Raça	Humano	Elfo	Orc	Anão
Vida	4	4	4	4
Ataque	4	3	5	4
Fortitude	8	6	8	9
Movim.	7	9	6	6

Classes: (modificam os atributos da raça)

Guerreiro - Sem alteração nas estatísticas. Utiliza uma arma de 2 mãos como se fosse de 1 mão.

Mago - +1A -1F

Começa com um único feitiço do livro de feitiços. Cada mago colocará um D6 no livro de feitiços para manter o controle da sua mana. A mana começa em 6, sendo reduzida por 1 (ou mais, dependendo do feitiço) a cada vez que um feitiço é conjurado com êxito.

Arqueiro - +1M -1F

Bônus de +1 em rolagens para tentativas de esquivar contra ataques à distância.

Ladino - +1M -1A

Acrescenta +1 ao cartão de tesouros, quando o tesouro é aberto por um ladino (máx. 6). As armadilhas recebem -1 quando a sala é explorada primeiro pelo ladino.

GERADOR DE MONSTROS



Cada vez que uma nova sala é explorada, um D6 é rolado e consulta-se a tabela abaixo:

1-2 - 1 monstro pequeno para cada herói

3 - D6 e 1 monstro pequeno

4 - 1 monstro grande e um D6 de monstros pequenos

5 - 2 monstros pequenos para cada herói e mais 1 baú de tesouro

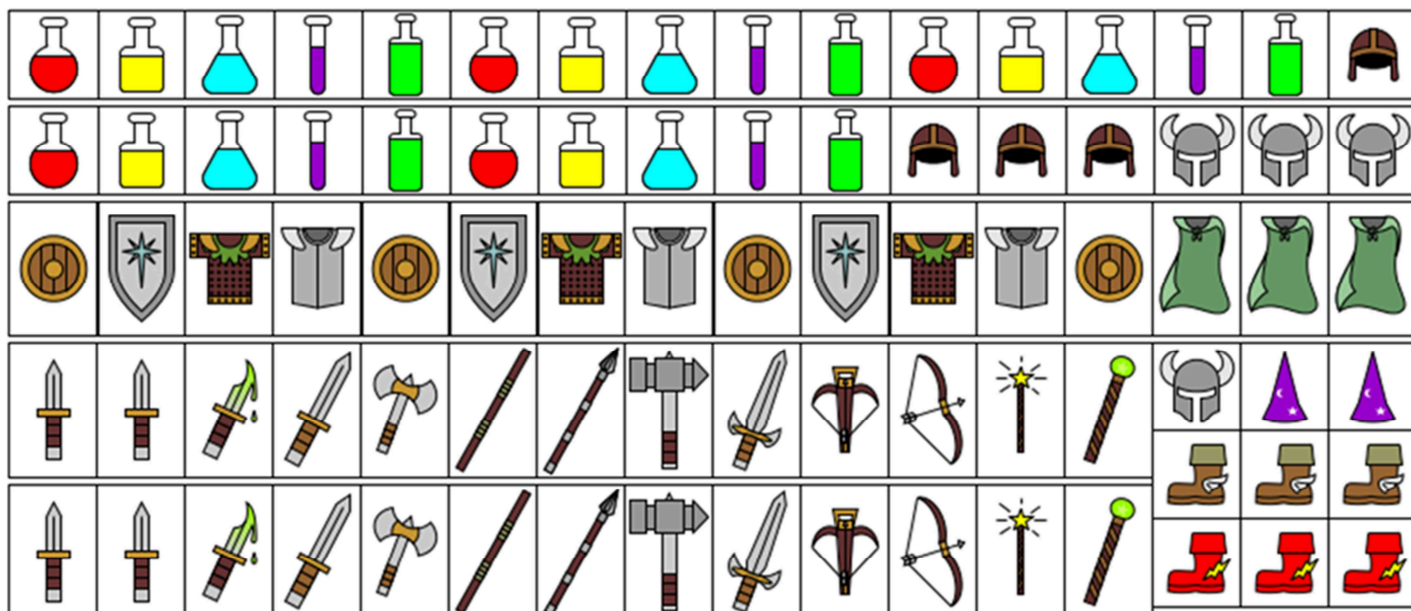
6 - 2 monstros grandes, 1 monstro pequeno para cada herói e mais 1 baú de tesouro

7 - Monstro brutal, 1 monstro grande, 1 monstro pequeno para cada herói e mais 1 baú de tesouro

Apenas 2 monstros (independente do tamanho) podem ser colocados em um mesmo quadrado. Ao fim da colocação dos monstros, poderá haver até 3 por quadrado, como na regra padrão.

Toda vez que os heróis retirarem-se para a cidade, passa-se a tratar o resultado do D6 desta tabela com 1 ponto a mais. Esse efeito é cumulativo.

MARCADORES DE ITENS



LIVRO DE FEITIÇOS



Os magos começam o jogo com um feitiço da lista abaixo e ganham um feitiço adicional para cada nível ganho. Cada vez que o mago lança um feitiço com sucesso, deve reduzir 1 ponto do valor do marcador de mana.

Alquimia - Custa 1 ponto de movimento. Adiciona a força de ataque do mago e rola um D6. Se o ataque total for igual ou maior que 10, rola-se um d6 e a tabela abaixo é consultada.

