

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
ESCOLA DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE LETRAS
PAULO GABRIEL DA SILVEIRA PEIXOTO

A Classe Ranger em diferentes traduções do jogo *Dungeons & Dragons*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Letras da Escola de Linguagem e Comunicação, da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, como exigência para obtenção do grau de Bacharel.

Orientadora: Profa. Eliane Righi de Andrade

CAMPINAS

2023

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana Rizziolli Pires CRB 8/6920
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

418.02 Peixoto, Paulo Gabriel da Silveira
P379c

A classe Ranger em diferentes traduções do jogo Dungeons & Dragons / Paulo Gabriel da Silveira Peixoto. - Campinas: PUC-Campinas, 2023.

22 f.

Orientador: Eliane Righi de Andrade.

TCC (Bacharelado em Letras) - Faculdade de Letras, Escola de Linguagem e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2023.
Inclui bibliografia.

1. Tradução e interpretação. 2. Dungeons and Dragons (Jogo). 3. Jogos de fantasia. I. Andrade, Eliane Righi de. II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Escola de Linguagem e Comunicação. Faculdade de Letras. III. Título.

23. ed. CDD 418.02

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
ESCOLA DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE LETRAS
PAULO GABRIEL DA SILVEIRA PEIXOTO

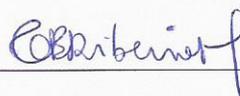
A Classe Ranger em diferentes traduções do jogo *Dungeons & Dragons*

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e
aprovado em 23 de Junho de 2023 pela comissão
examinadora:



Profª. Eliane Righi de Andrade
Orientadora e presidente da comissão
examinadora.

Pontifícia Universidade Católica de Campinas



Profª. Cristina Betioli Ribeiro Marques
Membro da comissão examinadora

CAMPINAS

2023

RESUMO

Por meio de uma metodologia qualitativa interpretativa, com apoio dos conhecimentos adquiridos e em textos escolhidos, este trabalho busca mostrar e analisar recortes da Classe Ranger do *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons* 5 edição no texto original, na tradução oficial e na tradução não oficial, comentando as modificações e diferenças presentes na tradução não oficial que deve ter sido realizada de forma colaborativa por fãs desse jogo. Notamos que a tradução não oficial possui muitas alterações na Classe, sendo resultado da interpretação ou ainda, um desejo de autoria dos tradutores, que mudam algumas regras durante o jogo. De qualquer modo, foi a partir da tradução não oficial que mais pessoas foram atraídas para *Dungeons & Dragons* enquanto a tradução oficial não estava disponível.

Palavras-chave: Ranger. *Livro do Jogador. Dungeons & Dragons*. Tradução não oficial.

ABSTRACT

Through an interpretative qualitative methodology, with the support of acquired knowledge and selected texts, this work seeks to show and analyze parts of the Ranger Class from the *Player's Handbook of Dungeons & Dragons* 5th edition in the original text, in the official translation and in the unofficial translation, commenting on the modifications and differences present in the unofficial translation that must have been done collaboratively by fans of this game. We noticed that the unofficial translation has many changes in the Class, being a result of the interpretation or a desire of authorship of the translators that change some rules during the game. At any rate, it was the unofficial translated text that attracted more people to *Dungeons & Dragons* while the official translation was not available.

Keywords: Ranger. *Player's Handbook. Dungeons & Dragons.* Unofficial translation.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	7
2.	METODOLOGIA E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
3.	ANÁLISE DE TRECHOS DE TRADUÇÃO	11
4.	CONCLUSÃO	21
5.	REFERÊNCIAS	22

INTRODUÇÃO

Desde sempre gostei de ler e assistir histórias de fantasia e ficção. Gosto de imaginar seres com capacidades sobre-humanas em aventuras incríveis, e acabava por me imaginar no meio dessas histórias. Por volta do ano de 2015, comecei a escutar e pesquisar sobre um jogo chamado *Dungeons & Dragons* 5ª edição (daqui por diante, D&D 5e), um *Role Playing Game* (RPG) mais focado em fantasia medieval, ou seja, um jogo onde cada pessoa interpreta e vive um personagem em uma história de fantasia; descobri esse jogo e desde então jogá-lo foi algo que mudou minha vida para melhor e me trouxe muitas memórias boas.

Nos últimos anos os sistemas de RPG, em especial D&D 5e, se tornaram mais populares e apareceram ou foram base para séries, jogos, filmes (há um filme recente baseado em D&D 5e). Isso fez mais pessoas se interessarem em participar desses jogos.

