

Universidade Estadual Paulista – UNESP
Faculdade de Ciências e Letras – FCL

Victor Hugo Cruz Caparica

Tormentas e Inimigos

Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role
Playing Games

Araraquara - SP

2011

Universidade Estadual Paulista – UNESP
Faculdade de Ciências e Letras – FCL
Campus de Araraquara

Tormentas e Inimigos
Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role
Playing Games

Dissertação apresentada como pré-requisito
para obtenção do grau de Mestre em Estudos
Literários, no Programa de Pós-Graduação em
Estudos Literários da UNESP/FCLAr. Linha
de pesquisa: Teoria e Crítica da Narrativa
Orientadora: Prof^ª Dr^ª Maria de Lourdes Ortiz
G. Baldan

Victor Hugo Cruz Caparica
Araraquara – março de 2011

À Dra. Helenice Cruz, cujo trabalho e dedicação constantes tornaram viável o caminho que me trouxe até aqui. Nada disso teria acontecido, se não fosse por você.

Ao escritor, publicitário e jornalista José Caparica Neto, que me ensinou o ofício das palavras, o valor da verdade e o segredo da vida. Uma grande pena, pai, você não poder ler este trabalho, tenho certeza que diria que está péssimo.

Aos meus avós, dona Ruth e seu Zé Cruz, os maiores heróis que a vida real me permitiu conhecer, por trabalharem duro uma vida inteira para dar aos filhos e netos as oportunidades que nunca puderam ter.

Aos grandes amigos que acompanharam os anos de graduação e pós-graduação, entre os quais professores, funcionários do campus e colegas de turma, que fizeram do caminho um trajeto agradável.

Aos imprescindíveis Jonas Gonçalves da Silva, João Victor Cal Garcia, Arthur de Oliveira Malaspina, Leandro Durazzo, Sandro Viana Essêncio, Marina Letizio Gonçalves, Ronaldo Fonseca Valadares, Thiago Eiti Yamauchi, Márcio Roberto do Prado e João Batista Toledo Prado, apenas para citar os dez mais fundamentais da composição deste trabalho e, dessa forma, representar todos os demais que de algum modo contribuíram para as reflexões aqui presentes.

Aos dois maiores ídolos e fontes constantes de inspiração em minha vida, os professores Isaac Asimov e Charles Darwin, cuja vida e obra me lembram diariamente sobre o valor do pensamento científico.

A todos os contadores de histórias que, desde minha infância, carregaram meus sonhos em carruagens de palavras. A vida seria monótona demais sem vocês.

À minha orientadora, Ude, que prontamente se dispôs a trabalhar com um suporte narrativo novo e tão pouco estudado como os Role Playing Games, e por ter acreditado que daria certo.

À Segunda Lei da Termodinâmica.

RESUMO: Este trabalho se propõe inicialmente a investigar as características literárias que definem a ficção de Fantasia e os livros de Role Playing Games, para em seguida demonstrar o processo dialógico existente entre tais categorias discursivas. Para tanto, serão examinados livros da série de Role Playing Games nacionais intitulada “Tormenta”, uma das peças mais exemplares na produção brasileira do gênero, bem como o romance de Fantasia “O Inimigo do Mundo”, de Leonel Caldela, que representa a primeira incursão da literatura de Fantasia nacional pelos universos temáticos dos Role Playing Games. Pretende-se, com isso, demonstrar que mais do que se apropriar de temas e figuras da Fantasia, os Role Playing Games estabelecem com ela uma relação de troca e reciclagem, observação esta que será apoiada pelas teorias de Mikhail Bakhtin e seus principais comentadores brasileiros.

ABSTRACT: This work proposes initially to investigate the main literary features that define Fantasy literature and Role Playing Game books, in order to subsequently demonstrate the dialogic process involving them both. In order to better illustrate this relations, this work Will focus on the series of brazilian Role Playing Game books named “Tormenta”, one of the most exemplar works on national genre production, as well as the Fantasy novel “O Inimigo do Mundo”, by Leonel Caldela, that represents the first attempt of incursion in the fields of RPG-based fiction by our literature. The intention is to demonstrate that, more than simply appropriating itself from literature’s themes and figures, Role Playing Game books establish with them a complete relationship of Exchange and recycling, and this observations will here be understood under the lights of Mikhail Bakhtin’s theories, as well as his main Brazilian researchers’.

Sumário

Introdução	4
Capítulo 1: A Fantasia Medieval e os Role Playing Games	7
Capítulo 2: Dungeons & Dragons	20
Capítulo 3: Tormentas e Inimigos	40
Capítulo 4: Interdiscursividades e Intertextualidades	60
Conclusão	67
Referências	75

Introdução

Os caminhos que levaram à produção deste texto tiveram seu início no ano de 2007, quando ainda no quinto semestre da graduação em Letras. Interessado em abordar os *Role Playing Games* – um interesse oriundo dos tempos de adolescência – em uma iniciação científica, escrevi em parceria com um estudante do curso de Pedagogia, e com imprescindível ajuda do Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado, um artigo intitulado *Os Role Playing Games como prática narrativa*, que foi apresentado no Congresso de Iniciação Científica da UNESP naquele ano. No ano seguinte foi desenvolvida uma nova pesquisa, dessa vez individual, sobre o uso dos *Role Playing Games* como ferramenta no ensino de literatura. A pesquisa foi apresentada no CIC de 2008 e permitiu minha participação no congresso Caminhos Cruzados de Machado de Assis, organizado no mesmo ano. A este ponto, o projeto de pesquisa desta dissertação já se encontrava à forja, mas seus objetos de estudo ainda não haviam sido bem delimitados.

A pesquisa por duas obras que atendessem às exigências – um livro de *Role Playing Game*, um romance de literatura ambientado nesse livro e, preferencialmente, obras com alguma característica singular – chegaram inicialmente ao livro de RPG intitulado *Call of Cthulhu* (PETERSEN et al, 2006) e inspirado no conto homônimo de H. P. Lovecraft (2009), um dos mais representantes clássicos da literatura de horror. Por outro lado, exemplos da categoria não são exatamente raros, e rapidamente surgiram novas opções como as *Crônicas de Dragonlance* (2003), ambientadas em outro título do mesmo *Role Playing Game* aqui apresentado.

A escolha dos livros de RPG da série Tormenta e do romance *O Inimigo do Mundo* (CALDELA, 2006) se deu por razões praticamente idênticas. Tormenta é a primeira e mais bem sucedida iniciativa brasileira de produzir uma série de suplementos de RPG, com índices de popularidade e vendas que se sustentam desde 1999, e nesse sentido não há outra série nacional com tanta expressão em seu gênero. Da mesma forma, não é determinada proficiência artística que leva *O Inimigo do Mundo* a ser nosso segundo objeto de comparação, ainda que seja inegável o emprego amplo e diversificado dos mais recorrentes clichês da fantasia medieval, o que por si só o tornaria elegível para o posto. Na verdade, interessa novamente o fato de o primeiro romance do autor Leonel Caldela ser também a primeira obra da literatura de fantasia nacional a se apropriar dos elementos presentes em um *Role Playing Game* para situar sua narrativa.

Uma vez definidos os objetos, restava delimitar o material teórico e recolher todas as citações necessárias. Para estabelecer as comparações pretendidas entre os objetos, foram escolhidos os princípios teóricos do dialogismo bakhtiniano, mais especificamente os trabalhos sobre interdiscursividade propostos por seus comentadores. Uma vez que, ao fim do primeiro ano no programa de pós-graduação, os substratos necessários estavam todos reunidos, a estrutura do texto começou a ser planejada, trabalho que só se concluiu poucas semanas antes da conclusão deste estudo.

O raciocínio aqui proposto foi dividido em quatro capítulos e uma conclusão, e seu conteúdo está disposto em ordem progressiva, dos tópicos mais gerais para os mais específicos. Assim, no Capítulo 1, *A Fantasia Medieval e os Role Playing Games*, são apresentados os dois principais gêneros de nossa comparação. Inicialmente, buscamos esclarecer alguns elementos característicos da Fantasia, como seu aspecto mágico e proposta estética reorganizadora. No entanto, as reflexões alcançadas ao longo do estudo apontam não apenas para uma confluência de gêneros entre a fantasia e a ficção científica, mas para a possibilidade de ambas não serem gêneros literários – no sentido que Mikhail Bakhtin atribui ao termo – e sim formas não-realistas, reordenadoras, alternativas ainda que não absolutamente livres, de representar narrativas, narrativas estas que podem pertencer a diversos gêneros, como o capítulo propõe.

Em sua segunda metade, o Capítulo 1 cuida de introduzir o leitor à prática dos *Role Playing Games*, suas regras, seus procedimentos e, o que mais interessa à pesquisa, seus livros. Esses livros, sobre os quais discorreremos para notar uma estrutura recorrente em sua composição, estão na base de toda a prática do jogo, e parte do raciocínio aqui proposto consiste em demonstrar como os mesmos são manuais de finalidade lúdica para a construção oral de narrativas em grupo.

Seguindo com essa lógica, passamos ao Capítulo 2, *Dungeons & Dragons*. Aqui, buscou-se apresentar da forma mais compreensiva possível este que é o título fundador do gênero dos *Role Playing Games*, servindo como uma exemplificação das estruturas propostas no Capítulo 1 para os livros de RPG. Após apresentar um breve panorama de seu surgimento editorial, o capítulo se presta a descrever a trajetória de revisões e reedições do jogo até a edição aqui abordada, passando então a uma descrição em tópicos das principais categorias do jogo.

Tais categorias foram levantadas com a dupla finalidade de apresentar os elementos e mecânicas do jogo, o que contribui para nossa hipótese dos *Role Playing Games* como uma morfologia narrativa, e também de explicitar vários elementos que os capítulos 3 e 4 retomam. Como sistema básico dos livros da série Tormenta, o que demonstraremos no primeiro capítulo desta dissertação, o *Dungeons & Dragons* está na base do processo de troca discursiva que este trabalho pretende apresentar, e é o ponto de ligação entre a literatura de fantasia e os livros de RPG.

O Capítulo 3, *Tormentas e Inimigos*, apresenta finalmente os objetos de pesquisa propriamente ditos, o cenário de jogo Tormenta d20 e o romance *O Inimigo do Mundo* (CALDELA, 2006). O texto começa trazendo as origens do material narrativo que viria a formar o cenário de Tormenta, nas páginas da revista especializada em RPG de nome *Dragão Brasil*. Em seguida, são apresentados excertos dos dois principais livros de Tormenta d20, de forma a apresentar diversos elementos propostos pelo cenário que serão retomados logo em seguida. Uma análise extremamente sucinta e pontual de determinados elementos do romance de Caldela é então feita, com o objetivo de demonstrar o uso irrestrito dos livros de RPG na composição da narrativa. Ainda, e igualmente com fins de fornecer insumos comparativos para o capítulo seguinte, apontamos duas ocorrências

interessantes de elementos da cultura popular na Idade Média, conforme os mesmos nos são apresentados por Mikhail Bakhtin.

No Capítulo 4, *Interdiscursos e Intertextos*, algumas questões levantadas anteriormente são retomadas à luz do dialogismo bakhtiniano, no intento de apresentar relações interdiscursivas que se estabelecem entre a fantasia medieval literária e os livros de *Role Playing Games*. Após esclarecer devidamente tais termos, sua origem nos estudos de Julia Kristeva, seu significado, diferença e correta aplicação, nos direcionamos para inter-relacionar várias das citações apresentadas ao longo de toda a dissertação, relações que, imaginamos, mostrarão certa autoevidência com a leitura progressiva dos capítulos.

Assim, chegamos à Conclusão, onde é possível fazer o balanço das hipóteses aqui levantadas e os resultados de dois anos de estudo sobre as mesmas. Este trabalho se encerra retomando uma discussão proposta na tese de doutoramento de Sônia Rodrigues (2004) sobre processos de apropriação de temas e figuras da literatura em geral por parte dos *Role Playing Games*.

Ao término do texto, o leitor decerto terá notado uma grande quantidade de assuntos e questões levantadas ao longo dos capítulos, questões cuja complexidade impediria uma abordagem adequadamente profunda nas limitadas dimensões desta dissertação. Acreditamos, porém, que a bibliografia apresentada ao término deste volume dê conta de esclarecer com o devido cuidado os aspectos que tenhamos tratado com superficialidade, e, quanto às questões levantadas no Capítulo 1, inerentes à natureza dos livros de RPG como gênero do discurso, parece-nos um assunto suficientemente produtivo para uma futura tese de doutorado.

Capítulo 1: A Fantasia Medieval e os Role Playing Games

Iniciaremos este trabalho apresentando os gêneros em que nossos objetos se enquadram, quais sejam, a literatura de fantasia e os livros de *Role Playing Games* (RPG). Tal introdução, ainda que possa ser encontrada em dimensões e ambições maiores que as deste texto em obras como *Fantasy Fiction: An Introduction*, de Lucie Armitt (2005) e *Os Role Playing Games e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*, de Sônia Rodrigues (2004), é necessária, e os pontos aqui apresentados serão imprescindíveis para a compreensão dos capítulos seguintes. Iniciaremos pela parte literária, que trará contexto ao assunto dos RPG.

É evidente que, sobretudo nos últimos dois séculos, a literatura de fantasia foi relegada pela crítica a um segundo plano de importância, como um gênero de menor expressão artística e, via de regra, associado à noção de entretenimento fácil, geralmente voltado para o público jovem. Antes de adentrar os elementos constitutivos da fantasia, cabe afastar três ideias que parecem contribuir para essa visão equivocada de nosso objeto.

Primeiro, é comum associar os temas e figuras empregados pela fantasia (piratas espaciais, feiticeiros, supercientistas, guerreiros com poderes mágicos, etc) a um público-alvo infanto-juvenil que apresentaria mais interesse por esse tipo de conteúdo maravilhoso. Nos dois últimos séculos, nossa tradição literária abraçou cada vez mais a estética realista em sua vertente narrativa, o que contribuiu em muito para aumentar a notoriedade de grandes mestres dessa estética, e igualmente para obscurecer grandes mestres da fantasia, agora tratados como literatura de segundo escalão. O próprio J. R. R. Tolkien, autor de uma das mais representativas peças do gênero, só recebeu a devida notoriedade e reconhecimento por sua obra *O Senhor dos Anéis* (2002) quando a mesma foi representada em três filmes vencedores de prêmios da Academia Norte-Americana de Artes e Ciências Cinematográficas há uma década.

O que aproxima as crianças deste gênero, seja literário ou cinematográfico, é sua facilidade natural (mas de forma alguma exclusiva da infância) para o ato da fantasia, o exercício de reorganizar as coisas do mundo, colocando as asas do pássaro nas costas do cavalo, ou o trovão dos céus no cajado do feiticeiro, ou o fogo quente no ventre do réptil frio. Se muitas vezes o leitor adulto, imerso em sua realidade repleta de ficções realistas, rejeita à primeira vista a proposta da fantasia de redimensionar, reordenar, re-hierarquizar os elementos de nosso mundo para formar um novo, é porque ele próprio, ao contrário do público infantil em geral, está muito pouco habituado a tal exercício. Crianças, como autores, fantasiam e recriam a realidade, como afirma Sigmund Freud:

Não poderíamos dizer que toda criança que brinca comporta-se como um escritor criativo, no sentido de que ela cria um mundo próprio, ou, ainda, reordena as coisas do seu mundo em uma nova forma que a agrada? [...] O escritor criativo faz o mesmo que a criança brincando. Ele cria um mundo de Fantasia, o qual ele toma muito seriamente [...] ao mesmo tempo em que o separa nitidamente da realidade. (FREUD apud ARMITT, 2005, p. 2, tradução nossa)

Uma vez afastada a ideia de que haveria alguma relação automática estabelecida entre o gênero da fantasia e o público-alvo infanto-juvenil, tratemos do segundo fator que julgamos mais preponderante para a visão errônea que se tem feito da fantasia, a ideia de que, por fazer uso constante de figuras e elementos do maravilhoso, essencialmente distantes da ordem real das coisas, o gênero carregaria em si um fator alienante, ao passo que a prosa realista lidaria diretamente com valores e situações da vida real. Tal qual a primeira, essa afirmação carece de alguma análise.