1 - Ganha uma poção de sorte

2-4 - Ganha uma poção de vida

5 - Ganha uma poção de movimento

6 - Ganha uma poção de invulnerabilidade

Aura Defensiva - Custa 4 pontos de movimento. Todas as rolagens de esquivar, proteger e bloquear feitas por qualquer herói no mesmo quadrado que o mago ou adjacente recebem um bônus de +1 ao resultado durante a rodada. Você pode lançar esse feitiço no turno do mestre.

Clarividência - Custa 2 pontos de movimento. Joga-se novamente qualquer rolagem feita por um herói. Você pode lançar esse feitiço em qualquer momento durante a rodada.

Maldição - Custa 2 pontos de movimento e tem alcance de 3 quadrados. O monstro atingido perde 1 ponto de fortitude, permanentemente. Pode ser usado várias vezes contra o mesmo monstro.

Força de Vontade - Custa 2 pontos de movimento e tem alcance de 2 quadrados. Só pode atingir monstros pequenos. Não causará dano. Se for bem sucedido, o monstro alvo estará sob o controle do mago até o fim da rodada. Esse inimigo ainda poderá ser atingido por outros heróis.

Curar - Custa 2 pontos de movimento e tem alcance de 2 quadrados. Executa um ataque bem sucedido contra a fortitude de um herói para restaurar 1 ponto de vida do mesmo.

Explosão Mágica - Tem alcance de 3 quadrados. Alveja dois monstros quaisquer no mesmo quadrado ou adjacentes um ao outro. Ambos os quadrados devem estar dentro do alcance.

Túnel do Tempo - Custa 2 pontos de movimento e gasta 2 pontos de mana. Quaisquer monstros e heróis no mesmo quadrado que o mago (incluindo o mago) têm os seus pontos de movimento reduzidos a 0 até o início da próxima rodada. Durante essa rodada, os monstros não recuperarão seus pontos de movimento no turno do mestre.

ARMADILHAS



Se os heróis explorarem a próxima sala na mesma rodada em que a atual foi limpa, eles não precisarão rolar a tabela de armadilha. Se eles precisarem de uma rodada adicional para chegar à sala ao lado, deve-se rolar a tabela. Se eles levarem dois ou mais turnos, a tabela de armadilhas deve ser rolada com um bônus +1.

1 - Não há armadilhas

2 - Um tijolo cai sobre o herói que abriu a porta.

O herói pode tentar esquivar, proteger ou bloquear o ataque, ou perderá 1 ponto de vida.

3 - O chão cede, dando lugar a um fosso. Coloque o marcador do fosso no quadrado ocupado pelo herói que explorou a sala. Os heróis podem tentar um teste de esquivar, e se forem bem sucedidos, vão para qualquer quadrado adjacente. Caso contrário eles perdem 1 ponto de vida e não podem sair do fosso nesta rodada. É preciso 2 pontos de movimento para saltar sobre o fosso ou para sair dele.

4 - As paredes são cobertas por vinhas carnívoras.

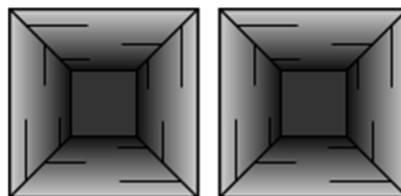
Cada vez que um herói terminar seu movimento em um quadrado adjacente a uma parede, deve rolar um D6. Tirando 1 ou 2, o herói é atacado por uma vinha e deve passar por um teste de esquivar, proteger ou bloquear, ou perderá 1 ponto de vida.

5 - Uma emboscada! Os monstros estão à espera.

Depois que os monstros são colocados, a rodada do herói termina imediatamente (os heróis mantêm quaisquer pontos de movimento não utilizados).

6 - Ao rolar o gerador de monstros, joga-se o dado duas vezes. Se o gerador de monstros tem qualquer bônus +1, ele não será aplicado ao segundo resultado.

7 - Role duas vezes o gerador de monstros e fique com os dois novos resultados. Se ambos os dados mostrarem o mesmo resultado, jogue um deles novamente.



Marcadores de Fosso

COLETA DE OURO



Quando o ouro é recolhido por qualquer herói, ele vai para baú dos aventureiros. Posicione dados sobre a seção do baú deste cartão para manter o controle do ouro do grupo. Peças de ouro (p.o.) podem ser coletadas ao:

- Matar um monstro pequeno: 1 p.o.
- Matar um monstro grande: 3 p.o.
- Matar um monstro brutal: 4 p.o.
- Matar o líder da dungeon: 5 p.o.
- Ladino abrir um baú de tesouro: 1 p.o.

Você também pode encontrar ouro em baús de tesouro e apostando na cidade.

Baú dos Aventureiros



BAÚS DE TESOURO

Quando um baú é aberto, deve-se rolar um D6 e consultar a tabela abaixo. Quando a ação de aposta é realizada por um ladino, adiciona-se +1 ao resultado.