Recentemente enquanto criava um personagem para o jogo, percebi que um arquivo virtual que tenho com as regras do jogo é uma tradução não oficial de D&D 5e, uma tradução que saiu por volta de 2015 – pois a tradução oficial em português brasileiro saiu apenas por volta de 2020 – e que possui modificações significativas nos procedimentos e caracterizações trazidas no texto original, podendo causar grandes mudanças ao jogar uma Classe específica do RPG.

Então, este trabalho irá comparar a Classe Ranger do *Livro do Jogador* de D&D 5e no texto original, na tradução oficial e na tradução não oficial, mostrando principalmente as diferenças presentes na tradução oficial e a não oficial em relação a essa classe. Além disso, comentar as alterações que essas diferenças causam no personagem e nas regras.

Acredito que isso seja importante, levando em conta a popularidade crescente de D&D 5e e as pessoas que podem se interessar em jogá-lo, além de demonstrar as diferenças de cada tradução e seus possíveis efeitos de sentido que serão percebidos no decorrer de um jogo. É possível ainda que, com este estudo, outras pessoas se interessem pela pesquisa deste RPG, tão popular no Brasil e em outras partes do mundo.

No entanto, antes de iniciar a discussão sobre alguns aspectos das traduções, faz-se necessário acrescentar para os leitores, os quais nem sempre conhecem os jogos de RPG, algumas explicações sobre o jogo do qual a Classe Ranger faz parte.

Como D&D 5e será o foco deste trabalho, explico que D&D 5e é um RPG de criação de história de forma colaborativa (um faz de conta, de forma resumida), no qual existem dois principais papéis entre as pessoas que o jogam: o/a Mestre, que é a pessoa responsável por

criar e controlar o mundo (ou mundos) que será vivenciado durante a história, por criar personagens, que serão inseridos na história, determinar regras que serão usadas durante o jogo, narrar aquilo que acontece no contexto com os Jogadores e as consequências das ações dos mesmos, dentre outras; e os Jogadores, que são as pessoas responsáveis por criar personagens específicos que serão por eles controlados no decorrer da história, alterar a história com suas ações - quem sabe tornando-se heróis de suas histórias, entre outras funções. Além disso, cada personagem dos Jogadores possui uma coisa bem importante chamada Classe (algo como um cargo, o principal papel possível para cada um: dois exemplos são o Mago, um ser que através de estudos descobriu magias que alteram o mundo à sua volta; e o Bárbaro, um ser de tamanha força e resistência que é capaz de enfrentar um pequeno exército sozinho), a qual ajuda a determinar as ações do grupo.

O D&D 5e utiliza rolagens de dados com diferentes números de lados para determinar como as ações escolhidas durante o jogo ocorrem. Quanto maior o valor tirado no dado melhores as chances de as ações acontecerem como desejado (por exemplo: ser bem sucedido ou não em se esgueirar num acampamento inimigo, atingir um inimigo com um ataque e pular de uma árvore para outra); o dado de 20 lados é o mais famoso e mais usado nesse sistema, sendo o 20 o melhor resultado e o 1 o pior resultado.

Existem também seis atributos essenciais usados no jogo que determinam o quão bom ou ruim o personagem é fisicamente e mentalmente, podendo ajudar nas rolagens dos dados, sendo eles: Força, que mede o poder físico; Destreza, que mede a agilidade, reflexos e equilíbrio; Constituição, que mede a saúde e resistência; Inteligência, que mede o raciocínio e a memória; Sabedoria, que mede sua sintonização com o mundo ao redor; e, por fim, Carisma, que mede a capacidade de interação social.

Também há aspectos específicos relacionados à maioria dos atributos, conhecidos como perícias. Além disso, quando um personagem é focado em uma determinada perícia recebe um bônus que aumenta o valor tirado no dado, esse bônus é chamado bônus de proficiência (ele aumenta conforme se avança nos níveis); por exemplo, o atributo Inteligência possui as perícias Arcanismo, História, Investigação, Natureza e Religião, cada uma focada em uma área de conhecimento distinta. Por exemplo, um Jogador decide focar em Arcanismo e História, pois seu personagem é um mago que busca conhecimento sobre a magia de uma sociedade esquecida há milênios, e logo obterá um bônus de proficiência nessas perícias e poderá ser mais bem sucedido em rolagens das mesmas (e quem sabe conseguir aquilo que busca).