Como já dissemos, a fantasia se constitui fundamentalmente (ainda que não se resuma a isso) pelo ato de esquadriñar os elementos do real, aqueles que percebemos com nossos sentidos físicos, e reordená-los, tornando possível pensar em um Sol, em uma folha verde, e em um mundo com muitos sóis verdes. Mas tanto o Sol quanto a cor verde, como quaisquer elementos constituintes de uma fantasia, são e só poderiam ser oriundos da experiência real. E mesmo que desconsiderássemos esse aspecto do real na ficção não poderíamos desconsiderar o aspecto de ficção que há no real. Ora, se consideramos que nossas relações com o mundo real se dão sempre de forma semiótica, e que nossa compreensão da vida nesse mundo real é sempre dada por narrativas e relatos, então podemos afirmar que mesmo nossas relações com a realidade se dão por mecanismos ficcionalizantes. Assim sendo, não há mais ou menos intervenção pessoal e subjetiva do autor de fantasia ao redesenhar a realidade do que haveria em um autor do Realismo ao fazer o mesmo, exceto que no caso do primeiro, as possibilidades da magia e do maravilhoso conferem ao escritor e seus leitores um maior grau de liberdade cognitiva. J. R. R. Tolkien, em seu ensaio *Sobre Histórias de Fadas* (2006), aborda precisamente essa questão:

A fantasia é uma atividade humana natural. Certamente ela não destrói, muito menos insulta, a razão; e não abranda o apetite pela verdade científica, nem obscurece a compreensão dela. Ao contrário. Quanto mais aguçada e clara for a razão, melhor fantasia produzirá. Se os homens estivessem num estado em que não quisessem conhecer ou não pudessem perceber a verdade (fatos ou evidências), então a fantasia definharia até que eles se curassem. Se chegarem a atingir esse estado (o que não parece ser impossível), a fantasia perecerá e se transformará em ilusão mórbida. (p. 62)

Finalmente, há uma impressão evidente entre os leitores não-iniciados de que a fantasia seria um gênero mais “fácil” para se aventurar, uma vez que o descompromisso com as leis da realidade implicaria em uma despreocupação com a coerência do enredo e, mais ainda, com a credibilidade do narrador dentro do jogo narrativo. No prefácio de uma de suas coletâneas de contos, Isaac Asimov, um dos mais ilustres representantes do gênero, comenta sobre tal impressão:

Disseram-me que, por sua natureza particular, a ficção científica não usaria de franqueza para com o leitor. Numa história de ficção científica, o detetive poderia declarar: “Como sabes,

Watson, desde 2175, quando os espanhóis aprenderam a falar francês, o espanhol é uma língua morta. Como se justifica, então, que Juan Lopez proferisse tão significativas palavras em tal língua?” ou ainda poderia fazer com que seu herói sacasse um dispositivo estranho e proferisse: “Como sabes, Watson, o meu esquadrinhador de algibeira pode perfeitamente localizar a jóia roubada num ápice”. (ASIMOV, 1974, p. 8)

Ainda que não faltem exemplos das afirmações acima na literatura de ficção científica ou em outras formas da fantasia, parece-nos que tal vulgaridade literária não é exclusividade (ou mesmo particularidade) de nosso objeto, de modo que escritores vulgares de outras estéticas que não a fantasia podem, igualmente, faltar com franqueza e coerência em suas narrativas. Um escritor de um romance policial pode omitir a pista fundamental para o caso, ou só introduzir a personagem do verdadeiro culpado nas últimas páginas, ou ainda sacar de qualquer informação que o leitor não pudesse possuir, para forçar um desfecho em sua história. Ainda em seu ensaio *Sobre Histórias de Fadas* (2006), Tolkien esclarece também esse ponto:

O fato de as imagens refletirem coisas que não são do mundo primário (se é que isso é possível) é uma virtude, não um vício. Creio que a fantasia (nesse sentido) não é uma forma inferior de arte, e sim superior, de fato a forma mais próxima da pura, e portanto (quando alcançada) a mais potente [...] A fantasia também tem uma desvantagem essencial: é difícil de alcançar. Ela pode ser, na minha opinião, não menos e sim mais subcriativa, mas de qualquer modo descobre-se na prática que “A consistência interna da realidade” torna-se mais difícil de produzir quanto mais as imagens e os rearranjos do material primário forem diferentes dos arranjos reais do mundo real. É mais fácil produzir esse tipo de realidade com um material mais sóbrio. Portanto, com demasiada frequência a fantasia permanece rudimentar. (p. 55-56)

E do que se constitui a fantasia? Utopia, alegoria, fábula, mito, ficção científica, ficção espacial, histórias de fantasmas, Cyberpunk e Steampunk, realismo sobrenatural, e até mesmo os contos de fadas. Segundo Tolkien, o termo *faery tale* é suficientemente amplo para englobar a fantasia, mas aqui optamos por um outro, sugerido por Ronaldo Fonseca em sua tradução do citado ensaio *Sobre Histórias de Fadas*. De fato, o termo fada, no português, está semanticamente contaminado pelos contos populares da tradição alemã e francesa sobre criaturas mágicas de aspecto diminuto e essencialmente ligadas à natureza, muitas vezes dotadas de asas de pássaros ou borboletas. O comprometimento do termo *faery* com a palavra fada não serve, portanto, a nossos propósitos. Segundo Tolkien, as *faery tales* são essencialmente histórias sobre o *faery kingdom*, o mundo mágico onde se passam as histórias mágicas. O termo *faery*, derivado do inglês arcaico *faërie*, está etimológica e semanticamente ligado à palavra *fair*, que em sentido mais amplo significa “o belo”. Assim, este trabalho está em acordo com a escolha de Ronaldo Fonseca pelo uso de *Belo Reino* para a expressão inglesa *Faery Kingdom*.

Então, *a priori*, histórias de fantasia seriam histórias sobre o Belo Reino e tudo o que ele contém. Nesse sentido, entende-se Belo Reino como um multiverso de dimensões infinitas – ainda que seus mundos mágicos internos muitas vezes tenham limites definidos – que engloba todos os universos ficcionais da fantasia, da Terra

Média de *O Senhor dos Anéis* (2002) até os confins da Galáxia na série *A Fundação* (2009), de Isaac Asimov. É natural que cada universo do Belo Reino tenha suas características particulares, mas todos eles, como reorganizações mágicas do mundo real primário, compartilham com ele semelhanças inequívocas.

Mas não basta que um mundo ficcional reorganize os elementos da realidade para receber o status de universo do Belo Reino. De fato, na raiz da fantasia, mais do que o mundo reordenado, temos o mundo reordenado pela magia, e este é seu fator constitutivo. Assim, definir a natureza e finalidade da magia é definir a própria natureza do Belo Reino e, portanto, da fantasia literária. A magia é a arte e a técnica – e ainda que em uma visão clássica os termos se equivalham, aqui a distinção se faz necessária – que existe para vencer os limites do mundo real. Essa superação pode ter várias finalidades, mas na raiz de todas se encontra a satisfação do desejo pelo impossível. As histórias de fantasia certamente não se ocupam da possibilidade de determinado evento, mas antes de sua desejabilidade. Se uma história atíça magicamente o desejo de seu leitor ao mesmo tempo em que o satisfaz, então a fantasia logra sucesso. O encantamento presente sobre as coisas do mundo real quando presentes no Belo Reino é o que lhes confere distinção e o que permite vassouras e tapetes voadores, castiçais e bules de chá falantes entre outros exemplos clássicos. Tolkien nos explica sobre a natureza desse encantamento como magia, demonstrando que mais do que arte, ele se apresenta como técnica, dada sua função e aplicação.

O encantamento produz um mundo secundário, no qual podem entrar tanto o planejador quanto o espectador, para a satisfação de seus sentidos enquanto estão dentro; mas em estado puro, ele é artístico por desejo e propósito. A magia produz, ou finge produzir, uma alteração no mundo primário. Não importa quem se diga que a pratique, fada ou mortal, ela permanece distinta – não é arte, e sim técnica, seu desejo neste mundo é poder, dominação dos objetos e das vontades. (TOLKIEN, p. 60-61)

Ergo, o que encontramos no Belo Reino, mais frequentemente até do que fadas, anões, elfos, dragões e trolls, são elementos familiares como o firmamento e a terra, os mares e os peixes, as nuvens e a chuva, o pão e o vinho, e nós homens mortais, igualmente encantados quando dentro de seus limites. Mas que limites seriam esses? Já dissemos que um dos principais fatores definidores da fantasia é a presença da magia, mas isso requer algum esclarecimento. A ideia de magia pode evocar sentidos necessariamente ligados ao sobrenatural, e ainda que tal sentido se aplique, é demasiado limitante. Quando tratamos de fantasia e do Belo Reino, estamos tratando essencialmente da ideia de superação dos limites reconhecidos do mundo real. Essa superação dos limites pode se dar por vários paradigmas, mágicos, oníricos ou pseudocientíficos. Na série *Harry Potter* (ROWLING, 2000), fórmulas e protocolos arcanos muito bem definidos controlam a execução da superação. Nos contos de robôs positrônicos de Isaac Asimov, extrapolações pseudocientíficas que o autor fantasia servem como paradigma e plano lógico para o efeito. Em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (2009), o mundo sonhado pela protagonista apresenta, da mesma forma, um paradigma onde, através do onírico, a

superação dos limites do real ocorre. Aqui, divergimos do ponto de vista tolkieniano no ensaio *Sobre Histórias de Fadas*, uma vez que nos parece que a travessia do mundo real para o Belo Reino (no caso, o País das Maravilhas) se dá pelo sonhar, da mesma forma como a travessia de Dorothy para a terra mágica de Oz (1939) se dá por um furacão. Não nos parece que o simples fato de Alice, ao término da aventura, despertar de seus sonhos possa excluir a narrativa do meio da fantasia, visto que para a característica mais definidora da mesma, i.e. a superação do mundo real, as aproximações mágica, onírica e científica parecem muito equivalentes.

Poder-se-ia, ainda, argumentar que embora essas três aproximações sejam equivalentes no aspecto narrativo, haveria entre elas uma diferença fundamental no nível discursivo, já que uma se baseia no paradigma mágico, outra no científico e outra no onírico. De fato, quando um elfo dos livros de Harry Potter se “aparata”, desaparecendo de um lugar e reaparecendo em outro, o mecanismo discursivo empregado é diferente daquele de quando o cientista Andrew Harlan, do romance *O Fim da Eternidade* (1974), de Asimov, tem sua estrutura atômica desfeita, transportada e refeita, fazendo-o desaparecer e reaparecer em outro lugar. Ambos possuem uma explicação lógica e coerente com o paradigma de seu universo, mas argumentar-se-ia que, se existe essa diferença, ela deveria ser levada em consideração.

Tal argumento carece de alguma investigação ao longo da literatura de fantasia. Sem dúvida que entre uma fantasia mágica, uma fantasia onírica e uma fantasia científica haverá diferenças enormes de paradigma e explicação lógica. Mas essa diferença existe e pode ser observada mesmo entre obras da mesma categoria. Em *O Senhor dos Anéis* de Tolkien (2002), a explicação para um raio que saia das mãos de um feiticeiro não é compatível com o paradigma mágico, por exemplo, de Harry Potter (ROWLING, 2000), e quando uma nave interestelar da série *Duna* de Frank Herbert (2010) faz um salto espacial para cruzar a distância entre as estrelas, ela o faz com uma explicação e um paradigma que não se conjugam com os da série *A Fundação* de Isaac Asimov (2009). As leis e paradigmas que regem o Reino dos Sonhos da obra *Sandman*, de Neil Gaiman (2005), são incoerentes se aplicadas à realidade onírica do País das Maravilhas. Assim, sem dúvida reconhecemos que há uma diferença de paradigmas entre a fantasia mágica, a onírica e a científica, mas uma vez que tal disparidade ocorre até mesmo e com frequência entre obras de uma mesma categoria, explorar tal diferença acaba sendo atividade pouco produtiva, razão pela qual tratamos aqui as três categorias de paradigma da fantasia como uma só coisa.

Portanto, trataremos com o termo generalizante de Magia esse conceito de superação dos limites do real, e tomaremos o mesmo como característica principal da fantasia. Tal magia tem como função atizar e satisfazer os desejos, as vontades humanas ligadas a tais limites. No entanto, a magia não é, para fins da fantasia, tratada como um evento sobrenatural, e aqui encontramos a primeira de duas diferenças fundamentais entre a fantasia e o fantástico. Nas histórias de fantasia a magia é elemento aceito como mundano pelos habitantes do Belo Reino. Por mais que possa ficar impressionado, nenhum humano da Terra Média de Tolkien ou da Fundação de Asimov se posicionaria descrente diante do uso da magia. Mesmo quando não são capazes de entender seu

funcionamento, os homens do Belo Reino quase nunca veem a magia como algo sobrenatural e, se veem, são tratados por seus próprios pares como ignorantes. Essa diferença de abordagem elimina por completo a tensão entre a explicação psicológica e a explicação sobrenatural, que como aponta Todorov é a própria alma do fantástico: “Há um fenômeno estranho que se pode explicar de duas maneiras, por meio de causas de tipo natural e sobrenatural. A possibilidade de se hesitar entre os dois criou o efeito fantástico” (TODOROV, 1968, p. 31).

Como o próprio paradigma do Belo Reino admite a possibilidade da magia como elemento aceito entre os homens, não resta, na fantasia, espaço para explicações sobrenaturais, visto que a própria magia é tida como natural. Este é o primeiro ponto de separação clara entre a fantasia e o fantástico.

O segundo refere-se à questão do gênero literário, e nos leva a uma nova reflexão acerca da fantasia. Se entendermos o conceito de gênero como nos explica Bakhtin, i.e. uma conformação mais ou menos estável de elementos que podem ser entendidos em seu aspecto temático, formal ou estilístico, então observaremos que, de fato, o fantástico constitui um gênero. Seu tema é sempre ligado à dicotomia do psicológico contra o sobrenatural, sua forma é sempre narrativa (mesmo quando se apresenta como poema, tal qual em *O Corvo* de Edgar Allan Poe, parece que a forma narrativa se impõe), e o estilo, via de regra, prefere escolhas e construções verbais que inspirem a tensão e incerteza.

Com a fantasia a ideia se aplica, mas apenas no primeiro quesito. De fato, podemos afirmar seguramente que o tema estável das histórias de fantasia é a superação dos limites do real, e que suas histórias em maior ou menor grau sempre tocarão esse assunto. No entanto, a fantasia se desdobra em uma variedade imensa de formas (poesia lírica, tragédia, conto, etc) e ainda mais no quesito estilo. Poderíamos citar, a título de exemplo, a obra *Lar na Planície*, de Arthur C. Clarke (apud ASIMOV, 1974, p. 7), que essencialmente se trata de um *Western* situado no fundo do mar, com golfinhos no lugar de gado. Ou ainda o conto *Regra 18*, de Clifford D. Simak (1989), onde uma aventura esportiva se mistura com viagem no tempo para construir o melhor time. Ou ainda as séries de humor *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, de Douglas Adams (2009) e *Discworld*, de Terry Pratchett (2001). Mas se a fantasia não constitui em si um gênero, mas ao contrário disso serve a muitos deles, como defini-la?