- 1** - Uma poção de vida, de sorte ou de movimento e 1 p.o.
- 2** - 3 p.o.
- 3** - 4 p.o.
- 4** - Uma única arma escolhida por quem abriu o baú
- 5** - 6 p.o.
- 6** - Duas armas quaisquer da loja (os heróis ainda precisam mover-se para pegar os itens ou o herói que abriu o baú deverá levá-los até os demais)
- 7** - (apenas apostando) Banido do estabelecimento: Os heróis não poderão mais apostar durante essa aventura

RECUAR PARA A CIDADE



A qualquer momento em que não houver monstros visíveis na masmorra, os heróis podem retirar-se temporariamente para a cidade. Para isso, coloque um dado na sala ocupada pelos heróis para marcar o ponto de retorno.

Na cidade, os heróis podem realizar qualquer uma das seguintes ações:

- Curar cada herói em 1 ponto de vida, sem custos, ou até 3 pontos de vida por 2 peças de ouro (por herói)
- Restaurar a mana de cada mago até 6
- Gastar ouro para comprar itens na loja da cidade
- Apostar (Custa 5 peças de ouro. Rola-se a tabela de baú de tesouro)
- Vender itens e equipamentos desnecessários pela metade do valor da loja.

Ao terminarem suas ações na cidade, as miniaturas dos heróis devem retornar à masmorra, posicionadas no quadrado marcado pelo dado, e deve-se rolar novamente a tabela de gerador de monstros para essa sala. Depois disso, adicione +1 ao resultado de cada rolagem feita para o gerador de monstros. Esse valor se acumula a cada vez que os heróis recuarem para a cidade, aumentando a dificuldade da masmorra.

LOJA DA CIDADE - Itens

Poções



Poção de Vida
+D3 Vida
2 p.o.



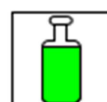
Poção de Movimento
Recebe +3 pontos de movimento ao usá-la
2 p.o.



Poção de Sorte
Concede 1 acerto automático
4 p.o.



Poção de Mana
+3 pontos de mana
4 p.o.



Poção de Invulnerabilidade
Herói não perde V nessa rodada
6 p.o.

Armadura



Escudo Pequeno
Evita a perda de 1 ponto de vida com testes acima de 3
4 p.o.



Escudo Grande
Evita a perda de 1 ponto de vida quando usado
8 p.o.



Armadura de Couro
+1F contra ataques corpo a corpo
6 p.o.



Armadura de Ferro
+1F
10 p.o.



Capa Sombria
Concede um teste de esquiva sem custo por rodada
6 p.o.



Elmo de Couro
Descarte-o para evitar a perda de 1 ponto de vida
4 p.o.



Elmo Poderoso
+1V quando equipado
8 p.o.



Chapéu Mágico
Concede +1A ao lançar feitiços
6 p.o.

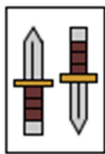


Botas Aladas
Concede habilidade de voo
8 p.o.



Botas de Corrida
+1 Movimento
10 p.o.

Armas



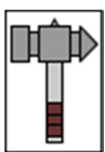
Adagas x2: Apenas para combate com duas armas. Concede Bloquear e 1 ponto de ataque corpo a corpo adicional por rodada.
4 p.o.



Cajado de Madeira: Arma de duas mãos. +1A e Bloquear
4 p.o.



Varinha Mágica: Arma de uma mão. +1^a - Alcance de 3 quadrados +1A também no lançamento de feitiços Mesmas limitações de alcance da besta.
Disponível apenas para magos
6 p.o.



Martelo de Guerra: Arma de duas mãos. +1A
Ataques críticos causam a perda de 2 pontos de vida do inimigo
Disponível para Guerreiros e Anões
8 p.o.



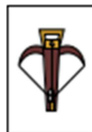
Espada: Arma de uma mão. +1A
Quando usada para combate com duas armas: +3A e Bloquear por 2 pontos de movimento ou +1A por 1 ponto de movimento por ataque.
6 p.o.



Machado: Arma de uma mão. +1A +2A se a outra mão estiver livre
Disponível para Guerreiros e Orcs
6 p.o.



Lança: Arma de duas mãos. +1A
Ataques corpo a corpo podem ser feitos em quadrados adjacentes ou na diagonal.
5 p.o.



Besta: Arma de uma mão. +1A 3 quadrados de alcance
Não pode disparar através de quadrados contendo outros inimigos ou heróis.
6 p.o.



Lâmina Envenenada: Arma de uma mão. Qualquer resultado maior que 5 é considerado um acerto crítico. Pode ser combinada com uma adaga normal para conceder um teste de Bloquear.
Disponível apenas para ladinos.
8 p.o.



Espada Larga: Arma de duas mãos. +2A
Custa 2 pontos de M por ataque
Inimigos atingidos por essa arma perdem 2 pontos de V, ao invés de 1.
8 p.o.