Outra coisa importante que afeta o jogo constantemente, são as vantagens e desvantagens nas rolagens dos dados. De forma simples, vantagem significa que o dado pode ser rolado novamente e o maior valor será usado, enquanto desvantagem o força a rolar o dado mais uma vez e o menor valor será utilizado. Há magias que fornecem vantagem ou desvantagem, mas o contexto também pode fornecer isso, por exemplo: se um personagem precisa se equilibrar em uma corda acima de um penhasco e esse personagem possui medo de altura, ele terá desvantagem em sua rolagem devido ao seu medo; uma outra situação: um personagem está sendo carregado por uma violenta correnteza em um rio, precisando de alguma forma parar ou ir para a margem e seus pés encostam no fundo quando ele se levanta; se decidir caminhar com cuidado para a margem, então ele terá vantagem em sua rolagem por conseguir tocar no fundo com seus pés.

Parecido com vantagem e desvantagem, temos também bônus e penalidade, que podem alterar o resultado de uma rolagem para melhor ou pior. Explicando brevemente, o bônus fornece um valor positivo que será somado à rolagem, mas a penalidade força um valor negativo que irá subtrair do valor da rolagem. Por exemplo: o bônus de proficiência que um personagem possui na perícia História é +4, se ele encontra um livro que narra um evento passado e desconfia que há partes erradas, ele pode rolar um dado de 20 lados usando a perícia História e somar 4 ao valor, então se rolar 14 (um valor relativamente baixo), no fim, terá conseguido 18 (um valor considerável) e isso pode ser o diferencial de conseguir determinar se havia ou não partes erradas na narração do evento.

Algo frequente em D&D 5e é o combate, que ocorre de uma forma específica para evitar o caos: ocorre em um ciclo de rodadas (representa 6 segundos no mundo do jogo e nesse período cada combatente tem seu turno) e turnos, cada um possui um turno para se mover e realizar uma ação, além de às vezes ser possível realizar uma ação bônus e sob certas circunstâncias uma reação. A Iniciativa é uma rolagem do dado de 20 lados somado com a Destreza e organiza a ordem dos turnos, quem age e quando. Cada criatura possui um movimento predeterminado; uma ação é aquilo que o personagem escolhe fazer durante seu turno (correr, esconder, atacar, entre outras); a ação bônus é como uma ação comum, mas fornecida pela Classe, magia ou alguma habilidade; reações são respostas imediatas a uma ação que pode ocorrer no seu turno ou no turno de outro personagem (como o ataque de oportunidade, que possibilita um ataque que pode ser realizado no combate corpo-a-corpo no turno do oponente, quando este decide se mover para fora do seu alcance). Uma última coisa presente no combate e que é importante ressaltar é o dano, cada arma possui um dano determinado que aflige o alvo quando o atinge.

1. METODOLOGIA E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os materiais escolhidos para este trabalho são: sete recortes da Classe Ranger do *Livro do Jogador* de D&D 5e na versão original, tradução oficial e tradução não oficial (objetos de análise da pesquisa), pois há diferenças notáveis entre as traduções que alteram a jogabilidade dessa Classe durante o jogo.

Em relação ao estudo bibliográfico, trazemos o conceito de heterogeneidade e função tradutor de Mittmann (1999), que apresenta a tradução como uma interpretação que o tradutor faz do texto original. Portanto, há a ilusão de que estamos lendo o texto original sem interferência do tradutor ao ler algumas traduções, sendo que a tradução em si é uma interferência do tradutor, uma das vozes presentes na tradução (tradutor e autor, entre outras). No caso da tradução não oficial, há momentos que a interpretação e a voz dos tradutores ficam claras, visibilizadas. Essa ilusão some, ao conhecer o texto original, devido aos equívocos e modificações realizadas no caso da tradução do RPG citado.

O texto *A Tradução em Manifesto de Berman* (2002) mostra um pouco da história da tradução que, desde cedo, se mistura com outras áreas (política, cultura e econômica, por exemplo). Outro fato que marca os estudos da tradução é sua condição ancilar, pois muitos a consideram algo intuitivo e subalterno, que não exige teoria. Daí, todos poderem praticá-la. Há, ainda, um pensamento recorrente que se enraizou na tradução de que o tradutor sempre acaba traindo um lado, seja a cultura de partida ou a cultura de chegada. Isso faz refletir sobre o que influenciou a tradução não oficial do jogo e quais efeitos ela gerou, além de ser uma possível nova vida ao texto.

Em *Simpatico* de Venuti (1991), temos uma situação ocorrida na área de tradução pela qual o autor passou, com reflexões do mesmo sobre isso, que se refere ao questionamento sobre o que é fidelidade na tradução, e que está vinculado em nosso estudo aos ganhos e perdas da tradução não oficial, em comparação com o texto original.