A conclusão é de que a fantasia não se enquadra no conceito estabelecido de gênero literário, estando mais próxima de um modo semântico-pragmático, modo este que pode ser realista, sintonizado com os termos conhecidos do real, ou fantasioso, estando dessa forma sujeito à reorganização criativa de elementos do mundo primário que constituirão um secundário. A principal e radical diferença entre a fantasia e o realismo seria o paradigma aceito pelas personagens que habitem cada mundo. Se um homem desfere raios pelas mãos em um mundo literário de realismo, a reação das personagens (que por consequência define a reação do leitor em seu pacto de credulidade com o autor) será certamente de buscar uma explicação científica, natural ou psicológica para o evento, negando o paradigma mágico. Da mesma forma, um guerreiro de um mundo de fantasia

medieval que empregue uma pistola semiautomática causará um paradoxo semântico-pragmático, que só se resolve com os habitantes do Belo Reino julgando que o objeto é mágico. Em ambos os modos, diversos temas, formas e estilos podem florescer, de forma que o uso do termo *gênero* não faz sentido sobre a questão que aqui tratamos.

Dessa forma, acreditamos que a fantasia seja um modo semântico-pragmático de organização e reorganização dos elementos e paradigmas do mundo real, com finalidade de explorar os limites da criação, dando aos habitantes de suas histórias possibilidades negadas aos homens do mundo real, mas de forma nenhuma a suas imaginações. Partiremos agora para o entendimento dos *Role Playing Games* e seus livros, estes sim com características evidentes de gênero.

A PRÁTICA DO ROLE PLAYING GAME E SEUS LIVROS

Por uma questão de melhor organizar o raciocínio aqui apresentado, cuidaremos neste tópico de apresentar o RPG, explicando seu funcionamento e objetivo, e a natureza de seus livros como um gênero, para somente no capítulo seguinte apresentar a história de seu surgimento na forma do *Dungeons & Dragons*. É importantíssimo notar que, ainda que os conceitos aqui apresentados reflitam uma forma estável de mecânica de *Role Playing Game*, essa mecânica não nasceu como existe hoje, e há um trajeto de mais de três décadas a ser trilhado para compreender o processo de evolução dessa categoria de jogos. Para compreender essa evolução, recomendamos a leitura do livro *Os Role Playing Games e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*, de Sônia Rodrigues (2004).

A forma mais esclarecedora de se compreender o RPG é como uma prática lúdica onde seus participantes se organizam para narrar, em conjunto, uma aventura de temática variada (mas geralmente ligada à aventura e ao épico) sustentada pela oralidade e pela interpretação de papéis. Tal assertiva, ainda que *a priori* pareça obscura, nos dá um ponto de partida em que o destino de nosso raciocínio é visível.

1. Um dos participantes assume (por opção ou por falta dela) o papel de Narrador/Mestre.
2. Define-se o cronotopo da narrativa, bem como quem serão seus heróis.
3. O Narrador prepara um esquema de possíveis narrativos, enquanto cada jogador constrói sua personagem.
4. O jogo tem início, e aqui cabe a estrutura Plot – Descrição – Interação.
5. Tudo isso se funda sobre um sistema de regras, que não apenas dá normas para construção de personagens balanceadas como também para a resolução de impasses.
6. A estrutura básica de um livro de RPG.

Uma partida de RPG se organiza ao redor de um dos participantes que (por qualquer motivo, desde maior competência até boa vontade) é escolhido como Mestre. O termo, em português, deriva do original em inglês *Dungeon Master* (nos livros do *Dungeons & Dragons*) ou *Game Master* (na maioria dos outros livros de RPG). Ele será o coordenador-geral da atividade, cabendo a ele pré-conceber uma sequência de eventos que, associados às ações das personagens dos jogadores, construirão a narrativa em si. Assim, será o único a ter conhecimento prévio dos eventos e possibilidades da história, além de ser o maior responsável pela manutenção da coerência, ritmo e continuidade da narrativa. Ainda que, como veremos adiante, cada jogador no controle de uma personagem central da narrativa exerça parcialmente o papel de narrador, é este participante quem possui a posição heterodiegética e onisciente perante o jogo. Por tal argumento, consideramos mais adequado para nossos presentes fins o uso do termo Narrador, presente nos livros de RPG da série *Storyteller*, de forma que o mesmo será assim referido doravante.

Uma vez definido o Narrador, algumas escolhas devem ser tomadas, e não há uma regra sobre como os participantes deliberarão sobre elas, ainda que se espere que todos os participantes estejam satisfeitos com as mesmas. A primeira decisão é acerca da adoção de um Cronotopo determinado para a narrativa a ser criada. É aqui que o RPG se liga mais intensamente à literatura de fantasia. Ainda que partidas de RPG possam ser (e eventualmente sejam) ambientadas em cenários realistas da atualidade ou de qualquer momento de nossa história passada ou futura, basta uma rápida pesquisa por livros de RPG variados para perceber uma evidente supremacia dos temas de fantasia. Aparentemente, a natureza imaginativa e fantasiosa dos *Role Playing Games* é terreno mais fértil para os temas do Belo Reino. Para fins ilustrativos, tomemos um exemplo absolutamente clássico para inter-relacionar as categorias do jogo, qual seja, uma aventura simples de resgate passada nos mundos de *Dungeons & Dragons*.

A proposta temática dos livros de *Dungeons & Dragons* é a de um mundo de fantasia mágica, ambientado em nível social e tecnológico similar à nossa Alta Idade Média, com seus reis, castelos, cavaleiros, batalhas e tavernas, mas também com dragões, feiticeiros, espadas mágicas e a magia, reconhecida e aceita como elemento mundano. Dependendo do tipo e complexidade da narrativa proposta, pode ser necessário definir também um momento na história desse mundo para que a narrativa se situe.

Ainda não se iniciou a prática do RPG propriamente dito, e ainda são necessárias mais duas tarefas preliminares. A cada jogador caberá (com a ajuda de regras que o livro descreve e que serão mais bem explicadas adiante) criar para si uma personagem, que será um dos protagonistas da história. Essas personagens devem estar coerentes e de acordo com as premissas do Cronotopo definido, e constituem, juntas, uma unidade maior que chamaremos de Grupo. O Grupo das personagens desempenha na partida funções literárias actanciais equivalentes às do Herói da narrativa, o que coloca os jogadores na posição de coautores da história.

O Narrador, por sua vez, assumirá a tarefa de construir uma espécie de organograma de eventos e possibilidades narrativas que formarão o enredo básico da aventura. No exemplo de *Dungeons & Dragons*,

imaginemos que o enredo poderia ser algo como “O grupo será chamado por um feiticeiro que os contratará para recuperar uma jóia mágica que foi roubada por ogros assaltantes. Na verdade, a missão é uma armadilha do feiticeiro, que está enviando o grupo para se tornarem escravos em suas minas de carvão”. E assim o Narrador prosseguiria inserindo possibilidades, como o que o grupo encontraria caso rumasse para as minas pelo Norte ou pelo Leste, ou ainda caso decidisse não aceitar a missão do feiticeiro. O trabalho do Narrador consiste simultaneamente em planejar essas possibilidades (já que ele próprio não pode decidir as ações dos protagonistas) e, quando necessário, improvisar diante de uma atitude inesperada por parte de um ou todos os jogadores. Ao Narrador também são destinadas as funções fundamentais de controlar e interpretar todas as personagens que não sejam do grupo, além de dar aos jogadores todas as descrições sobre o que suas personagens veem, ouvem e sabem durante o jogo. É comum, como se possa imaginar, que Narradores com o tempo e a prática desenvolvam noções intuitivas de estruturas e funções narrativas.

Aqui cabe esclarecer alguns termos correntes entre os iniciados na prática. Os termos “aventura”, “arco de aventura” ou “arco de história” se referem a uma unidade narrativa com começo, meio e fim, onde os conflitos iniciados se resolvem, ao menos em sua maioria, havendo ou não continuidade. Uma aventura pode ocupar um ou muitos encontros para jogar, e esses encontros são denominados “sessões de jogo” ou simplesmente “sessões”. Uma sessão pode durar, dependendo da disposição e vontade dos jogadores, de uma a muitas horas, sendo que cada sessão retoma a aventura do ponto em que a última termina. O termo “jogar uma aventura” ou ainda “jogar uma sessão” é preferido, via de regra, em detrimento de narrar ou contar uma história, e deriva da natureza lúdica da prática. Uma sequência de arcos de aventura interligados é chamada de “campanha” ou “crônica”.

O jogo se inicia com a distribuição dos jogadores ao redor de uma mesa, portando suas personagens em fichas escritas (explicaremos essas fichas mais adiante), quando o Narrador faz as descrições iniciais do cenário e situação em que as personagens se encontram. A partir daí começa o jogo propriamente dito, com cada jogador a seu turno interagindo, por meio de sua personagem, com as descrições do Narrador e, dessa forma, suscitando novas descrições. Tais descrições do Narrador são guiadas pelo enredo que, naturalmente, precisa ser eventualmente atualizado pelo Narrador à luz das decisões que os jogadores tomam. Conforme o enredo se atualiza, suscita novas descrições (muitas vezes não planejadas previamente pelo Narrador), e esse jogo cíclico de interação entre os jogadores e o enredo da aventura por intermédio das descrições do Narrador é o que constitui metade da prática do RPG.

A outra metade se refere à atividade proposta de interpretar papéis (*role-play*). Todos os livros de RPG possuem seções acerca disso, e toda a ideia da prática é que cada jogador participe interpretando uma personagem, pensando e agindo como ela pensaria. A maioria dos RPG instrui o Narrador com regras para incentivar e recompensar os jogadores que se destacarem na atividade de interpretação. É importantíssimo, no entanto, explicar que por interpretação supõe-se apenas a parte referente aos diálogos e descrições de o que a

personagem faz, não implicando de maneira nenhuma que jogadores representem fisicamente o que suas personagens fazem ou mesmo vestem. Ainda que muitos jogos empreguem miniaturas de heróis para representar espacialmente a disposição de cada um (em situações onde essa informação tenha importância), é na imaginação de todos que a ação se dá, e a menos que alguma providência seja tomada para gravá-la (o que não é, absolutamente, praxe) será apenas nas memórias e na imaginação dos participantes que a história narrada estará registrada, confirmando sua natureza oral.

Quando uma aventura chega ao fim, ela pode ser continuada ou simplesmente pode-se escolher um novo cronotopo, criar novas personagens e iniciar uma nova aventura. Uma campanha de RPG, como qualquer história, pode ter dimensões tão grandes quanto as pretensões e disposições de seus autores, e a única finalidade que se pode esperar de tal prática é o divertimento de todos os participantes.

Até aqui falamos muitas vezes sobre os livros de RPG, mas não adentramos sua estrutura. Uma vez compreendidas as mecânicas básicas de uma sessão de jogo, vejamos agora a natureza e função de nosso objeto de estudo.

Para nossos fins, a melhor definição sintética para um livro de RPG é a de um manual de natureza lúdica para a construção de narrativas orais em grupo. Um manual porque descreve categorias estruturais que, uma vez compreendidas e articuladas, ensinam como se joga RPG e como usar o livro em questão para jogar. Essa função será mais bem demonstrada com a análise de suas seções.

Para falar sobre livros de RPG é necessário, primeiro, uma breve explicação sobre sistemas de RPG. Como já propusemos, um livro de RPG é uma morfologia sistemática que dá regras para construir narrativas. Parte importante desse processo é a resolução de impasses narrativos como uma personagem atirar contra outra, situação em que cabe deliberar sobre se o tiro acerta e sobre as consequências tanto do acerto como do erro. Os sistemas de regras são mecanismos de coerência e probabilidade em forma de abstrações matemáticas ligadas ao lance de dados. Explicaremos melhor: determinado sistema diz que, caso eu queira atirar contra uma personagem, devo rolar um dado, somar um valor referente à habilidade do atirador e comparar o resultado com a dificuldade em se acertar um tiro que, digamos, seja 6. Se o dado for rolado e seu valor final for menor que 6, o tiro erra o alvo e as consequências são aplicadas pelo Narrador, que fica isento de decisões arbitrárias sobre o sucesso ou fracasso das ações dos jogadores. A questão é que diferentes autores construíram diferentes abstrações de regras, que utilizam diferentes mecanismos (quase sempre matemáticos e envolvendo uso de dados) para resolver ações. Há realmente muitos diferentes sistemas de regras para RPG, mas três se destacam por sua notoriedade, aceitação por parte do público consumidor e, conseqüentemente, pela quantidade de títulos que os empregam. Ainda que os três sejam norte-americanos, existem muitos livros de RPG, como é o caso do objeto desta pesquisa, brasileiros que os utilizam com o devido uso de direitos autorais. O sistema d20, publicado pela Wizards of the Coast, é o sistema de regras do Dungeons & Dragons, e será melhor explicado no

próximo capítulo. O sistema GURPS (sigla inglesa para *Generic Universal Role Playing System*), da Steve Jackson Games e o *Storyteller*, da White Wolf Publishings, constituem seus principais concorrentes no mercado atual. Um mesmo sistema de regras pode ser empregado em jogos com diferentes cronotopos e, portanto, diferentes livros de RPG.

Mas do que se constitui um livro de RPG? Essencialmente, de 3 partes, e essa é uma forma consideravelmente estável no gênero: o cronotopo (aqui chamado de ambientação ou cenário de campanha), o sistema de regras e criação de personagens, e as informações de jogo pertinentes ao Narrador, impróprias para a leitura dos jogadores por conter segredos que poderiam comprometer a diversão do grupo. Para garantir a última parte, muitos livros de RPG dividem-se em dois volumes separados, um para os jogadores e outro somente para o Narrador. É o caso do *Dungeons & Dragons*, como veremos.

A maioria dos livros de RPG inicia com a apresentação sistemática da ambientação de campanha, i.e. como é o mundo em que as histórias deverão se passar. Mapas, descrições de diferentes regiões, de personagens importantes daquele mundo, conflitos em andamento, conflitos iminentes, grupos de interesse, lugares para se ir, coisas para se fazer. Se o cenário admitir a magia, isso será descrito, bem como nível tecnológico e qualquer outro elemento que possa ter importância como substrato narrativo. Mantendo nosso exemplo de fantasia medieval, encontraríamos certamente mapas dos reinos, com nomes e histórias de seus regentes e suas guerras, seus heróis, seus conflitos, seu calendário, suas principais festas e tradições, sua organização social e assim por diante, de forma a dar ao Narrador matéria com a qual construir problemas e, a partir deles, uma narrativa. Via de regra, essa primeira seção também dá indicações sobre quais são os tipos de herói mais comuns nessa ambientação, normalmente apresentando exemplos arquetípicos.

A seção de criação de personagens geralmente vem em seguida, juntamente com a descrição pormenorizada das regras para resolver ações com chances de falha no jogo. Cada personagem a ser criada possuirá sua própria Ficha de Personagem, que normalmente é uma planilha de formulário inclusa no livro para ser fotocopiada. Construir uma personagem de RPG resume-se, na maioria dos casos, a preencher toda essa ficha (que naturalmente varia de um sistema de regras para outro) conforme indica o livro, geralmente em procedimentos passo-a-passo. A ficha de personagem contém descrições, quase sempre numéricas, de características humanas quantificadas, como força, agilidade, inteligência, saúde, conhecimentos, etc. Esses números são atribuídos por um sistema que visa equilibrar as personagens, cuidando para que personagens muito diferentes não sejam mais ou menos eficientes. Assim, se um guerreiro possui mais força e saúde, por exemplo, um espião possuirá mais agilidade e inteligência, enquanto um mago terá muito mais conhecimentos que os dois primeiros. Novamente, cada sistema de regras tem seus próprios mecanismos para distribuição de pontos pelos diferentes atributos da ficha. Importa aqui notar que uma ficha de personagem é uma abstração estrutural das capacidades e elementos relevantes da personagem dentro do jogo. Além disso, a ficha também deve conter outras informações mais genéricas, como nome, idade, história, pertences e traços pessoais da

personagem em questão, elementos esses que serão importantíssimos ao definir como a mesma deve ser interpretada.