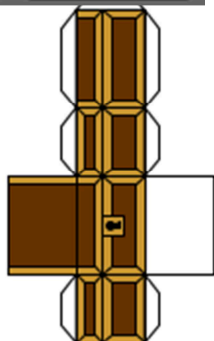
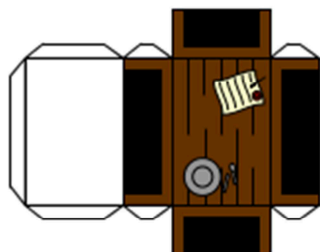
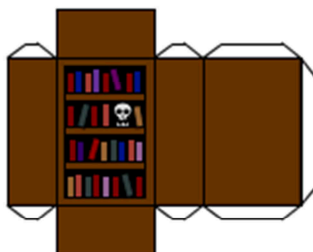
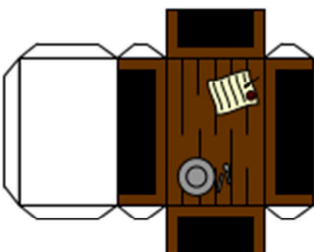
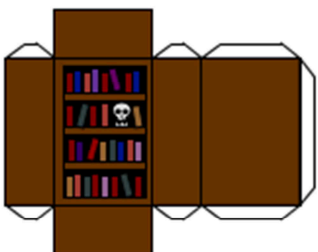
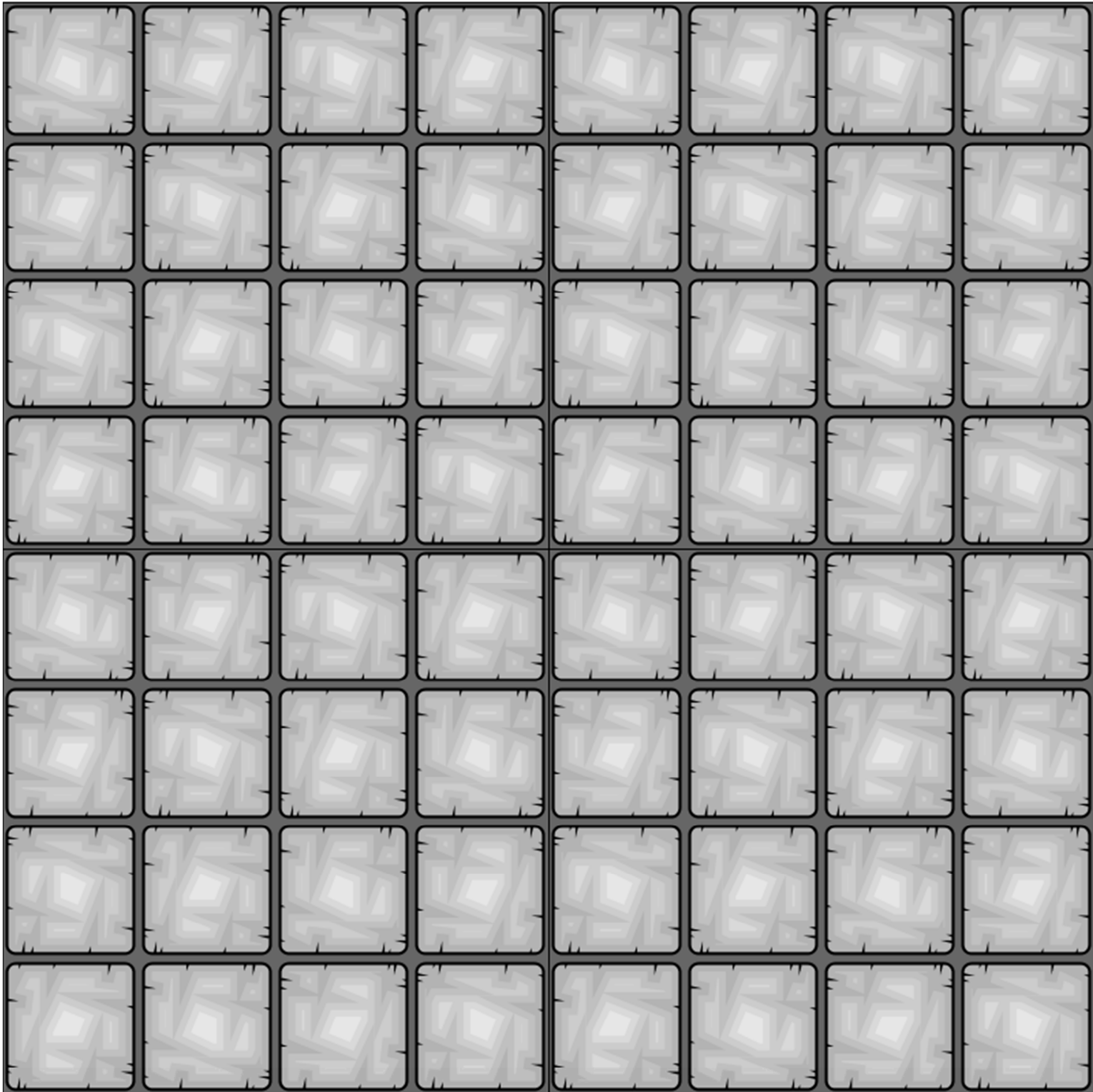


Arco Longo: Arma de duas mãos. +1A
Alcance de 4 quadrados
Arcos longos podem disparar sobre os inimigos e heróis para atingir inimigos atrás deles, dentro do alcance.
Disponível apenas para arqueiros.
8 p.o.