Também nos referimos aos estudos sobre traduções colaborativas: o caso das fanfictions (REIS, LEAL, STALLAERT, 2018), mostra que, com os avanços tecnológicos, mais pessoas são capazes de traduzir um texto, em qualquer lugar. Em alguns casos pessoas traduzem por terem vontade de fazer isso e não por terem sido contratadas para fazer isso, mesmo que não atuem na área de tradução, normalmente sendo motivadas por outras coisas (ganhar experiência, desejo de consumir o conteúdo, fornecer o conteúdo traduzido para a comunidade, entre outros motivos), além de explicar o que é uma tradução colaborativa (uma

tradução realizada por duas ou mais pessoas, sendo possível também a utilização de máquina ou programas). Será útil já que a tradução não oficial provavelmente foi realizada de forma colaborativa por fãs do RPG, além de motivos para ocorrer uma tradução realizada por fãs.

Em relação à metodologia, o estudo é qualitativo e interpretativo, com apoio nos conhecimentos adquiridos no decorrer da formação desse curso e com maior foco nos autores descritos, para analisar o conteúdo das diferentes traduções dos recortes da Classe Ranger do *Livro do Jogador* de D&D 5e. Dessa forma, busco interpretar o fenômeno escolhido (trechos de tradução), sem me preocupar muito com quantidade, pois estarei focado em explorar e analisar um objeto restrito de um material amplo, com auxílio de textos que selecionei, enquanto também farei um cotejo de traduções diferentes do mesmo trecho.

2. ANÁLISE

Nesta parte serão expostos os recortes e as análises do texto original (2023; pois está sendo usada a versão on-line e atualizada), da tradução oficial (2020) e da tradução não oficial (2015; ano em que foi compartilhada pela primeira vez), copiados exatamente como estavam nos textos (há erros que foram mantidos propositalmente).

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
Ranger	Guardião	Patrulheiro

Começando pelo nome da Classe, Ranger remete a pessoas que protegem determinada área de natureza e a vida selvagem. Assim, as duas opções, Guardião e Patrulheiro, são boas escolhas de tradução que não interferem no jogo em si. Mas pode ser um pouco problemático na hora de procurar por conteúdo on-line relacionado à Classe (como guias, dicas e análises que priorizam a tradução oficial e o texto original).

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
Favored Enemy Beginning at 1st level, you have significant experience studying, tracking, hunting,	INIMIGO FAVORITO Desde o 1º nível, você acumulou uma experiência razoável estudando,	INIMIGO FAVORITO A partir do 1º nível, você tem experiência significativa estudando, rastreando,

<p>and even talking to a certain type of enemy.</p> <p>Choose a type of favored enemy: aberrations, beasts, celestials, constructs, dragons, elementals, fey, fiends, giants, monstrosities, oozes, plants, or undead. Alternatively, you can select two races of humanoid (such as gnolls and orcs) as favored enemies.</p> <p>You have advantage on Wisdom (Survival) checks to track your favored enemies, as well as on Intelligence checks to recall information about them.</p> <p>When you gain this feature, you also learn one language of your choice that is spoken by your favored enemies, if they speak one at all.</p> <p>You choose one additional favored enemy, as well as an associated language, at 6th and 14th level. As you gain levels, your choices should</p>	<p>rastreando, caçando e até mesmo comunicando-se com um certo tipo de inimigo.</p> <p>Escolha um tipo de inimigo favorito: aberrações, feras, celestiais, constructos, dragões, elementais, feéricos, gigantes, gosmas, íferos, monstrosidades, mortos-vivos ou plantas. <i>Se preferir, pode selecionar duas raças humanoides (gnolls, orcs, etc.) como inimigos favoritos.</i></p> <p>Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, bem como em testes de Inteligência para se lembrar de informações sobre eles.</p> <p>Ao ganhar esta característica, você também aprende um idioma falado por seus inimigos favoritos, se forem capazes de falar.</p> <p><i>Você pode escolher um outro inimigo favorito, assim como um idioma adicional, no 6º e 14º níveis. Conforme ganha</i></p>	<p>caçando e, até mesmo, falando com certos tipos de inimigos.</p> <p>Escolha um tipo de inimigo favorito: bestas, <i>fadas</i>, humanoide, monstrosidades ou mortos-vivos. <i>Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com ataques com arma contra criaturas do tipo escolhido.</i></p> <p>Além disso, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, assim como em testes de Inteligência para lembrar informações sobre eles.</p> <p>Quando você adquire essa característica, você também aprende um idioma, à sua escolha, que seja falado pelos seus inimigos favoritos, se eles falarem algum.</p> <p>INIMIGO FAVORITO MAIOR</p> <p>A partir do 6º nível, você</p>
---	--	--