Ainda sobre regras, os livros costumam formalizar um sistema de confronto de personagens em combate físico, quando tal situação se faz presente na narrativa, dando conta de descrever formas supostamente justas de definir resultados de ataques e acertos. A presença desse tópico sobre combates em todos os livros de RPG conhecidos indica, no mínimo, uma tendência no tipo de aventura preferido e pressuposto.

Finalmente, um livro de RPG trará informações úteis para o Narrador, como segredos sobre determinados lugares, objetos e personagens ou ainda sugestões de enredos para aplicar em suas aventuras. Para facilitar o trabalho de Narradores de primeira viagem, muitos livros trazem nessa seção uma aventura pronta e pré-planejada, até mesmo para servir de exemplo de como se estrutura e organiza uma campanha.

Consideremos, então, que um livro de RPG consiste fundamentalmente de uma descrição estruturada de um cronotopo para criar histórias, um compêndio de detalhes e informações que servirão de insumo para que deles se construam aventuras em jogo. Um livro de RPG pode, opcionalmente, trazer seu próprio sistema de regras em suas páginas, ou então adotar um que já exista. Há atualmente dúzias de diferentes livros lançados desde a década de 1970 com diferentes ambientações de jogo disponíveis para cada um dos três grandes sistemas de regras (d20, GURPS e Storyteller). Um livro que contenha apenas a parte referente ao cronotopo, à ambientação do mundo de jogo, utilizando-se de um dado sistema de regras como o d20, é chamado de suplemento (originalmente em inglês, *sourcebook*), e requer necessariamente que o grupo de jogadores possua também o livro básico do sistema de regras para ser usado.

Até aqui introduzimos, não mais do que brevemente, os dois conceitos principais a serem tratados neste trabalho, a fantasia literária e os livros de RPG. Os próximos capítulos cuidarão de apresentar devidamente os cinco livros de RPG e o romance de fantasia medieval que compõem o estudo.

Capítulo 2: Dungeons & Dragons

Este capítulo se propõe a apresentar de forma sucinta e objetiva o jogo *Dungeons & Dragons*, um dos mais representativos exemplares entre os livros de RPG. A escolha do *Dungeons & Dragons* justifica-se por ser ele o título fundador do gênero e do termo Role Playing Game, além de serem os seus três livros básicos formadores dos sistemas temático-figurativos e de regras de jogo empregados nas obras que analisaremos no próximo capítulo. Ainda, interessa-nos demonstrar a hipótese de que, assim como o livro de RPG pode ser entendido como um manual de construção oral de narrativas em grupo, os três livros básicos do *Dungeons & Dragons* podem ser entendidos como uma morfologia (ainda que com fins puramente lúdicos) da literatura de fantasia medieval. Confirmar tal hipótese, no entanto, suscitaria um trabalho de dimensões e pretensões superiores às deste. De qualquer forma, tentaremos evidenciar que as funções e categorias apresentadas nos três livros básicos, muitas das quais trataremos como exemplo, podem no mínimo ser compreendidas como uma espécie de gramática actancial para um tipo muito específico de narrativa, qual seja, a fantasia medieval épica.

Compreender o surgimento do *Dungeons & Dragons* implica compreender o surgimento dos Role Playing Games. Para tanto, retornaremos a 1971, quando do lançamento do jogo de estratégia em tabuleiro (produto também conhecido como *board games*, cujo exemplar mais conhecido no Brasil é provavelmente o WAR) de nome Chainmail, do *game designer* Gary Gygax. Muito simples em sua concepção, o Chainmail baseava-se na movimentação de miniaturas de diferentes tipos de soldado, onde cada miniatura representava um destacamento de 20 unidades. A temática era medieval, mas não mágica, e o objetivo final, como é de se imaginar, consistia em derrotar os demais participantes. Em 1973, Gygax publicou em coautoria com o *game designer* David Arneson uma caixa branca de nome *Dungeons & Dragons*, cujo conteúdo (nada além de dois folhetos de regras opcionais e novas miniaturas representando elementos da fantasia medieval) acrescentava o elemento da fantasia mágica à temática do Chainmail. Seus folhetos de regras traziam as estatísticas de combate das novas miniaturas e, pela primeira vez, o modo opcional de Role Playing Game. Tal módulo consistia em sessões de jogo onde unidades isoladas de um exército adentrariam um conjunto imaginário de túneis e salas subterrâneas com fins a alcançar determinado ponto de saída na superfície. Nesse modo de jogo, cada participante controla apenas um personagem representado pela miniatura (ao invés de 20 unidades) e o mapa é de acesso restrito de um participante, o Dungeon Master, e cuja função será descrever aos jogadores o que seus personagens estão vendo. Porém, mesmo que os princípios básicos do RPG estivessem presentes, a caixa branca não pode ser considerada como mais do que realmente é, um suplemento de um muito limitado jogo de estratégia. Assim, foi somente em 1976 que Gygax e Arneson publicaram a caixa vermelha considerada como a primeira edição do jogo, agora com um sistema de regras completamente novo e independente, voltado para a manutenção da coerência de aventuras do gênero.

Em 1979, a linha *Dungeons & Dragons*, que já se mostrava um sucesso de vendas, inspirando um grande número de concorrentes, passou a ser tratada como um produto básico, voltado a ensinar o conceito de RPG para novos jogadores que, após se habituarem com o jogo, deveriam migrar para o *Advanced Dungeons & Dragons*, versão substancialmente ampliada da primeira edição e que constitui a segunda. Ainda que todos os princípios básicos do sistema de regras do *Dungeons & Dragons* primeira edição tenham sido mantidos e expandidos, a disparidade em volume de informação é muito grande. Em sua última revisão, um livro publicado em 1991 com o nome *D&D Rules Cyclopedia*, a primeira edição contava com pouco mais do que 200 páginas. O *Advanced Dungeons & Dragons* introduziu uma nova forma de organizar o material de jogo que se mantém até as edições mais atuais, separando-o em três volumes de mais de 300 páginas cada. O *Livro do Jogador* (COOK et al, 2004a), com informações referentes ao sistema básico de regras, mecanismo de construção de personagens e todo tipo de informação necessária para se aprender a jogar RPG; o *Livro do Mestre* (COOK et al, 2004b), contendo tópicos importantes acerca da construção e manutenção de uma aventura, além de guias introdutórios para Narradores de primeira viagem; e o *Livro dos Monstros* (COOK et al, 2004c), um compêndio com mais de 300 criaturas para uso como possíveis adversários em jogo. O *Advanced Dungeons & Dragons*, tratado como a segunda edição do jogo, abandonou o formato de caixa, tendência que foi seguida pelo mercado editorial do gênero.

Em 2000, a produtora de jogos norte-americana Wizards of the Coast adquiriu os direitos sobre a série *Dungeons & Dragons*, apresentando duas mudanças em sua linha editorial: a extinção da primeira edição do jogo e a reformulação do sistema do *Advanced Dungeons & Dragons* em uma terceira edição, que a partir de então passaria a se chamar apenas *Dungeons & Dragons*, tornando-se o único título em produção. A terceira edição ganhou no ano de 2003 uma revisão e republicação de seu sistema de regras, que é convencionalmente chamada de terceira edição revisada ou edição 3.5, em uma clara analogia ao padrão de versões de softwares de computador. Em 2008, a Wizards of the Coast propôs uma mudança radical no sistema de regras ao lançar os três livros básicos da quarta edição, cuja proposta consistia de certa forma em um retorno a diversos princípios dos *board games* de onde se originou o RPG. A aceitação do público praticante, e consequentemente as estatísticas de vendas dos livros, ficaram notoriamente abaixo do esperado, e em 2010 a editora anunciou que descontinuará a quarta edição do jogo, não tendo até a publicação deste trabalho anunciado uma nova edição que a substitua. Em 2009, um grupo de *game designers* publicou uma versão alternativa da terceira edição revisada, de nome *Pathfinder RPG*, cujo sistema de regras (ainda que não seja oficialmente um livro da série *Dungeons & Dragons*) vem apresentando desempenho de vendas superior ao da quarta edição. Para apresentação neste trabalho optamos por analisar os livros da terceira edição revisada, escolha que se deu por duas razões diferentes. Primeiro, porque seu sistema de regras, o chamado sistema d20, se aproxima muito mais do conceito de morfologia da fantasia medieval literária que buscamos encontrar, sendo também a última edição oficial a utilizar tal sistema. Segundo, porque quando da publicação dos suplementos da série *Tormenta*

e do romance *O Inimigo do Mundo*, nossos objetos de estudo, a terceira edição revisada era a vigente, o que predetermina todo o processo de construção intertextual que pretendemos analisar no Capítulo 4.

Para compreender a estrutura dos três livros básicos do *Dungeons & Dragons* (e doravante nos referimos sempre à terceira edição revisada), será feito um apanhado de principais elementos de cada capítulo dos livros, começando pelo *Livro do Jogador*.

Em termos gerais, o *Livro do Jogador* contém todas as regras necessárias para construir uma ficha de personagem e aprender a usá-la em jogo. Antes de tratar dos capítulos do *Livro do Jogador*, no entanto, cabe uma breve explicação sobre a mecânica de regras do sistema d20.

Sempre que uma ação (seja de um personagem de jogador ou do Narrador) tiver uma chance de falha com consequências (o que é determinado sempre pelo Narrador), um teste é feito. Para tanto, o sistema d20 utiliza dados (abreviados como d) criados a partir de sólidos geométricos de Platão, com 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados, sendo ainda possível a combinação de dois dados de dez faces para formar um número entre 1 e 100. O sistema d20 tem esse nome porque sempre que um teste é requerido, a mecânica é igual: rola-se 1d20 (um dado de 20 faces) e soma-se o valor numérico do que está sendo testado, conforme indicará a ficha do personagem. A soma desses dois valores deverá igualar ou superar uma Categoria de Dificuldade, atribuída pelo Narrador (com o auxílio de diretrizes oferecidas pelo *Livro do Jogador*). Para praticamente todos os testes, 10 é uma Categoria de Dificuldade (CD) trivial, 15 representa uma tarefa que requer competência, e de 20 a 30 estão as CD inerentes a ações desafiadoras ou, no limite, quase impossíveis. Todos os atributos da ficha de personagem possuem um valor numérico chamado de modificador, que é somado a 1d20 e comparado à CD dada pelo Narrador. Esse mecanismo matemático simples deixa a cargo de uma aleatoriedade (regulada pela soma de modificadores maiores ou menores) diversas tomadas de decisão onde a arbitrariedade do Narrador poderia desagradar os jogadores ou até mesmo criar parcialidades de julgamento. Além disso, há um evidente fator lúdico no uso de dados para resolver ações.

O primeiro capítulo do *Livro do Jogador* é destinado aos Atributos Básicos, seis valores que determinam as características fundamentais do herói. O atributo Força mede a capacidade muscular, sendo essencial para personagens que lutem corpo-a-corpo, como guerreiros. A Destreza é a agilidade não apenas manual, mas física como um todo do personagem, e é um atributo importante para personagens furtivos. A Constituição representa o vigor físico e saúde do personagem, determinando quantas injúrias seu corpo pode suportar e sendo um atributo também indicado para guerreiros. A Inteligência é o atributo que define a memória e velocidade de raciocínio do personagem, sendo em geral o principal atributo dos magos. A Sabedoria é um atributo de característica plural, representando tanto o bom senso como a percepção sensorial e intuitiva da personagem, além de sua força de vontade. É um atributo especialmente valioso para personagens ligados aos deuses, como veremos a seguir. Finalmente, o Carisma representa uma noção interna à lógica do jogo, que

representaria o poder de interação social do personagem, seja para agradar ou inspirar medo nas pessoas. Cada um desses atributos receberá um valor (que pode ser atribuído de diferentes formas, descritas no livro) entre 1 e 20, sendo 10 a média de um ser humano para os seis atributos e o 20 representando o limite máximo sem uso de magia.

No capítulo 2 são apresentadas as sete raças básicas do livro, consideradas como opções primárias de escolha para o jogador, quais sejam, humano, elfo, meio-elfo, anão, halfling, gnomo e meio-orc. Aqui a influência da literatura tolkieniana se torna evidente, com civilizações de elfos e anões muito similares, senão idênticas, às de *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 2002), com destaque para os Halflings. Essa raça aparecia na caixa branca de 1974 do *Dungeons & Dragons* com o nome Hobbit, e desde então passou a se chamar Halfling por questões de direito autoral. Vejamos, uma a uma, a descrição do *Livro do Jogador* para cada raça.

Os Humanos não poderiam deixar de ser a primeira raça listada, tendo em vista que mesmo nos mais fabulosos reinos da fantasia medieval, são raros os locais onde a raça não exista. Similarmente, a grande maioria dos heróis de tal gênero literário são humanos, quer estejam em seus próprios mundos mágicos, quer sejam oriundos de uma realidade ficcional idêntica à nossa e sejam transportados para o belo reino.

De qualquer forma, a visão literária de um humano no presente contexto não é a de qualquer pessoa, mas a de habitantes humanos de reinos fantásticos e mundos maravilhosos. Portanto, cabe com igual adequação demonstrar como o *Livro do Jogador* representa a versão ficcional de nossa espécie e sua natureza.

A maioria dos humanos descende de pioneiros, conquistadores, mercadores, refugiados e outras pessoas que viajam com frequência. Desse modo, os territórios dos humanos são uma mistura de povos – com diferenças físicas, culturais, religiosas e políticas. Simples ou refinados, de pele clara ou escura, extrovertidos ou austeros, primitivos ou civilizados, devotos ou impiedosos, os humanos se espalham pelo mundo.

[...]

Personalidade: A raça humana é a mais adaptável, flexível e ambiciosa dentre todas as raças comuns. Suas preferências, moral, costumes e hábitos variam muito. As raças inumanas acusam-nos de não cultivarem respeito pela história, mas é natural que os humanos, com sua vida relativamente curta e sua cultura em frequente alteração, tenham uma memória coletiva inferior aos anões, elfos, gnomos e halflings.

[...]

Descrição Física: Em geral, os humanos têm entre 1,60m e 1,90m de altura e pesam entre 60 e 80 quilos; os homens são visivelmente mais altos e pesados que as mulheres. Graças à sua tendência de viajar e conquistar e sua curta experiência de vida, os humanos apresentam uma diversidade física mais abrangente que as outras raças. As tonalidades de sua pele variam do negro escuro ao branco leitoso, seus cabelos variam do castanho ao dourado (crespos, cacheados, ondulados ou lisos) e os homens podem ter bigodes e barbas espessas ou ralas. Muitos humanos carregam o sangue de raças inumanas em suas veias e podem apresentar aspectos raciais dos elfos, orcs e outras raças. Os humanos quase sempre são orgulhosos e extravagantes em sua aparência e vestimentas, ostentando estilos de cabelo incomuns, roupas

coloridas, tatuagens, brincos e ornamentos similares. A raça tem uma expectativa de vida curta, atingindo a idade adulta com 15 anos e raramente vivendo mais de um século. (COOK et al, 2004a, p. 12)

Os anões são outra das raças mais recorrentes entre heróis e coadjuvantes nas narrativas de fantasia. Ainda que seus representantes tenham mais de uma origem mitológica conhecida e tenham sido representados em diversas narrativas de fantasia, das quais talvez a mais emblemática seja a história de Branca de Neve, não é exatamente com esse estereótipo de anão que se está lidando aqui. De fato, parece mais adequada e influente nesse aspecto a visão da raça anã conforme nos apresenta J. R. R. Tolkien em *O Senhor dos Anéis*. Abaixo, apresentamos as mesmas categorias descritivas para anões, conforme retiradas também do *Livro do Jogador*.

Os anões são famosos por sua eficiência militar, sua habilidade para resistir a castigos físicos e mágicos, seu conhecimento sobre os segredos da terra, seu trabalho árduo e sua capacidade de beber cerveja. Seus reinos misteriosos, escavados no interior das montanhas, são famosos pelos tesouros maravilhosos que a raça produz como presentes ou para o comércio.