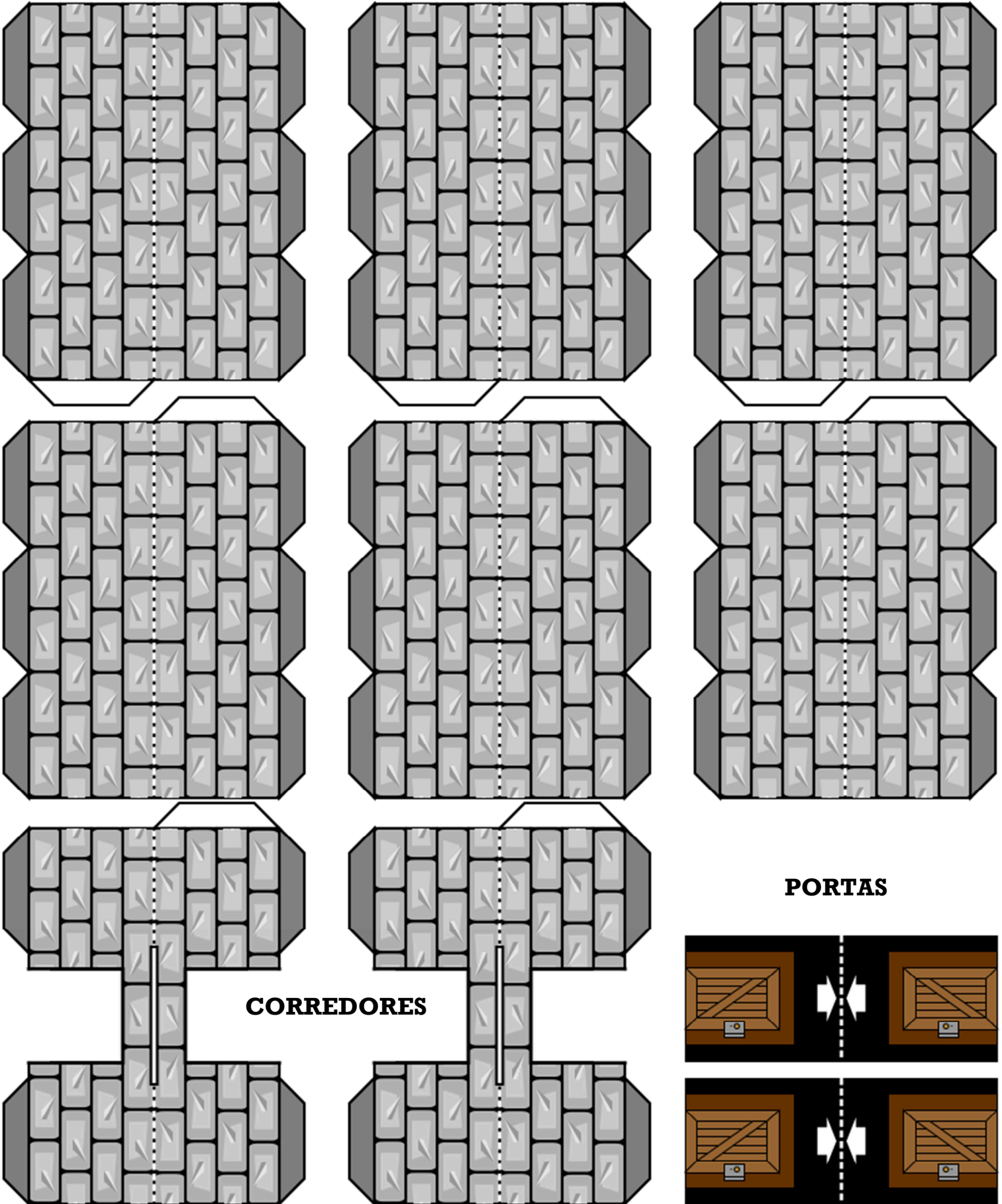


Cajado Mágico: Arma de uma mão. Concede um feitiço adicional. O feitiço deve ser selecionado assim que o herói equipar o cajado.
Disponível apenas para magos
8 p.o.