<p>reflect the types of monsters you have encountered on your adventures.</p>	<p>níveis, suas escolhas devem refletir os tipos de monstros que você encontrou durante suas aventuras.</p>	<p>está pronto para caçar mesmo as presas mais mortais. Escolha um tipo de inimigo favorito maior: aberrações, celestiais, constructos, corruptores, dragões, elementais ou gigantes. Você ganha todos os benefícios contra o inimigo escolhido que você normalmente ganha contra seu inimigo favorito, além do idioma adicional. <i>Seu bônus nas jogadas de dano contra todos os seus inimigos favoritos aumenta para +4.</i></p> <p>Além disso, você tem vantagem em testes de resistência contra magias e habilidades usadas por um inimigo favorito maior.</p>
---	---	---

Toda a Classe fornece certas características logo no início. Uma das primeiras de Rangers está ligada aos possíveis inimigos que serão encontrados no decorrer do jogo, que fornece vantagens relacionadas a esse tipo de criatura, a qual passará a ser considerada o inimigo favorito, como rastrear e aprender uma língua que este fale. Essa característica é aprimorada, repetida, em mais dois níveis acima, fornecendo o mesmo leque de tipos de inimigos para se tirar vantagem.

Porém, na tradução não oficial, essa característica sofre alterações significativas, nos fazendo perceber bem as vozes dos tradutores e sua interpretação (MITTMANN, 1999; REIS, LEAL, STALLAERT, 2018) nesse recorte, pois a característica em si é permanentemente separada em dois níveis e não uma característica que evolui (em três níveis); a lista de

possíveis inimigos também é diminuída e separada, limitando a escolha. Por exemplo, “planta” não aparece nas possibilidades e “humanoide” não tem a especificação de ter que escolher duas raças desse tipo (ou seja, se escolher esse tipo, toda raça humanoide do jogo se torna inimigo favorito, isso é uma característica muito forte logo no começo); além de adicionar por algum motivo um bônus de dano contra esses Inimigos, mesmo que ajude em combate.

Um equívoco dessa tradução entre os tipos de criatura que se pode escolher é a “fada” que, na verdade, é uma raça e não um tipo de criatura, e uma tradução que mais se encaixaria seria “feérico”, que é o tipo de criatura da raça “fada”.

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
<p>Natural Explorer</p> <p>You are particularly familiar with one type of natural environment and are adept at traveling and surviving in such regions. Choose one type of favored terrain: arctic, coast, desert, forest, grassland, mountain, swamp, or the Underdark. When you make an Intelligence or Wisdom check related to your favored terrain, your proficiency bonus is doubled if you are using a skill that you’re proficient in.</p> <p>While traveling for an hour or more in your favored terrain, you gain the following benefits:</p>	<p>EXPLORADOR NATURAL</p> <p>Você está particularmente familiarizado com <i>um tipo de terreno natural</i>, sendo capaz de viajar e sobreviver quando se encontrar nele. Escolha um tipo de terreno favorito: ártico, campo, litoral, deserto, floresta, montanha, pântano ou a Umbreterna. <i>Ao realizar um teste de Inteligência ou Sabedoria relacionado ao seu terreno favorito, e estiver usando uma perícia na qual você é proficiente, seu bônus de proficiência é dobrado.</i></p> <p>Ao viajar por uma hora ou mais no seu terreno favorito, você ganha os benefícios a</p>	<p>EXPLORADOR NATURAL</p> <p>Você é um mestre na navegação pelo mundo natural e você reage de forma rápida e decisiva quando é atacado. Isso fornece a você os seguintes benefícios:</p> <p><i>Você ignora terreno difícil.</i></p> <p><i>Você tem vantagem em rolagens de iniciativa.</i></p> <p><i>No seu primeiro turno de combate, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra criaturas que ainda não tenham agido.</i></p> <p>Além disso, você é perito em navegar pelo ambiente selvagem. Você ganha os</p>