[...]

Personalidade: Os anões hesitam em sorrir ou celebrar e suspeitam muito de estranhos, mas são generosos com os poucos indivíduos que adquirem sua confiança. Eles valorizam o ouro, as gemas, as jóias e os objetos de arte fabricados com esses materiais preciosos e muitos já sucumbiram à ambição. Eles não combatem de forma recatada ou temerária, mas com coragem, tenacidade e cautela. A raça possui um forte senso de justiça, que pode se transformar em uma sede de vingança infundável. Entre os gnomos, que são famosos por suas excelentes relações com os anões, é comum o seguinte ditado: “Se eu estiver mentindo, que eu enraiveça um anão”.

[...]

Descrição Física: Os anões têm entre 1,30m e 1,50m de altura, mas seus corpos são muito largos e compactos; em geral, eles pesam o mesmo que os seres humanos. Os anões são ligeiramente mais altos e bem mais pesados que as anãs. Sua pele geralmente é marrom ou com uma tonalidade bronzeada e seus olhos sempre são escuros. Seus cabelos variam entre o preto, o cinza ou o castanho, quase sempre longo. Os anões valorizam bastante suas barbas e cuidam bem delas. Eles preferem estilos simples para seus cabelos, barbas e roupas. Atingem a fase adulta por volta dos 40 anos e podem viver mais de 400 anos. (COOK et al, 2004a, p. 13)

Ainda que muitos povos fantásticos vivam no belo reino, nenhum deles tem tamanha excelência em referências literárias quanto os elfos, seus mais ilustres habitantes. Novamente, temos aqui uma raça amplamente empregada nas narrativas de fantasia, mas cujas representações variam enormemente de autor para autor. Assim, não seria adequado confundir os elfos representados no *Dungeons & Dragons* com o Rei dos Elfos de Goethe, os elfos domésticos de J. K. Rowling ou ainda os Elfos Silvestres dos contos de Hans Christian Andersen. Uma vez mais, e novamente confirmando a imensa influência que sua obra exerce sobre o gênero, é a visão de J. R. R. Tolkien que mais se aproxima das características élficas tomadas como oficiais pelo *Livro do Jogador*, como podemos observar:

Os elfos caminham livremente nas terras dos humanos. Eles sempre são bem-vindos, mas nunca se sentem realmente em casa. A raça é famosa pela poesia, dança, música, cultura e artes mágicas. Os elfos valorizam as coisas naturais e a beleza simples. No entanto, quando existem ameaças contra seus lares nas florestas, eles revelam um aspecto militarizado, demonstrando uma eficácia incrível com espadas, arcos e estratégias de batalha.

[...]

Personalidade: Os elfos preferem a serenidade à agitação e a raça costuma ceder mais à curiosidade do que à cobiça. Em função de sua longevidade, eles tendem a desenvolver uma perspectiva mais ampla dos eventos, tornando-se distantes e indiferentes às casualidades sem importância. No entanto, quando se dedicam a alcançar um objetivo, seja uma missão aventureira ou o estudo de uma nova perícia ou arte, são perseverantes e implacáveis. Os elfos hesitam em criar vínculos de amizade ou inimizade, mas são ainda mais reticentes em esquecê-los. Eles respondem aos pequenos insultos com desdém e aos grandes com vingança.

[...]

Descrição Física: Os elfos são baixos e esbeltos. Sua estatura varia entre 1,40m e 1,70m e seu peso entre 40 e 65 quilos. As elfas são ligeiramente mais leves que os elfos. Eles são graciosos, mas sua estrutura corporal é frágil. Costumam ter pele clara, cabelos escuros e olhos verdes. Nenhum membro da raça possui barba, bigode ou pêlos no corpo. Eles preferem usar roupas simples e confortáveis, especialmente em tonalidades pastéis de azul e verde, e apreciam jóias simples, mas elegantes. Os elfos possuem uma graça sobre-humana e traços refinados. Muitos humanos e membros de outras raças os consideram muito bonitos. Um elfo atinge a fase adulta com cerca de 110 anos e pode viver mais de 700 anos. (COOK et al, 2004a, p. 14)

A raça seguinte, os gnomos, descreve criaturas que, ao menos na aparência caricata e de baixa estatura, poderia remeter aos seres mágicos da mitologia celta. No entanto, os seres aqui representados estão muito mais próximos de inventores “engenhoqueiros” do que de criaturas silvestres brincalhonas. Essa divergência, até mais do que em outras raças, demonstra uma formação característica de uma mitologia de fantasia própria para o *Dungeons & Dragons*, ainda que os três livros básicos não possuam, por si mesmos, definições claras de ambientação. Eis a descrição dos gnomos no *Livro do Jogador*:

Os gnomos são bem-vindos em todos os lugares como técnicos, alquimistas e inventores. Apesar da demanda por suas habilidades, a maioria prefere viver entre a própria raça, em confortáveis buracos sob as colinas, em meio à natureza e os animais.

[...]

Personalidade: Os gnomos adoram os animais, belas pedras preciosas e piadas de qualquer tipo. Eles têm um enorme senso de humor, adoram brincadeiras e jogos e também apreciam os truques – quanto mais complexos, melhor. Felizmente, eles dedicam o mesmo empenho em suas brincadeiras e em outras artes mais práticas, como a engenharia. Os gnomos são curiosos e preferem descobrir as coisas através da própria experiência, muitas vezes cometendo imprudências. Essa curiosidade criou engenheiros habilidosos entre a raça, sempre buscando novos métodos de construção ou fabricação. Algumas vezes, eles fazem travessuras apenas para observar a reação das pessoas afetadas.

[...]

Descrição Física: A altura dos gnomos varia entre 1,00m e 1,20m e seu peso entre 20 e 23 quilos. A cor da pele varia do moreno claro ao marrom escuro, os cabelos são claros e os olhos apresentam diversas tonalidades de azul. Os gnomos preferem usar a barba curta, bem aparada. Geralmente, utilizam roupas em tons da terra, decoradas com bordados de jóias refinadas. Eles atingem a fase adulta com cerca de 40 anos e vivem quase 350 anos, embora muitos anciões tenham alcançado os 500 anos. (COOK et al, 2004a, p. 15)

Para além das criaturas amplamente representadas na fantasia medieval, o D&D acrescentou, ao longo dos anos, determinadas variações raciais, como uma espécie de desdobramento natural dos elementos já presentes em sua estrutura. Esse movimento de apropriação e conjugação de figuras inicialmente distintas (como humanos e elfos) é um dos principais fatores na formação da mitologia característica do *Dungeons & Dragons* que se apresenta. Um dos exemplos mais claros desse movimento é a raça dos meio-elfos. São criaturas híbridas, entre humanos e elfos, e comumente suas origens trazem características estigmatizantes às personagens nela incluídas, como o próprio *Livro do Jogador* evidencia.

Algumas vezes, os humanos e os elfos se casam. Um elfo é atraído pela energia humana e o humano pela graciosidade élfica. Esses casamentos acabam depressa, na opinião dos elfos, porque a vida de um humano é muito curta, mas deixam um legado duradouro – os filhos meio-elfos.

A vida de um meio-elfo pode ser árdua. Caso seja criado entre os parentes elfos, crescerá numa velocidade estonteante, atingindo a maturidade em duas décadas. O meio-elfo se tornará adulto muito antes que possa compreender a intrincada arte e cultura élficas ou mesmo sua gramática. Ele ultrapassará rapidamente seus amigos de infância, adquirindo um corpo adulto, embora seja culturalmente uma criança segundo os padrões élficos. Em geral, ele abandona sua casa élfica, que não é mais um lar, e procura abrigo entre os humanos.

Por outro lado, caso seja criado entre os humanos, ele será diferente de seus semelhantes: mais reservado, mais sensível, menos ambicioso e com amadurecimento mais lento. Alguns meio-elfos tentam se adaptar à sociedade humana, enquanto outros descobrem suas identidades exatamente nessa diferença. A maioria encontra seu lugar nas terras dos humanos, mas alguns continuam deslocados a vida inteira.

[...]

Personalidade: A maioria dos meio-elfos possui a curiosidade, a inventividade e a ambição de seu parente humano, aliadas aos sentidos refinados, o amor à natureza e os gostos artísticos de sua herança élfica.

[...]

Descrição Física: Para os humanos, os meio-elfos parecem elfos. Para os elfos, eles parecem humanos. Na verdade, os elfos os chamam de “meio-humanos”. A altura dos meio-elfos varia entre 1,50m e 1,80m e seu peso varia entre 45 e 90 quilos. Geralmente, os homens são mais altos e mais pesados que as mulheres, embora a diferença seja menos evidente do que a distinção entre os seres humanos. Os meio-elfos são mais claros, magros e têm a pele mais suave que os humanos, mas as tonalidades de sua pele, cabelos e outros aspectos possuem a

mesma variedade. Os olhos dos meio-elfos são verdes, similares aos seus parentes élficos. Um meio-elfo atinge a idade adulta aos 20 anos e pode viver mais de 180 anos. A maioria dos meio-elfos advém da união entre um humano e um elfo. Entretanto, alguns descendem de pais que também possuem sangue humano e élfico. Alguns desses meio-elfos de “segunda geração” têm olhos mais próximos da coloração humana, mas ainda assim conservam o tom esverdeado. (COOK et al, 2004a, p. 16)

Como vimos, os elementos representados pelas raças humana e élfica foram combinados de modo a formar um novo conceito, contendo qualidades de ambos os lados. No entanto, é de se imaginar que a própria natureza grotesca da fantasia medieval levasse essa combinação também para campos menos sublimes da criação. Na 3ª edição do D&D surgiram pela primeira vez como opção primária de raça os meio-orcs, seres bestiais oriundos do cruzamento entre humanos e orcs, criaturas monstruosas que serão mais bem demonstradas ao descrevermos o *Livro do Monstros*. Assim como o meio-elfo, as personagens meio-orcs frequentemente carregam determinados estigmas ao longo das narrativas propostas.

As tribos bárbaras de humanos e orcs vivem em um equilíbrio instável nas regiões selvagens, aniquilando-se durante as épocas de guerra e negociando em tempos de paz. Os meio-orcs nascidos nessas áreas podem viver com seus pais humanos ou orcs; contudo, eles serão expostos às duas culturas. Por diversas razões, muitos abandonam sua terra natal e viajam para as terras civilizadas, levando consigo a tenacidade, a coragem e a habilidade de combate desenvolvidas nas regiões agrestes do mundo.

[...]

Personalidade: Os meio-orcs costumam apresentar um temperamento inquieto e serem mal-humorados. Eles preferem agir a pensar e lutar em vez de discutir. Contudo, os meio-orcs destinados a obter sucesso são os indivíduos que desenvolveram autocontrole suficiente para viver nas terras civilizadas, não os insanos.

Os meio-orcs adoram prazeres simples como comer, beber, contar vantagem, cantar, lutar, tocar tambores e danças tribais. Eles não apreciam divertimentos mais refinados, como poesia, danças de salão e filosofia. Em uma festa apropriada, um meio-orc seria um astro. No baile da duquesa, ele seria um grande transtorno.

[...]

Descrição Física: A altura dos meio-orcs varia entre 1,80m e 2,10m e seu peso varia entre 90 e 125 quilos. Eles são facilmente reconhecíveis por sua pele acinzentada, testas avantajadas, mandíbulas grandes com dentes proeminentes e uma enorme quantidade de pêlos no corpo.

Os orcs gostam de cicatrizes. Eles ostentam as cicatrizes de batalha como símbolos de orgulho e as cicatrizes ornamentais como jóias caras. Um meio-orc que tenha crescido entre seus parentes orcs terá cicatrizes, sejam marcas de vergonha indicando servidão e identificando seu antigo dono ou marcas de orgulho relembrando suas conquistas e sua reputação. Um meio-orc que tenha vivido entre os humanos pode esconder ou mostrar suas cicatrizes, conforme seu próprio julgamento.

Um meio-orc amadurece mais rapidamente que um ser humano e envelhece muito mais depressa. Eles atingem a idade adulta com 14 anos e poucos vivem mais de 75 anos. (COOK et al, 2004a, p. 17)

Como já foi dito, os Halflings são uma mudança forçosa de nome para uma raça muito similar aos Hobbits de *O Senhor dos Anéis*, mudança essa movida por processos sobre direitos autorais da obra tolkieniana. No entanto, se a aparência dos Hobbits se mantêm idêntica, é óbvio que a adequação ao conjunto de raças e imagens do *Dungeons & Dragons* implicou em uma personalização, como vemos abaixo:

Os halflings são espertos, competentes e oportunistas. Os indivíduos e os clãs desta raça encontram seu espaço em qualquer lugar. Muitas vezes, eles são viajantes e peregrinos, e os nativos os observam com desconfiança ou curiosidade. De acordo com o clã, os halflings podem ser cidadãos honestos e trabalhadores ou ladrões à espera de uma oportunidade para realizar um grande golpe e desaparecer na escuridão da noite. De qualquer forma, eles são sobreviventes astutos e engenhosos.

[...]

Personalidade: Muitos halflings preferem uma encrenca ao tédio. Eles são notavelmente curiosos, mas confiam em suas habilidades para sobreviver e escapar do perigo, e demonstram uma coragem que raros indivíduos maiores são capazes de superar.

Os clãs dos halflings são nômades, que rumam para os locais aonde as circunstâncias e sua curiosidade os conduzem. Eles adoram a riqueza e os prazeres que ela consegue proporcionar e costumam gastar suas fortunas com a mesma velocidade que a obtiveram.

Os halflings também são colecionadores famosos. Embora os indivíduos mais ortodoxos colecionem armas, livros e jóias, outros colecionam objetos exóticos, como peles de bestas selvagens – ou mesmo as próprias bestas. Em certas ocasiões, os halflings da nobreza contratam aventureiros para obter itens exóticos e completar suas coleções. (COOK et al, 2004a, p. 17-18)

Descrição Física: A altura dos halflings raramente ultrapassa 90 centímetros e seu peso varia entre 15 e 18 quilos. Sua pele é rosada e seus cabelos são pretos e lisos. Eles possuem olhos castanhos ou negros. Os halflings muitas vezes ostentam longas costeletas, mas as barbas são raras e eles quase nunca têm bigodes. Eles gostam de usar roupas simples, confortáveis e práticas. Um halfling atinge a idade adulta com cerca de vinte anos e vive pouco mais de 150 anos.” (COOK et al, 2004a, p. 18)

Como vimos, as raças apresentadas no capítulo 1 foram extraídas de padrões recorrentes na literatura de fantasia medieval, ainda que tenham sofrido, ao longo de mais de três décadas de revisões e reedições, um processo de modificação para se adequarem a um todo. Da mesma forma que as Raças, o capítulo 2 apresenta onze funções ou papéis narrativos de um grupo de heróis de fantasia na forma como o *Dungeons & Dragons* o concebe. Cada personagem deve definir uma Classe para si ao ser construído, e esta Classe representa, de forma muito limitada, sua profissão ou função dentro do grupo. Como já foi dito, o grupo dos heróis funciona, em termos narrativos, como um único herói multipartido, onde cada personagem do grupo é responsável por uma das competências a serem obtidas. Assim, um grupo médio (definido pelo *Livro do Jogador* como de 3 a 6 jogadores, mais o Narrador) deveria teoricamente se preocupar em escolher Classes que cobrissem uma boa variedade de competências. Para melhor exemplificar o conceito, apresentamos abaixo a descrição de algumas dessas Classes de personagem, mais precisamente algumas das Classes que servirão de comparação nos próximos capítulos.

A primeira Classe apresentada é o Bárbaro, um lutador selvagem e de grande agilidade, evidentemente inspirado nas obras de Robert E. Howard sobre Conan da Ciméria.