Peças da Masmorra

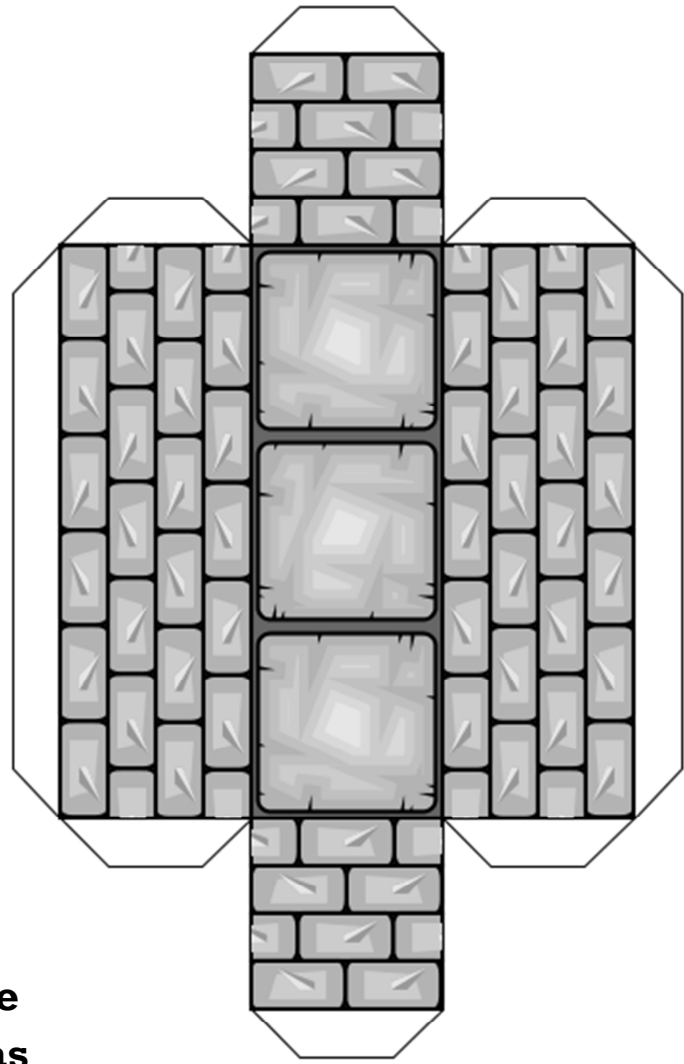
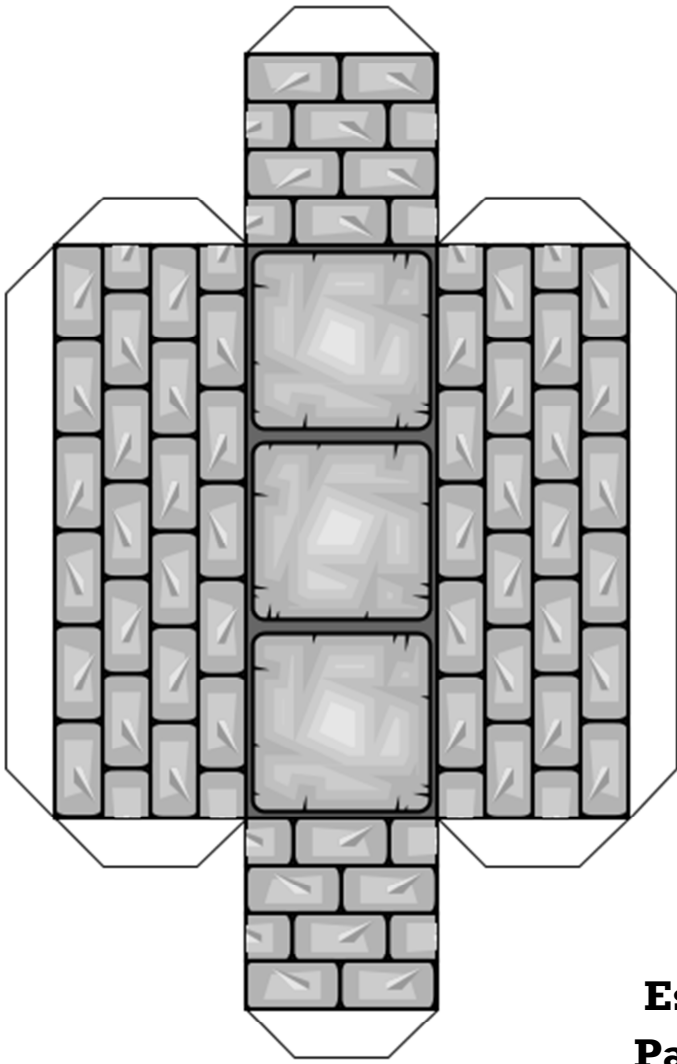


Paredes. Imprima tantas quantas forem preciso.

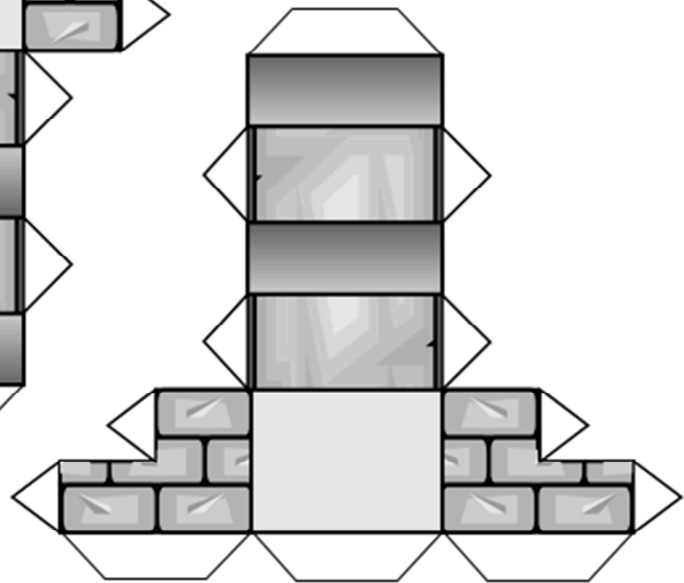
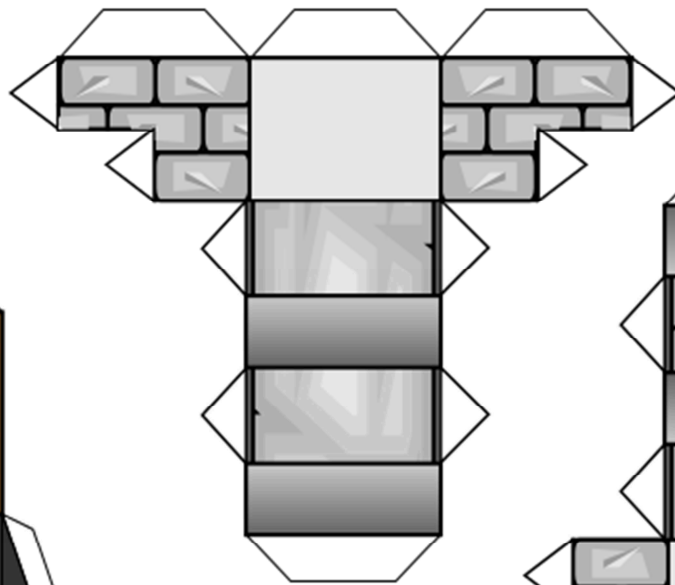
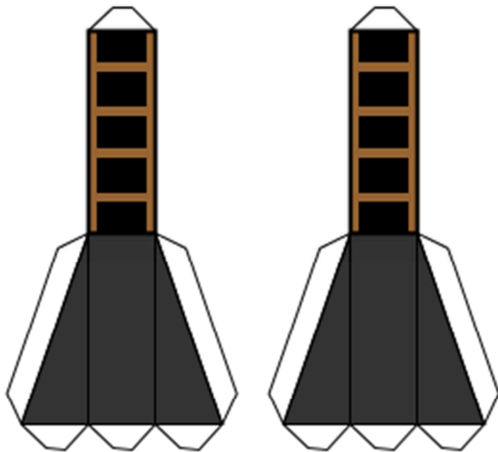