<p>Difficult terrain doesn't slow your group's travel.</p> <p>Your group can't become lost except by magical means.</p> <p>Even when you are engaged in another activity while traveling (such as foraging, navigating, or tracking), you remain alert to danger.</p> <p>If you are traveling alone, you can move stealthily at a normal pace.</p> <p>When you forage, you find twice as much food as you normally would.</p> <p>While tracking other creatures, you also learn their exact number, their sizes, and how long ago they passed through the area.</p> <p>You choose additional favored terrain types at 6th and 10th level.</p>	<p>seguir:</p> <p>Terreno difícil não atrasa a viagem do seu grupo.</p> <p>Seu grupo não se perde, exceto por meios mágicos.</p> <p>Mesmo quando estiver engajado em outra atividade enquanto viaja (forrageando, guiando ou rastreando), você se mantém alerta ao perigo.</p> <p>Se estiver viajando sozinho, você pode mover-se furtivamente em ritmo normal.</p> <p>Ao forragear, você encontra duas vezes mais comida do que normalmente encontraria.</p> <p>Ao rastrear outras criaturas, você também descobre seu tamanhos, há quanto tempo passaram pela área, e seu número exato.</p> <p><i>Você escolhe terrenos favoritos adicionais no 6º e 10º níveis.</i></p>	<p>seguintes benefícios quando estiver viajando por uma hora ou mais:</p> <p>Terreno difícil não atrasa a viagem do seu grupo.</p> <p>Seu grupo não pode se perder, exceto por meios mágicos.</p> <p>Mesmo quando você está engajado em outra atividade além de viajar (como forragear, navegar ou rastrear), você permanece alerta ao perigo.</p> <p>Se você estiver viajando sozinho, você pode se mover <i>furtivamente</i> com um ritmo de viagem normal.</p> <p>Quando você forrageia, você encontra o dobro de comida que normalmente encontraria.</p> <p>Enquanto estiver rastreando outras criaturas, você também descobre o número exato delas, seus tamanhos e há quanto tempo elas passaram pela área.</p>
---	--	---

Outra característica do Ranger, bem conhecida pela comunidade, é relacionada aos terrenos que o grupo pode precisar atravessar durante alguma viagem, dando ao personagem vantagens relacionadas a um terreno escolhido e, após certo tempo, para todo o grupo. Além

de também ser uma característica que se repete, em outros níveis mais elevados, permitindo escolher mais um tipo de terreno para se aproveitar dessas vantagens.

Contudo, na tradução não oficial há um erro de português, “furtivamente”, além de modificações que tiram o conhecimento sobre o tipo de terreno e oferecem vantagens para combate somente para o personagem - ao invés de possuir o bônus de proficiência dobrado para testes de Inteligência e Sabedoria -, ganhando vantagem em iniciativa e rolagens de ataque, além de ignorar terreno difícil de imediato. Acima disso, em nenhum momento é especificado o tipo de terreno ou dada a escolha na tradução não oficial, portanto, essa característica estaria passivamente ativa em todos os terrenos (mais uma vez, uma característica muito poderosa e desequilibrada); podendo ser considerado, no geral, um ganho na tradução (VENUTI, 1991).

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
<p>Primeval Awareness</p> <p>Beginning at 3rd level, you can use your action and expend one ranger spell slot to focus your awareness on the region around you. For 1 minute per level of the spell slot you expend, you can sense whether the following types of creatures are present within 1 mile of you (or within up to 6 miles if you are in your favored terrain): aberrations, celestials, dragons, elementals, fey, fiends, and undead. This feature doesn't reveal the creatures' location or number.</p>	<p>CONSCIÊNCIA PRIMITIVA</p> <p>Começando no 3º nível, você pode usar sua ação e gastar um espaço de magia de guardião para focar sua consciência na região ao seu redor. Durante um minuto por círculo do espaço de magia gasto, você pode sentir se as criaturas a seguir estão presentes num raio de 1,5 quilômetros (ou a até 9 quilômetros, caso se trate do seu terreno favorito): aberrações, celestiais, dragões, elementais, feéricos, íferos e mortos-vivos. Esta</p>	<p>CONSCIÊNCIA PRIMITIVA</p> <p>A partir do 3º nível, sua maestria do conhecimento de patrulheiro permite que você estabeleça um poderoso elo com bestas e com a terra ao seu redor.</p> <p>Você possui uma habilidade inata de se comunicar com bestas e elas consideram você como um espírito semelhante. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples a bestas como uma ação e pode compreender seu ânimo e intenção básicos. Você aprende o estado emocional</p>

	<p>característica não revela a localização das criaturas ou seu número.</p>	<p>dela, suas necessidades imediatas (como comida e abrigo) e ações que você pode tomar (se aplicável) para persuadi-la a não atacar. Você não pode usar essa habilidade contra uma criatura que você tenha atacado nos últimos 10 minutos.</p> <p>Além disso, você pode sintonizar seus sentidos para determinar se algum dos seus inimigos favoritos está espreitando nas redondezas. Ao passar 1 minuto ininterrupto em concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia), você pode sentir se algum dos seus inimigos favoritos está presente a até 8 <i>quilômetros</i> de você. Essa característica revela qual dos seus inimigos favoritos está presente, a quantidade deles e a direção e distância aproximadas dessas criaturas (em <i>quilômetros</i>) de você.</p> <p>Se houverem múltiplos grupos de seus inimigos favoritos no alcance, você descobre essas informações</p>
--	---	--