Esses guerreiros temerários e inconsequentes são criaturas provenientes das vastidões geladas do norte e das selvas infernais do sul. As pessoas civilizadas os chamam de bárbaros ou amoques e afirmam que são cruéis e impiedosos, arautos da destruição e da atrocidade. No entanto, esses “bárbaros” já provaram sua coragem e seu valor junto aos povos que se tornaram aliados de suas tribos. Aos inimigos que os subestimam, eles já provaram sua astúcia, sabedoria, persistência e impiedade. (COOK et al, 2004a, p. 21)

Função: Um bárbaro atua primariamente como a linha de frente, especializada em combate, de um grupo de aventureiros. Nenhum outro personagem é capaz de superar a tenacidade absoluta da classe. Ele também seria um excelente batedor, graças à sua velocidade, seleção de perícias e familiaridade com armadilhas. (COOK et al, 2004a, p. 22)

Já expressamos que nem todas as Classes de personagem estavam presentes desde a primeira edição. O Bárbaro, por exemplo, só na terceira passou a ser uma Classe primária, e várias outras entraram e saíram da lista principal ao longo das edições e reedições. Na primeira edição do AD&D, a Classe Bardo foi incluída e se manteve entre as principais até o lançamento da quarta edição em 2008. Tais personagens são abundantes em narrativas medievais fantásticas, sendo eles os grandes rapsodos que cantam as façanhas dos heróis, além de nessas narrativas participarem ativamente de tais façanhas.

Todos sabem que a música possui uma magia especial e o bardo prova que isso é verdade. Viajar pelo mundo, acumular conhecimento, contar histórias, retirar mágica da sua música e sobreviver da gratidão de sua audiência – essa é a vida de um bardo. Quando a sorte ou a oportunidade os atrai para um conflito, os bardos servem como diplomatas, negociadores, mensageiros, batedores e espiões.

A magia do bardo provém de seu coração. Quando esse coração é bom, o bardo carrega esperança e coragem para os abandonados e utiliza seus truques, sua música e sua magia para frustrar os planos das forças do mal. Se os nobres da região são corruptos, um bardo bondoso será um inimigo do estado, evitando a captura com perspicácia e elevando a moral dos oprimidos. Mas a música também pode florescer em um coração maligno. Os bardos malignos preferem a manipulação como substituta da violência, dominando as mentes e os corações do povo e deleitando-se com os presentes que a audiência oferece de “boa vontade”. (COOK et al, 2004a, p. 23)

Função: É provável que o bardo seja o indivíduo mais adaptável do mundo. Na maioria dos grupos de aventureiros, ele atua melhor na função de suporte. Ele não consegue superar a furtividade de um ranger ou ladino, o poder de conjuração de um clérigo ou mago ou a capacidade de combate de um bárbaro ou guerreiro. No entanto, ele consegue aprimorar as especialidades dos outros personagens e ainda substituir qualquer um deles caso seja necessário. Em um grupo típico de quatro personagens, o bardo seria a aquisição mais útil como quinto integrante e poderia se tornar um excelente líder. (COOK et al, 2004a, p. 24)

Uma das poucas Classes de personagem que existe como opção primária desde o módulo básico de 1974 e que se manteve em todas as publicações das séries D&D e AD&D é o Clérigo. No entanto, o nome sugere

uma imagem imediata consideravelmente distante daquilo que representa nas narrativas do jogo. De fato, trata-se de um servo devoto dos deuses do belo reino, mas aqui esse servo se assemelha mais a um guerreiro cruzado do que a um sacerdote pacifista, e ainda que algumas versões do jogo tenham se esforçado em amenizar seu caráter bélico, as descrições do *Livro do Jogador* deixam bastante clara sua função narrativa.

As obras divinas estão em toda parte: nos lugares de beleza natural, nas cruzadas importantes, nos imensos templos e no coração de seus seguidores. Similares às pessoas, os deuses variam entre a benevolência e a malícia, a introspecção e a curiosidade, a simplicidade e a complexidade. Os deuses, no entanto, quase sempre atuam por meio de intermediários – os clérigos. Os clérigos bons curam, protegem e vingam. Os clérigos malignos saqueiam, destroem e sabotam. Um clérigo manifesta a vontade divina canalizando o poder de seu patrono. As religiões também esperam que os sacerdotes utilizem o poder da sua divindade para melhorar a própria situação. (COOK et al, 2004a, p. 26)

Função: O clérigo normalmente atua como o principal curandeiro, adivinho e especialista em defesa do grupo. Ele é capaz de entrar em combate, mas geralmente não é a melhor opção para assumir a linha de frente. Os domínios e a seleção de magias do clérigo também afetam sua função no grupo. (COOK et al, 2004a, p. 27)

Os Druidas surgiram inicialmente como uma alternativa naturalista aos clérigos, baseada principalmente nos verdadeiros druidas da cultura celta. No entanto, pouco além do nome e conceito naturalista pode se estabelecer entre os sacerdotes europeus e as personagens druidas de D&D. Tais personagens normalmente tendem a evidenciar valores anti-urbanistas e ideias de vida em harmonia com o meio ambiente, ainda que sua descrição contenha elementos de combate oriundos de poderes mágicos concedidos pela mãe natureza.

A fúria de uma tempestade, a força suave do sol matinal, a astúcia da raposa, o poder do urso – tudo isso está sob controle do druida. Entretanto, ele não se considera um mestre da natureza. Segundo eles, essa afirmação não passa de uma simples bobagem dos habitantes das cidades. O druida não adquire seu poder controlando a natureza, mas se tornando uno com ela. Para os profanadores dos bosques sagrados dos druidas, e para os que sentem sua fúria, a distinção não é muito clara. (COOK et al, 2004a, p. 29)

Função: O druida tem uma versatilidade extraordinária. Embora não tenha o poder absoluto de cura de um clérigo, ele compensa essa carência com poder ofensivo, graças à sua seleção de magias e a habilidade forma selvagem. Um druida, apoiado por um segundo curandeiro (como um paladino), seria extremamente valioso para um grupo de aventureiros. Seu companheiro animal também fornece suporte essencial em combate corporal. (COOK et al, 2004a, p. 30)

Juntamente com os cavaleiros e espadachins, os magos e feiticeiros sempre estiveram no núcleo imagético da fantasia medieval, aparecendo como heróis ou vilões em praticamente todas as maiores obras do gênero. Em D&D, a partir da terceira edição foi criada uma separação temática entre as duas principais Classes manipuladoras de magia. Uma delas é o Feiticeiro, caracterizado principalmente por sua afinidade natural com as forças arcanas, em contraposição ao mago, que mais se assemelha a um cientista do sobrenatural. As

seguintes categorias são descritas para os Feiticeiros no *Livro do Jogador*, e citamos em paralelo as descrições da Classe Mago no mesmo livro, para fins de esclarecimento.

Os feiticeiros criam a magia da mesma forma que os poetas criam as poesias, com um talento inato aperfeiçoado com a prática. Eles não possuem livros, mentores nem teorias – apenas um poder bruto que canalizam através da sua vontade. Alguns feiticeiros afirmam que o sangue dos dragões corre em suas veias. Isso pode até ser verdade – é de conhecimento comum que alguns dragões poderosos assumem a forma humana e escolhem amantes humanóides, portanto é difícil provar que um certo feiticeiro não tenha um ancestral dracônico. É verdade que os feiticeiros geralmente ostentam uma aparência notável, quase sempre com algum aspecto exótico que demonstre sua linhagem incomum. Para outros, aceitar que os feiticeiros são, em parte, dragões pode ser um exagero infundado ou até um boato invejoso criado pelos conjuradores que não possuem esse dom. (COOK et al, 2004a, p. 33)

Algumas palavras ininteligíveis e um gesto rápido são mais poderosos que um machado de guerra quando proferidas e executadas por um mago. Esses atos simples fazem a magia parecer fácil, mas não demonstram o tempo gasto pelo mago sobre seu grimório, preparando cada magia a ser conjurada, ou os anos que ele passou aprendendo as artes arcanas.

Os magos dependem de estudo intensivo para conjurar suas magias, examinando tomos antigos, debatendo teorias mágicas com seus colegas e praticando pequenas magias sempre que possível. Para um mago, a magia não é um talento, é uma arte complexa, embora gratificante. (COOK et al, 2004a, p. 39)

Os guerreiros são a mais recorrente categoria de personagem no gênero em questão, sendo representados por cavaleiros, mercenários, lutadores, gladiadores e todo tipo de combatente que viva da espada. Suas representações literárias são as mais variadas possíveis, indo desde o anão Gimli de *O Senhor dos Anéis* até os cavaleiros da cidade de *Lankhmar*, dos romances de Fritz Leiber. Assim como os Clérigos, essa Classe está presente em todas as edições do jogo, e sua descrição e função narrativa mudaram muito pouco desde 1977.

O cavaleiro errante, o conquistador, o campeão do rei, o soldado de elite, o mercenário experiente e o líder dos bandidos pertencem a esta classe. Os guerreiros podem ser defensores leais dos oprimidos, bandoleiros cruéis ou aventureiros corajosos. Alguns são as maiores almas da terra, determinados a enfrentar a morte para um bem maior. Outros estão entre as piores, sem escrúpulos para matar em benefício próprio ou mesmo por esporte. Os guerreiros que não se aventuram podem ser soldados, sentinelas, guarda-costas, campeões ou mantenedores da lei. Um guerreiro viajante pode ser um gladiador, mercenário, criminoso ou simplesmente um aventureiro.

[...]

Função: Na maioria dos grupos de aventureiros, os guerreiros servem como os combatentes que se engajam primeiro ao inimigo, enquanto seus companheiros lhes auxiliam com magias, ataques à distância e outros efeitos. Os guerreiros que preferem o combate à distância são extremamente letais, mas se o grupo não possuir outro combatente corporal, eles acabam assumindo a linha de frente mais vezes do que gostariam. (COOK et al, 2004a, p. 36)

Os monges são personagens oriundos do imaginário ocidental acerca dos guerreiros míticos do extremo oriente. Assim sendo, aparecem normalmente caracterizados com elementos típicos de guerreiros samurai ou monges lutadores da China. Em geral, são simplesmente transpostos para povos de terras distantes do belo reino e tratados como indivíduos exóticos. De qualquer forma, é evidente que o vasto arcabouço imagético da cultura e mitologia orientais seria rapidamente drenado para dentro das obras de ficção fantástica, gênero especialmente caro aos jogos de RPG. Ainda que tal Classe não seja das mais recorrentes na literatura em questão, sua representação no *Livro do Jogador* será útil para compreender mais adiante as personagens envolvidas no romance de Leonel Caldela.

Os monastérios estão espalhados em todo o mundo – pequenos mosteiros fechados, habitados por monges que buscam alcançar a própria perfeição através da ação e da contemplação. Eles treinam para serem guerreiros versáteis, capazes de lutar sem armas ou armaduras. Os habitantes dos monastérios comandados por mestres bondosos servem como protetores da população local. Preparados para o combate, mesmo descalços e trajando roupas simples, os monges são capazes de viajar incógnitos entre a população, capturando bandidos, líderes guerreiros e nobres corruptos de surpresa. Por outro lado, os monastérios liderados por mestres malignos controlam os arredores através do medo, como o império de um governante maligno. Os monges malignos são ideais como espiões, infiltradores e assassinos. É improvável que um determinado monge se preocupe em proteger os camponeses ou acumular riquezas. Ele se preocupa essencialmente em aperfeiçoar sua arte e, através disso, alcançar a perfeição pessoal. Seu objetivo é atingir um estado superior ao reino dos mortais.

[...]

Função: O monge é mais eficiente como um combatente oportunista, usando sua velocidade para entrar e sair rapidamente do combate em vez de engajar-se em batalhas prolongadas. Ele também é um excelente batedor, em particular quando concentra suas perícias na furtividade. (COOK et al, 2004a, p. 42)

Finalmente, há uma Classe de personagens muito similar ao Guerreiro sob vários aspectos, mas dotada de um diferencial sagrado. Paladinos são os campeões dos deuses, combatentes destemidos que, agraciados com a bênção divina, perseguem uma missão santa pela qual serão capazes de sacrificar a própria vida. Talvez os casos mais icônicos dessa Classe na literatura sejam os cavaleiros da demanda do Santo Graal, mas exemplos sobejam para tais personagens em nosso gênero abordado. Como já dito, tais personagens podem por vezes ser confundidas com guerreiros, ambiguidade que o *Livro do Jogador* cuida de desfazer.

A compaixão na busca pelo bem, a vontade de defender a lei e o poder de derrotar o mal – essas são as três armas do paladino. Poucos indivíduos têm a pureza e a devoção necessária para seguir o caminho dos paladinos, mas esses são recompensados com o poder para proteger, curar e destruir o mal. Em um mundo cheio de magos conspiradores, sacerdotes profanos, dragões sanguinários e demônios infernais, o paladino é a última esperança, que não pode ser extinta.

[...]

Função: Na maioria dos grupos, a função principal dos paladinos inclui o combate corporal. No entanto, eles também podem contribuir como membros de apoio. Um paladino será um ótimo curandeiro auxiliar e seu valor elevado de Carisma fornece excelentes oportunidades de liderança. (COOK et al, 2004a, p. 45)

O capítulo 3 do *Livro do Jogador* trata de um conceito característico de praticamente todos os jogos de RPG conhecidos, as Perícias. Uma Perícia é basicamente um indicativo numérico para o quanto o personagem entende sobre algo ou sabe fazer algo. Com exceção dos feitos de combate, todas as competências de um herói, e daí suas peripécias, constituem-se do uso de Perícias.

O *Livro do Jogador* traz uma grande lista dessas Perícias, entre as quais poderíamos citar Acrobacia, Escalada, Natação, Diplomacia, Belfar, Cavalgar, Furtividade, Abrir Fechaduras, entre outras. Uma Perícia funciona como qualquer outro valor da ficha do personagem, e deve ser testada sempre que o Narrador julgar necessário. Abaixo, apresentamos a descrição do *Livro do Jogador* para duas Perícias, a título de ilustração.

Avaliação: Essa perícia é usada para diferenciar uma antiguidade de uma velharia, uma espada velha e bonita de uma lâmina de fabricação élfica e jóias de alta qualidade de bijuterias atraentes.

Teste: O personagem é capaz de avaliar objetos comuns ou conhecidos com um teste de Avaliação (CD 12). Um fracasso significa que o personagem estimou o valor entre 50% e 150% do valor real. Em segredo, o Mestre joga 2d6+3, multiplica o resultado por 10%, multiplica o valor do objeto pela porcentagem obtida e revela o valor estimado do item para o jogador. (COOK et al, 2004a, p. 60)

Conhecimento (Natureza): Semelhante a Atuação, Ofícios e Profissão, o Conhecimento engloba uma série de Perícias distintas. Os conhecimentos representam o estudo de alguma doutrina, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica. A seguir, apresentamos os diversos campos de estudo disponíveis. Com a aprovação do Mestre, o jogador pode inventar novas áreas de Conhecimento.

[...]

Natureza (animais, fadas, gigantes, humanóides monstruosos, plantas, estações e ciclos, clima, insetos).

Teste: Obter resposta para uma questão relacionada ao campo de estudo do personagem tem CD 10 (para uma questão fácil), 15 (para uma questão básica), e entre 20 e 30 (para uma questão difícil ou esotérica). (COOK et al, 2004a, p. 62)

O capítulo 5 trata dos Talentos, que são habilidades especiais que personalizam e dão características particulares a cada personagem. Ao contrário dos demais atributos da ficha, os Talentos não possuem valor numérico, ao contrário, concedem habilidades e/ou bônus numéricos a outros valores. Abaixo apresentamos dois desses Talentos.

Rastrear: O personagem é capaz de seguir rastros de criaturas e personagens através de diversos tipos de terreno.