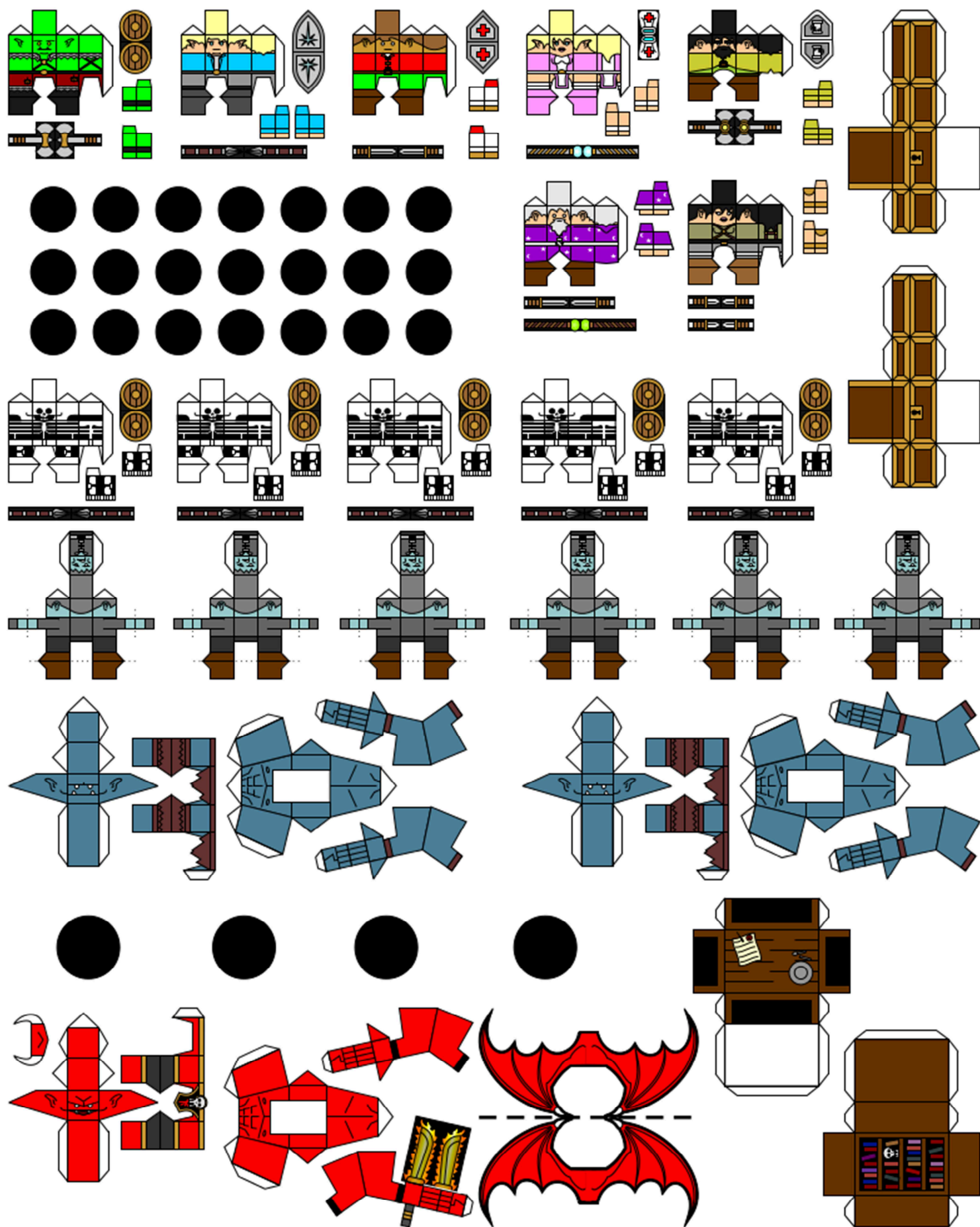
CORREDORES

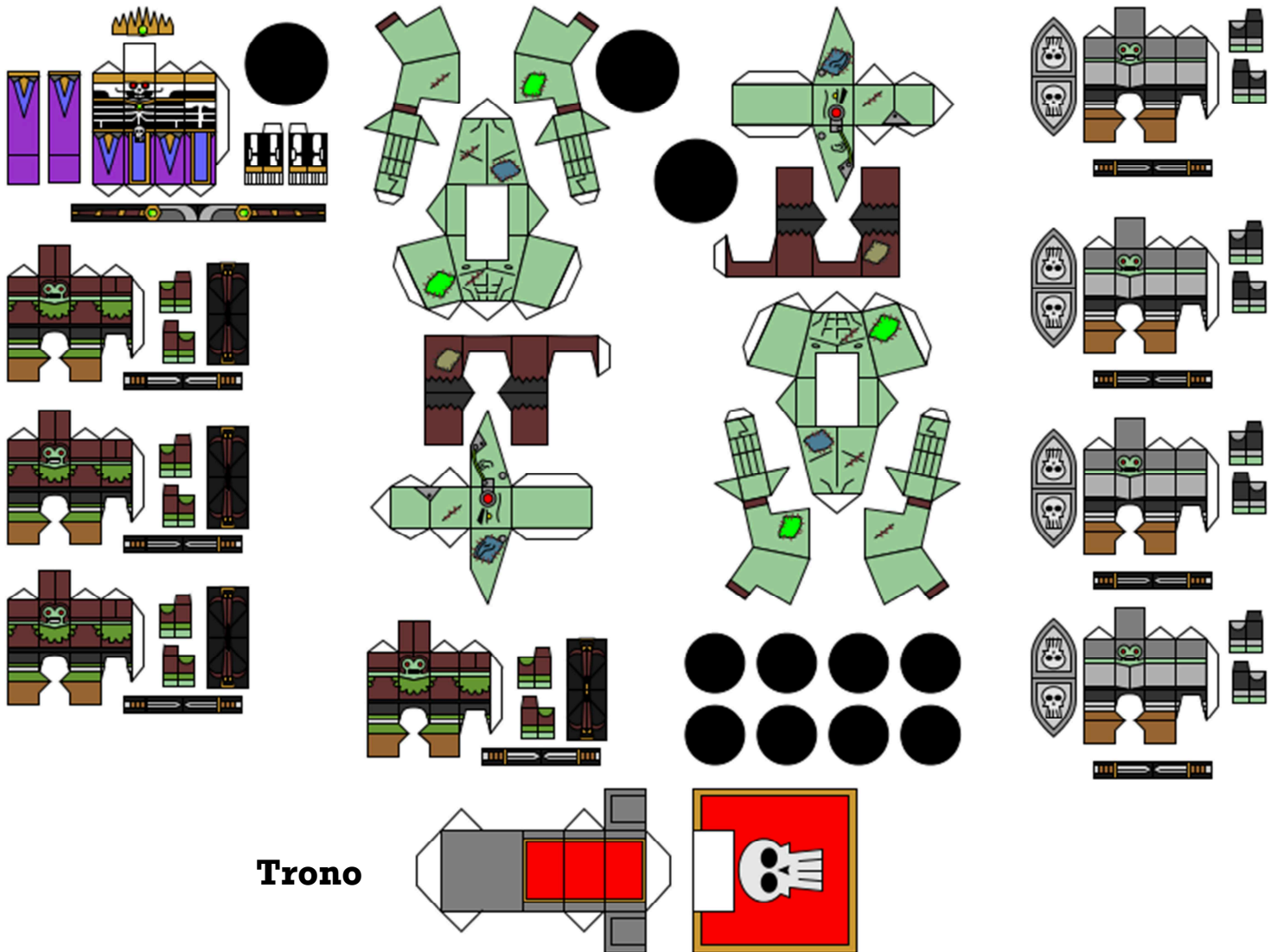
PORTAS



Escadas e Passarelas







Folha de Aventura Covil do Rei dos Mortos



Regra Especial - Exército das Trevas: A cada 5 rodadas que os heróis levarem para chegar ao covil do Rei dos Mortos (sala final), coloque um zumbi extra para cada rolagem do gerador de monstros para essa sala.

	V	A	F	M	Alcance	Especial
Esqueleto	1	3	7	4	0	Ataque com lança e +5 para Esquivar
Zumbi	1	3	7	4	0	+1A para cada um que atacar o mesmo herói
Lacaio	2	4	8	5	2	Recua 1 quando herói erra o ataque contra ele
Guarda	2	3	8	3	0	O 1º ataque de cada rodada é protegido pelo escudo
Troll	3	5	8	4	0	Causa 2 pontos de dano por acerto
Mortalhas	3	4	10	4	0	Reduz o movimento do herói pela metade a cada sucesso
Demônio	5	5	10	5	0	Voo, Vórtice da Perdição e Varredura
Rei dos Mortos	5	5	9	10	3	Reviver Mortos, Explosão Mágica e Sugador de Alma