		de cada grupo.
--	--	----------------

Com a característica acima, descrita no texto original e na tradução oficial, o Ranger pode sacrificar um pouco de sua magia e receber um auxílio, sem muita precisão, para localizar os tipos de criatura listados dentro de uma possível área, bem útil em determinados momentos. Já na versão não oficial temos dois erros de português, “quilometros”, sem acento, e é criada uma nova característica. Mais uma vez notamos a interpretação e as vozes dos tradutores (MITTMANN, 1999; REIS, LEAL, STALLAERT, 2018), pois o personagem aprende uma maneira simples de se comunicar com bestas e se torna capaz de rastrear com precisão, dentro de oito quilômetros, quaisquer inimigos favoritos sem abrir mão de um pouco de sua magia (novamente, uma grande característica).

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
Extra Attack Beginning at 5th level, you can attack twice, instead of once, whenever you take the Attack action on your turn.	ATAQUE EXTRA A partir do 5º nível, durante o seu turno, sempre que executar a ação Atacar, você pode realizar dois ataques em vez de um.	(Não há)

Nesse recorte temos uma característica quase obrigatória para todas as Classes que fornece dois ataques por turno (digo quase, pois a Classe Rogue não tem essa característica, mas recebe um bônus de dano para seus ataques que aumenta gradativamente), algo essencial para balancear o combate. Porém na tradução não oficial essa característica não existe, podendo ser considerada uma perda da tradução (VENUTI, 1991), prejudicando o personagem quando estiver em qualquer combate do nível cinco em diante e limitando-o a apenas um ataque por turno.

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
Land's Stride Starting at 8th level, moving	PASSO DA TERRA A partir do 8º nível,	PÉS RÁPIDOS Começando no 8º nível,

<p>through nonmagical difficult terrain costs you no extra movement. You can also pass through nonmagical plants without being slowed by them and without taking damage from them if they have thorns, spines, or a similar hazard.</p> <p>In addition, you have advantage on saving throws against plants that are magically created or manipulated to impede movement, such those created by the entangle spell.</p>	<p>mover-se através de terreno difícil, não mágico, não lhe custa movimento adicional. Você também pode passar por vegetação não mágica sem ser atrasado e sem sofrer dano.</p> <p>Além disso, você tem vantagem em salvaguardas contra plantas criadas ou manipuladas magicamente para impedir movimento, como aquelas criadas pela magia <i>emaranhar</i>.</p>	<p>you can use the action of Disparada as a bonus action on your turn.</p>
--	--	--

A característica descrita acima facilita o movimento em algumas situações, nega alguns danos e fornece vantagem contra magias que manipulam ou criam plantas, com o intuito de impedir o movimento. Na tradução não oficial, porém, apenas se adquire a possibilidade de se mover mais em cada turno do personagem; podendo fazer alguns pensar que isso foi uma traição ao texto original (BERMAN, 2002).

Original	Tradução oficial	Tradução não oficial
<p>Hide in Plain Sight</p> <p>Starting at 10th level, you can spend 1 minute creating camouflage for yourself. You must have access to fresh mud, dirt, plants, soot, and other naturally occurring</p>	<p>SUMIR DE VISTA</p> <p>A partir do 10º nível, você pode dedicar 1 minuto a criar uma camuflagem para si mesmo, contanto que tenha acesso a lama fresca, terra, plantas, fuligem e materiais</p>	<p>MIMETISMO</p> <p>A partir do 10º nível, você pode permanecer perfeitamente imóvel por longos períodos de tempo para preparar uma emboscada.</p>

<p>materials with which to create your camouflage.</p> <p>Once you are camouflaged in this way, you can try to hide by pressing yourself up against a solid surface, such as a tree or wall, that is at least as tall and wide as you are. You gain a +10 bonus to Dexterity (Stealth) checks as long as you remain there without moving or taking actions. Once you move or take an action or a reaction, you must camouflage yourself again to gain this benefit.</p>	<p>naturais semelhantes.</p> <p>Uma vez camuflado, você pode tentar se esconder, posicionando-se contra uma superfície sólida que seja, no mínimo, tão alta e larga quanto você, como uma árvore ou uma parede. Você ganha um bônus de +10 em testes de Destreza (Furtividade) enquanto permanecer imóvel e sem executar ações. Caso se mova ou execute alguma ação ou reação, você deve se camuflar novamente para recuperar este benefício.</p>	<p>Quando você tentar se esconder no seu turno, você pode optar por não se mover nesse turno. Se você evitar se mover, criaturas que tentarem detectar você sofrem -10 de penalidade em testes de Sabedoria (Percepção) até o começo do seu próximo turno. Você perde esse benefício caso se mova ou caia no chão, voluntariamente ou por um efeito externo. Você ainda será automaticamente detectado caso algum efeito ou ação faça com que você não esteja mais escondido. Se você ainda estiver escondido no seu turno, você pode continuar imóvel e ganhar esse benefício até ser detectado.</p>
---	---	---