Benefício: Encontrar rastros e segui-los durante 1,5 km exige um sucesso num teste de Sobrevivência. É necessário realizar outro teste sempre que a trilha ficar difícil de distinguir – se houver outras pegadas cruzando-a ou as criaturas se separarem. (COOK et al, 2004a, p. 83)

Criar Item Maravilhoso: O personagem pode criar itens mágicos variados, como bolas de cristal e tapetes voadores.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer item maravilhoso caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o Livro do mestre para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Encantar um item maravilhoso exige um dia para cada 1000 moedas de ouro do preço básico. (COOK et al, 2004a, p. 79)

O Capítulo 6 do *Livro do Jogador* trata de fatores não-numéricos da ficha de personagem, como a construção de uma história para os heróis, a escolha sobre as convicções religiosas (ou anti-religiosas) de cada um, seus principais traços de personalidade e, finalmente, um atributo de importância central para a mecânica maniqueísta típica da fantasia medieval e sobre a qual o *Dungeons & Dragons* se sustenta, as Tendências.

Cada personagem possui uma Tendência, um alinhamento moral e ético que define seu lugar na eterna luta entre Bem e Mal, Ordem e Caos, lugar que parece ser, junto com a magia, uma das grandes forças-motrizes da fantasia, senão de toda a literatura. Uma Tendência é formada pela combinação de dois alinhamentos, um dado pelo livro como Moral, dividido entre Bondoso, Neutro e Maligno; o outro definido como Ético, e dividido entre Leal, Neutro e Caótico, sendo que o último eixo lida com a visão do personagem sobre leis, organizações, disciplina e autoridades.

Através da combinação dos dois eixos obtêm-se nove diferentes Tendências, cada uma delas representando um grupo de linhas gerais de conduta para a personagem. É importantíssimo notar que a Tendência, como o nome sugere, não é uma norma de interpretação rígida para o jogador, mas sim um padrão de comportamento do qual ele não deve se afastar demais. Ainda, o *Livro do Jogador* reserva as Tendências Malignas (Leal e Mal, Neutro e Mal, Caótico e Mal) para uso de vilões controlados pelo Narrador, não recomendando seu uso por parte dos jogadores em virtude de uma ordem natural da fantasia, onde os protagonistas, via de regra, lutam contra as forças do mal.

O Capítulo 7 traz uma listagem e descrição do sistema monetário proposto para as aventuras, sistema que gira em torno da Peça de Ouro (PO) como principal moeda. Citamos abaixo as descrições de dois itens listados entre os equipamentos mundanos (i.e. não mágicos) disponíveis para compra em jogo, e pelo menos um desses terá implicações no próximo capítulo.

Machado Grande: Esse machado grande e pesado é a arma favorita dos bárbaros e de qualquer um que aprecie a capacidade de infligir incríveis quantidades de dano. (COOK et al, 2004a, p. 100)

Óleo: 500ml de óleo queimam durante 6 horas em uma lanterna. O personagem pode usar um frasco de óleo como um projétil de área (veja Arremessar Projétil de Área, página 158), com a finalidade de alastrar fogo. (COOK et al, 2004a, p. 107)

O capítulo 8 traz o sistema de combate, que como já foi dito é seção obrigatória em todos os livros de RPG conhecidos. O sistema em si é consideravelmente simples. Todos os envolvidos testam o atributo Iniciativa e agem por ordem de maior sucesso para o menor. Cada atacante escolhe sua arma e faz um teste do atributo Ataque contra CD igual ao atributo Categoria de Armadura do alvo. Em caso de sucesso, cada arma causa dano igual a uma rolagem específica de dados, e este dano é reduzido do atributo Pontos de Vida do alvo. O processo se repete e possui muitas variações com o uso de Talentos, magias e itens mágicos. Muitas manobras são possíveis, como fintas e tentativas de desarmar o oponente, de forma a criar uma realidade de conflito armado suficientemente ágil e equilibrada.

O capítulo 9 traz regras específicas para o constante processo de exploração de ambientes inóspitos que configura a atividade de se aventurar. Regras para capacidade de carga, taxa de movimentação dos personagens, velocidade de viagens a pé e a cavalo, por diferentes tipos de terreno e condição climática são apresentadas.

Os capítulos 10 e 11 tratam estritamente do fator magia do *Dungeons & Dragons*, e trazem descrições dos fundamentos da magia no jogo, suas regras, suas limitações e suas diferentes escolas de estudo. Tudo isso consta do capítulo 10, enquanto o Capítulo 11 traz uma extensa lista de magias dos mais variados tipos. As magias abaixo serão retomadas no próximo capítulo e constam no *Livro do Jogador*:

Luz: Essa magia faz um objeto brilhar como uma tocha, iluminando claramente uma área de 6 metros de raio (e precariamente mais 6 metros) a partir do ponto de origem. O efeito é imóvel, mas pode ser conjurado em um objeto móvel. A magia Luz que invada uma área de Escuridão mágica não funcionará. (COOK et al, 2004a, p. 215)

Bola de Fogo: A magia Bola de Fogo é uma explosão de fogo que detona com um ruído grave e causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 10d6) a qualquer criatura na área afetada. Os objetos que não sejam carregados ou empunhados por nenhuma criatura também sofrem o dano. A explosão gera uma pressão desprezível. O personagem aponta o dedo e determina o alcance (distância-altura) onde a Bola de Fogo deve explodir. Uma esfera em chamas parte do seu dedo, e a menos que colida com algum corpo ou barreira sólida, detonará em uma explosão de chamas na distância selecionada. (COOK et al, 2004a, p. 178)

O *Livro do Mestre* é um guia de consulta para diversos tipos de informação específica que os jogadores não deveriam conhecer antes do jogo, com vistas a preservar os elementos de surpresa da narrativa. Ainda, seus capítulos trazem uma grande e bem organizada quantidade de informação referente à criação e manutenção de uma sessão de jogo. Destacam-se deste livro alguns elementos que serão retomados nos próximos capítulos, como veremos em sua estrutura.

Os capítulos de 1 a 5 (respectivamente, Conduzindo o Jogo, Usando as Regras, Aventuras, Personagens do Mestre e Campanhas) são guias passo-a-passo para que um jogador iniciante entenda como se constrói e

narra uma aventura, trazendo tópicos estruturais similares a morfologias narrativas. Não nos centraremos nesses capítulos, uma vez que seu conteúdo se relaciona muito pouco com o objetivo deste trabalho.

O Capítulo 6, Personagens, traz um arcabouço preciosíssimo para o Narrador. Uma grande tabela de valores pré-definidos, através da qual, com a ajuda de um sistema de consulta simples, o Narrador pode obter em poucos instantes uma ficha de personagem para qualquer Raça e Classe do jogo, algo muito útil em uma prática que envolve tanto improviso.

Finalmente, o capítulo 7 (uma vez que o capítulo 8, seu último, é apenas um Glossário de termos) traz uma lista bastante compreensiva de itens mágicos, desde armas e armaduras até objetos de miscelânea como lâmpadas dos desejos. Apresentamos um único exemplo desses itens, novamente por se conjugar com os fins do próximo capítulo: “Estigma do Gelo: Esta espada larga congelante +3 emana luz como uma tocha” (COOK et al, 2004b, p. 226)

O *Livro do Monstros*, como já dissemos, é um grande compêndio em ordem alfabética de todo tipo de criatura fantástica de temática coerente com a fantasia medieval mágica. Muitas dessas criaturas, como os Orcs, são oriundas da literatura de fantasia, enquanto outras como os Trolls são importadas de diversas mitologias e adequadas aos paradigmas do Belo Reino. Assim, um minotauro, como descrito abaixo, não possui qualquer vínculo de causalidade com o minotauro dos labirintos de Creta, exceto por sua aparência e poderes atribuídos. Convém ainda ressaltar que, para o sistema d20, qualquer raça que não uma das sete listadas como básicas no *Livro do Jogador* é considerada como um tipo de monstro, o que não implica necessariamente em uma criatura de índole maligna e função antagonista na narrativa. Muitos monstros listados no livro têm Tendência “Bom e Leal”, sendo apropriados para uso como auxiliares em pontos específicos da aventura. Abaixo, listamos duas descrições de monstros que os próximos capítulos retomarão.

Um beholder é uma orbe com 2,7m de diâmetro, dominado por um olho central e uma mandíbula enorme, repleta de dentes. Dez olhos menores projetam-se de hastes no topo da esfera corporal. (COOK et al, 2004c, p. 33)

Os orcs são humanóides agressivos que invadem, pilham e lutam contra todas as outras criaturas. Eles odeiam os elfos e os anões há muitas gerações e geralmente os atacam assim que os encontram.

Geralmente, o cabelo dos orcs é preto. Eles têm orelhas lupinas, olhos avermelhados e vestem roupas com cores vivas, que a maioria dos humanos consideraria desagradável, como vermelho sangue, amarelo mostarda, amarelo esverdeado e púrpura escuro. Seus equipamentos são sujos e mal cuidados. Em geral, um orc adulto tem 1,80m de altura e pesa em torno de 100 kg. As fêmeas são um pouco menores.

Quando não estão lutando contra outras criaturas, os orcs estão planejando ataques ou praticando suas perícias de combate.

Seu idioma varia sutilmente entre as tribos, mas pode ser compreendido por qualquer indivíduo que a conheça. Alguns orcs também conhecem os idiomas Goblin e Gigante. (COOK et al, 2004c, p. 213)

Nosso propósito com este capítulo foi não apenas o de introduzir o leitor à estrutura básica dos livros do *Dungeons & Dragons*, cujas regras são empregadas nos suplementos Tormenta que estudaremos no próximo capítulo. Interessa, sobretudo, demonstrar que os livros são, de certa forma, morfologias de caráter lúdico da literatura de fantasia medieval mágica, com evidentes inspirações em *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien (2002), e nos romances e histórias em quadrinhos de *Lankhmar*, do autor Fritz Leiber (2008). Tal ponto de vista será retomado na conclusão deste trabalho.

Capítulo 3: Tormentas e Inimigos

Este capítulo introduz os dois principais objetos de comparação da pesquisa, quais sejam, dois suplementos nacionais de *Dungeons & Dragons* e o romance também nacional do autor de fantasia Leonel Caldela. Primeiramente, apresentaremos a série de suplementos *Tormenta d20*, explicando suas origens como material de revista e citando uma série de elementos extraídos dos livros, a fim de ilustrar como tais descrições foram levadas para o romance *O Inimigo do Mundo* (CALDELA, 2006). Passaremos então a uma breve contextualização do romance de Caldela, seguida de uma análise das principais estruturas narrativas do livro. A maior parte das citações aqui propostas será aproveitada no próximo capítulo, quando tratarmos de relações interdiscursivas propriamente ditas.

Assim, como foi preciso retornar aos *board games* para melhor compreender o surgimento do *Dungeons & Dragons*, para chegar até a publicação da primeira versão de *Tormenta* será necessário retornar até 1994, quando da publicação da primeira revista nacional de grande porte especializada em RPG.

Intitulada apenas *Dragon* em suas duas primeiras edições, a partir do terceiro número a publicação passou a se chamar *Dragão Brasil*, como estratégia para evitar confusões com a *Dragon Magazine* norte-americana, maior publicação especializada em *Dungeons & Dragons* do mundo, traduzida e publicada no Brasil na década de 1990 pela editora Abril Jovem. Com periodicidade mensal e uma média de 64 páginas por edição, a *Dragão Brasil* trazia (como mais de 80% de seu conteúdo) material suplementar de jogo para os sistemas de RPG mais vendidos no mercado brasileiro, como aventuras, heróis e vilões prontos para serem inseridos em virtualmente qualquer campanha que se adequasse ao cronotopo proposto. Sendo o *Dungeons & Dragons* um título que sempre figurou entre os preferidos do público praticante, foi natural que ao longo de alguns anos o arquivo da revista acumulasse uma grande quantidade de material de jogo para o sistema. Em 1999, por ocasião do aniversário de 50 edições da *Dragão Brasil*, os editores-chefes Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan (em si responsáveis pela autoria de mais da metade de todo esse material) compilaram de forma organizada e coesa todos os heróis, vilões, cidades, florestas mágicas, montanhas isoladas, artefatos místicos e outros substratos suplementares publicados em 49 edições da revista, criando um único suplemento que aglutinava todos aqueles fatores heterogêneos (ainda que ligados pela temática do *Dungeons & Dragons*) em um mesmo mundo de fantasia, o mundo de Arton. Essa primeira edição não tinha mais do que 80 páginas e seria logo substituída por uma maior e, poucos anos depois, por uma série de livros e suplementos ligados ao cenário. Todas as citações e análises aqui propostas se referem ao *Livro do Jogador* e ao *Livro do Mestre* de *Tormenta d20*, versão baseada na terceira edição revisada do *Dungeons & Dragons*, tanto por se tratar dos livros vigentes quando da publicação de *O Inimigo do Mundo* como porque a edição seguinte, batizada

simplesmente *Tormenta RPG* e organizada em um volume único, se fundamenta mais nas regras do *Pathfinder RPG* do que na versão aqui abordada do *Dungeons & Dragons*.

A importância de *Tormenta* como peça de comparação deste estudo se dá por sua singularidade editorial, tratando-se do primeiro e maior cenário para *Dungeons & Dragons* de autoria brasileira. Da mesma forma, foi escolhido o romance *O Inimigo do Mundo* por ser a primeira iniciativa realmente expressiva de produzir fantasia literária inspirada em um cenário de RPG também brasileiro.

O mundo de *Tormenta* é chamado Arton por seus habitantes e se constitui de um grande continente duplo dividido por um estreito, vastos oceanos circundantes e uma considerável quantidade de ilhas. Seus territórios, divididos em reinos, são habitados, variando conforme o lugar, por humanos, elfos, anões, halflings, minotauros, orcs e praticamente todo tipo de ser fantástico condizente com o *Dungeons & Dragons*.

Assim como a maioria dos cenários para D&D, Arton se encontra em níveis social e tecnológico similares à Idade Média na Europa, com a adição de determinados fatores renascentistas e de uma presença quase que dominante da magia, seja esta de origem arcana ou divina. Para fins de organização, podemos dividir o continente global em duas regiões, Arton a norte e, logo abaixo, Lamnor, ou Arton-Sul.

O continente de Arton é controlado por uma federação de regentes chamada Reinado, cujo atual líder é o Rei Thormy de Deheon. Adiante, veremos uma lista descritiva dos reinos, uma vez que é através deles que se passa a narrativa do *Inimigo do Mundo*. Além dos reinos, o continente do norte também contém um enorme deserto e, no mais extremo norte, uma grande cordilheira de montanhas geladas.

Lamnor, ao sul de Arton, é um continente selvagem, dominado por florestas e áreas inóspitas. Suas vastas florestas já foram o lar de uma majestosa civilização élfica que por séculos não teve dificuldades em manter distantes as tribos bárbaras de goblinóides do sul. No entanto, o *Livro do Mestre de Tormenta* indica que em tempos recentes uma aliança de goblinóides devastou as grandes nações élficas, transformando Lamnor em um ambiente hostil e violento. Além de Lamnor, existem ainda ilhas espalhadas pelas costas Leste e Oeste dos continentes, entre as quais a Ilha de Galrasia, um ecossistema pré-histórico perdido em meio ao oceano, e de Collen, já situada na região do Reinado.