O último recorte mostra uma característica que auxilia a furtividade do Ranger, dando para o personagem um bônus nessa perícia, se cumprir alguns requisitos: improvisar uma camuflagem, se posicionar numa superfície tão alta e larga quanto o mesmo, ficar imóvel e não executar nenhuma outra ação. Se não cumprir esses requisitos, essa característica perde efeito.

Na versão não oficial basta ficar imóvel e uma penalidade (-10) será aplicada para todos que tentarem localizá-lo usando a perícia Percepção, perdendo esse benefício, caso algum efeito externo o afete (magia, por exemplo) ou se mova; podendo-se pensar, no caso dessa tradução, que ela permite uma nova vida a essa característica (BERMAN, 2002).

CONCLUSÃO

Com esses recortes é possível perceber que a tradução não oficial muitas vezes comete equívocos e modifica as características da Classe Ranger, alterando também o jogo em muitos momentos. Em alguns casos, é uma mudança desejável para o Jogador, pois fornece características muito boas (como o EXPLORADOR NATURAL, embora perca a habilidade de conhecer melhor dado tipo de terreno), mas, em outros, prejudica (como a falta do Extra Attack, deixando o personagem bem fraco em combate).

No geral, a tradução não oficial deixaria o Jogador com um personagem poderoso, mas desequilibrado para o jogo, prejudicando todos, principalmente o Mestre, num efeito dominó.

Não é possível dizer quantas pessoas realizaram essa tradução não oficial, quais seus motivos e a razão de traduzirem dessa maneira. Mas é possível intuir que foi uma tradução colaborativa realizada provavelmente por pessoas que conheciam D&D, talvez até fãs, que tinham o desejo de distribuir para a comunidade sua tradução, já que é possível encontrar esse conteúdo on-line com facilidade desde muito antes da tradução oficial sair (REIS, LEAL, STALLAERT, 2018). Isso, sem dúvidas, tornou esse RPG mais conhecido e atraiu mais pessoas para jogá-lo (como eu mesmo), antes de se ter acesso ao manual oficial para jogar.

Levando em conta os equívocos e mudanças, talvez tenham feito isso de propósito para evitar problemas, principalmente com direitos autorais, caso fossem descobertos, ou desejavam criar uma Classe diferente e marcar sua autoria na tradução com essas mudanças, mesmo que em alguns momentos prejudique o jogo, dando uma nova vida ao texto (BERMAN, 2002).

Seja qual for o caso, o grupo de tradutores amadores realizou uma tradução que atraiu pessoas para o D&D 5e, o que permitiu a divulgação do conteúdo do livro em português, antes que algumas pessoas perdessem o interesse pela demora da tradução oficial, pois não entendiam o texto original em inglês. Isso leva, mais uma vez, à reflexão sobre a relevância do papel do tradutor para difundir obras que, de outra forma, não ganhariam leitores, espectadores ou jogadores, como foi o caso trazido para essa discussão.

REFERÊNCIAS

BERMAN, Antoine. **A Prova do Estrangeiro**: cultura e tradução na Alemanha romântica. Tradução de Maria Emília Pereira Chanut. Baurú, SP: Edusc, 2002.

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, v. 35, n. 3, p. 20–29, jun. 1995.

MITTMANN, S. Heterogeneidade e função do tradutor. **Cadernos de Tradução**. v. 1, n. 4, p. 221–237, 1 jan. 1999.

RANGER. Disponível em: <<https://www.dndbeyond.com/classes/ranger>>. Acesso em: 31 maio 2023

REIS, F. D. S. F. DOS; LEAL, I. G. G.; STALLAERT, C. Traduções colaborativas: o caso das fanfictions. **Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, v. 71, n. 2, p. 93–108, 5 jun. 2018.

VENUTI, L. Simpatico. **SubStance**, v. 20, n. 2, p. 3, 1991.

WIZARDS OF THE COAST. **Livro do Jogador**. Tradução: Desconhecido. [s.l: s.n.]. p. 115–121. Disponível em: <<https://ordempendragon.wordpress.com/downloads/>>. Acesso em: 31 maio. 2023.

WIZARDS OF THE COAST. **Player's Handbook - Livro do Jogador - Edição em português**. Tradução: Galápagos Jogos. [s.l: s.n.].