A narrativa de *O Inimigo do Mundo* nos mostra os reinos de Allen,

Allen: O Reino da Intriga. Fundado por três linhagens diferentes de nobres (Vorlat, Schwolld e Rigaud), o reino de Ahlen tem uma história conturbada de intrigas e traições. Embora nunca tenha apresentado um conflito armado em grande escala, a luta velada pelo poder dentro de Ahlen já faz parte do dia-a-dia do reino. Thorngald Vorlat, atual regente, alcançou a posição envenenando o próprio irmão, Yorvillan Vorlat. Antes dele, Corcoran Schwolld havia sido deposto, vítima de uma conspiração armada pelos Vorlat. Fazer parte da nobreza, em Ahlen, é conviver diariamente com seus inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é quase como ser atirado em um ninho de cobras. (CASSARO et al, 2005, p. 21-22)

Collen: O Reino dos olhos exóticos. Collen é um reino misterioso. Um dos menores do Reinado, maior apenas que a ilha de Hershey. No entanto, tem muitas qualidades estranhas e poucas explicações conhecidas. A principal – e mais famosa – característica estranha é que todos os collenianos têm olhos de cores diferentes: um sempre terá uma cor mais comum como castanho ou negro, enquanto o outro será azul, verde ou castanho-claro. Tonalidades exóticas como as que aparecem nos olhos élficos (vermelho, ouro, prata, rosa, lilás etc.) também são comuns, mas sempre diferentes para cada olho. Eles também podem, às vezes, ter um dos olhos semelhante ao de um animal, como gatos, cobras, águias... Todos os nativos de Collen têm uma visão excelente. Embora isso seja incomum, também pode ocorrer que um dos olhos da pessoa tenha algum poder mágico ligado à visão. Em casos ainda mais raros, cada olho terá um poder diferente. É comum que essas pessoas privilegiadas acabem se tornando aventureiros. (CASSARO et al, 2005, p. 23-24)

Deheon: O Reino Capital. Marco zero da colonização de Arton-Norte, o ponto onde fica a estátua de Valkaria foi a primeira área não hostil encontrada pelos exilados de Lamnor. Esse dia, que também marca o início da primavera, ficou conhecido como o Dia do Reencontro – celebrado como o feriado mais importante em Arton. (CASSARO et al, 2005, p. 21)

Portsmouth: O Reino da magia proibida. [...] Portsmouth tem, pelo menos, duas particularidades se comparado a outros integrantes do Reinado. A primeira é a total proibição da prática de magia. A presença de magos é tolerada, embora muito mal-vista – mas aquele que for flagrado conjurando magias arcanas é preso no mesmo instante, e pode ser condenado à morte, dependendo da circunstância. Livros de magia ficam em poder da guarda durante a permanência do mago dentro das fronteiras. Clérigos não encontram problemas em Portsmouth – já que, de acordo com declarações do próprio Conselho, “ninguém está acima dos poderes dos deuses”. O culto à deusa Wynna é tolerado, embora seja visto com desconfiança. (CASSARO et al, 2005, p. 31-32)

Sanbúrdia: O celeiro de Arton. Um dos maiores e mais ricos reinos de Arton, Sambúrdia tem a maior produção agrícola do Reinado. Enormes fazendas, cultivando todo tipo de alimento, se espalham por todo o reino. O extrativismo controlado também é comum, explorando vegetais nativos – principalmente frutas. (CASSARO et al, 2005, p. 33-34)

Tapista: O Reino dos minotauros. Tapista é o maior reino não-humano do Reinado, um vasto reino composto quase que unicamente por minotauros – povo meio homem e meio touro. Ocupa grande parte do extremo oeste, além das Montanhas Uivantes, e tem pouco contato de fronteira com os reinos humanos. Embora todos saibam de sua existência, poucos acreditam que possa se equiparar em poder e majestade a Deheon e outros grandes reinos humanos. Isso é uma grande ilusão provinciana. As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, de arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Foram até hoje o único povo capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses (mesmo que em seu ponto mais estreito). (CASSARO et al, 2005, p. 35-36)

Tyrondir: O Reino da fronteira. Embora seja o reino mais próximo da antiga fronteira com Arton-Sul, Tyrondir só foi fundado depois que a caravana de exilados se estabeleceu em Valkaria. Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre de um caso crônico de dependência da capital. De economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas nem progressos próprios – além de contar com um diminuto exército. (CASSARO et al, 2005, p. 37)

Wynlla: O Reino da magia. Fundada pelo antigo mago da corte de Corullan VI, Wynlla é um caso único dentro do Reinado. Nesse reino não há um regente. Todas as decisões são tomadas única e exclusivamente pelo Conselho de Wynna, composto apenas por magos. Mostrando idéias totalmente contrárias às de Portsmouth, o povo de Wynlla vê os magos como pessoas

inteligentes, sábias, disciplinadas, e melhor preparadas para governar. A prosperidade de sua nação prova que estão certos. (CASSARO et al, 2005, p. 38)

Yuden: O exército com uma nação. O reino de Yuden, segundo país mais poderoso do Reinado, é considerado por muitos como uma ameaça comparável à Aliança Negra ou à Tormenta. Yuden tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, um regente tirânico, um sentimento de “pureza racial”, que agride qualquer raça não-humana, e os melhores e mais mortais estrategistas de Arton. (CASSARO et al, 2005, p. 38-39)

Seguindo com a apresentação de elementos selecionados dos dois livros de Tormenta, encontra-se uma lista (consideravelmente detalhada) dos 20 deuses que constituem o panteão maior de Arton. Ainda que de acordo com o próprio livro existam muitos outros deuses menores, os listados a seguir são personagens importantes da narrativa de *O Inimigo do Mundo*, razão pela qual foram extraídos excertos pontuais.

Khalmyr: Deus da justiça. Khalmyr é considerado o Deus da Justiça e líder do Panteão. Não é sabido, contudo, se esta é uma posição verdadeira ou apenas uma conclusão baseada na grande quantidade de seguidores deste deus. Existe apenas uma certeza: Khalmyr é provavelmente o deus mais popular em Arton, com o maior número de adeptos entre os vinte deuses principais. Tendência: Leal e Bom. (CASSARO et al, 2005, p. 116)

Allihanna: Deusa da natureza. Allihanna é a deusa de toda a vida selvagem de Arton. Ela abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais: embora cada culto tenha seu próprio deus, representado por um animal diferente, na verdade todos se dirigem a Allihanna. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton. Tendência: Neutra e Boa. (CASSARO et al, 2005, p. 117)

Glórienn: Deusa dos elfos. Glórienn é a deusa guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que ela foi a responsável pela criação desta que é a raça mais antiga de Arton, e até hoje esta teoria não foi negada. Nos tempos em que a cidade de Lenórienn ainda se erguia majestosamente em Lamnor, a deusa era amplamente cultuada entre os elfos. Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinóides, muitos fiéis de Glórienn lhe viraram as costas e abandonaram o culto. Tendência: Caótica e Boa. (CASSARO et al, 2005, p. 120)

Hyninn: Deus da trapaça. O ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, brincadeiras e artimanhas. Sendo assim, não é à toa que ele também seja considerado o deus dos ladrões. Praticamente cada guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder. Tendência: Caótico e Neutro. (CASSARO et al, 2005, p. 123)

Lena: Deusa da vida e da cura. Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura – enfim, a deusa da própria vida. Louvada principalmente em vilas e regiões rurais, é a ela que as mulheres rogam pela saúde dos filhos que vão nascer. Orações a Lena também são realizadas em épocas de plantio, e uma grande festa é feita em sua honra quando a colheita é boa. A maioria dos fiéis de Lena são mulheres, embora isso não seja obrigatório. Tendência: Neutra e Boa. (CASSARO et al, 2005, p. 127)

Keenn: Deus da guerra. A divindade suprema da guerra. Responsável por todas as maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton. Muitos guerreiros costumam reverenciar a figura de Keenn. Tendência: Caótico e Maligno. (CASSARO et al, 2005, p. 125)

Marah: Deusa da paz. Enquanto os outros membros do Panteão parecem se alegrar diante de guerras e massacres – seja em prol da justiça como ordena Khalmyr, seja por causas malignas como faz Keenn –, existe uma deusa que busca a harmonia. Ela é Marah, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criadora como Allihanna, Valkaria, Glórienn e outras, ela se enche de compaixão por todas as criaturas que habitam Arton e só deseja sua felicidade. Tendência: Neutra e Boa. (CASSARO et al, 2005, p. 130)

Megalokk: Deus dos monstros. Com a crescente ameaça de Thwor Ironfist, o deus goblinóide Ragnar está se tornando mais forte e temido. Existe, contudo, um outro deus venerado por todas as outras espécies de monstros inteligentes – dragões, quimeras, medusas, licanthropos, insetóides... estas criaturas, quando acham importante louvar a um deus, escolhem rosnar o nome de Megalokk. Tendência: Caótico e Maligno. (CASSARO et al, 2005, p. 131)

Nimb: Deus do caos, sorte e azar. Conhecido em toda Arton como deus do caos e do acaso, da sorte e do azar, Nimb é raramente levado a sério. Se algo acontece em Arton, seja bom ou ruim, então a culpa é de Nimb. Para muitos ele é visto mais como uma força cósmica, e não uma entidade consciente. Outros acreditam que Nimb seja na verdade um deus louco e muito perigoso. Tendência: Caótico e Neutro. (CASSARO et al, 2005, p. 133)

Oceano: Deus dos mares. Em Arton, como na Terra, toda a vida veio do mar. Embora muitas deusas do Panteão sejam consideradas as mães dos seres que habitam o mundo – como Valkaria criou os humanos, Glórienn criou os elfos e Tenebra criou os anões –, seu único e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Esse deus-pai que comanda os mares é talvez o mais antigo membro do Panteão, e por isso nem tem um nome: assim, é conhecido apenas como Grande Oceano. Tendência: Neutro. (CASSARO et al, 2005, p. 134)

Ragnar: Deus da morte e dos goblinóides. Outrora Ragnar era considerado o Deus da Morte dos goblins gigantes, ou bugbears; hoje, graças à unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinóides aceitam Ragnar como deus supremo, embora algumas divindades humanóides menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Antes do nascimento de Thwor Ironfist, o general bugbear, Ragnar era tido como um deus menor – ignorado pelos outros membros do Panteão, considerado uma “caricatura do ser perfeito”. Entretanto, depois que Lamnor foi arrasada pelos exércitos goblinóides, o poder de Ragnar aumentou e hoje preocupa os outros deuses. Tendência: Caótico e Maligno. (CASSARO et al, 2005, p. 136-137)

Tanna-toh: Deusa do conhecimento. O que faz uma civilização? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção – a linguagem escrita. Este precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a guardiã de todas as ciências, culturas, artes, idiomas e informações. Tendência: Leal e Neutra. (CASSARO et al, 2005, p. 138-140)

Tauron: Deus da força e coragem. Durante anos, os estudiosos do Reinado pensavam na Divina Serpente como integrante do Panteão – o que realmente parecia estranho, levando em conta que esta deusa é cultuada apenas por um pequeno número de tribos sauróides na remota ilha de Galrasia. Mais tarde, através do contato com os minotauros de Tapista, foi revelado que o verdadeiro Deus da Força e Coragem é na verdade Tauron, o Touro em Chamas. Tendência: Leal e Neutro. (CASSARO et al, 2005, p. 140-141)

Tenebra: Deusa das trevas. Deusa da noite, das trevas, dos reinos cavernosos e criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Azgher, o deus-sol. Diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton – o dia ou a noite? A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tenebra é a mãe de tudo que anda e rasteja à noite: morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso costuma levar quase todos em Arton a pensar que se trata de uma deusa maligna. O que nem sempre é verdadeiro, pois ela protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas. Tendência: Neutra. (CASSARO et al, 2005, p. 143-144)

Thyatis: Deus da ressurreição e profecia. Thyatis tornou-se conhecido em toda Arton após seu maior feito – a mágica de Triumphus, a cidade da vida eterna. Foi ele quem concedeu à cidade sua famosa bênção/maldição, que transformou seus habitantes em “imortais”; naquele lugar, sempre que uma pessoa morre por causas não-naturais, ela retorna magicamente à vida. Tendência: Leal e Bom. (CASSARO et al, 2005, p. 145)

Wynna: Deusa da magia. Wynna, como é chamada em boa parte dos reinos de Arton, é considerada a deusa da magia. Ela protege os magos e provê as energias místicas necessárias para a execução de suas magias. Tendência: Caótica e Neutra. (CASSARO et al, 2005, p. 146-148)

Valkaria: Deusa da humanidade. Existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição – seu maior defeito e também sua maior qualidade. Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução, mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton. Tendência: Caótica e Boa. (CASSARO et al, 2005, p. 148-149)

Azgher: Deus do Sol. Azgher é o deus sol louvado pela tribo Sar-Allan, os guerreiros do Deserto da Perdição. Ele representa tanto o calor agradável e necessário do astro-rei quanto a fúria do deserto. Azgher é também o Vigilante, Aquele-que-Tudo-Vê. Nada acontece durante o dia sem que ele saiba.

Para alguns, Azgher também é conhecido como o deus dos viajantes (afinal, todos se orientam pelo sol quando perdidos), embora ele seja pouco cultuado fora das áreas desérticas. Tendência: Leal e Bom. (CASSARO et al, 2005, p. 119)

Ainda, é imprescindível que se destaque duas das principais ameaças que pairam sobre os habitantes de Arton, visto que ambas estão intimamente relacionadas não apenas entre si, mas também com o próprio assunto do romance *O Inimigo do Mundo*.

A primeira delas é a Aliança Negra, um exército massivo de goblinóides (termo aplicado genericamente para criaturas monstruosas similares a orcs, como goblins, hobgoblins e bugbears, todas listadas e descritas no Livro dos Monstros do *Dungeons & Dragons*). Tais criaturas foram mantidas sob controle pelas nações élficas do sul de Arton durante séculos, até o surgimento do General Twhor Ironfist, um Bugbear cujo nascimento é envolvido em mistérios e profecias sobre o fim da raça élfica. Unindo as raças goblinóides em forças militares organizadas e demonstrando grande habilidade como estrategista, o General Ironfist liderou suas tropas monstruosas na destruição paulatina de todas as grandes nações élficas de Lamnor, ameaçando de extinção não apenas os elfos mas, por consequência, sua deusa, Glórienn, fator que coloca em movimento metade da narrativa, como veremos.

Finalmente, cabe discorrer sobre a Tormenta, o terrível fenômeno mágico que assola cada vez mais regiões de Arton e ameaça todo o mundo por igual. Os livros da série Tormenta não apresentam explicação ou causa razoável para o surgimento desse flagelo, sendo este um dos maiores mistérios de Arton, senão o maior.

Mesmo em um mundo infestado de feiticeiros malignos, povoado por dragões e atacado por demônios, nunca antes uma única palavra foi capaz de evocar tanta preocupação e medo na história de Arton. Mesmo agora que o general bugbear Thwor Ironfist e a Aliança Negra dos goblinóides tornaram-se uma ameaça real, a Tormenta é, inquestionavelmente, um perigo ainda mais mortífero. [...] Por onde passa, a Tormenta destrói tudo aquilo que chamamos de vivo e belo. Ela parece expulsar os elementos que formam o mundo natural, restando apenas uma insuportável aridez e a não-vida. Aqueles que tentam descrever uma área de Tormenta falam de um pesadelo tentando ocupar o lugar da realidade [...] Histórias de horror sobre seu ataque trazem relatos confusos e conflitantes – uma tempestade mística, um efeito dimensional, nuvens de sangue, chuva ácida, relâmpagos destruidores, uma horda invasora de demônios... Infelizmente, até onde os estudiosos da Grande Academia Arcana e da Ordem de Tanna-Toh puderam descobrir, a Tormenta é tudo isso [...] As mentes mais brilhantes de Arton se empenham em pesquisar o fenômeno – incluindo Vectorius e Talude, os maiores magos viventes. (CASSARO et al, 2005, p. 61)

Uma das maiores ilhas de Arton abrigou, em outros tempos, uma nação vasta e exótica, apoiada em fortes tradições de nobreza, honra e espiritualidade. Esse reino trazia o nome de Tamu-ra [...] A cultura de Tamu-ra era muito semelhante àquela encontrada no Japão medieval da Terra. Daymios governavam feudos sob o comando do imperador. Honrados e bravos guerreiros samurai protegiam a aristocracia [...] Devotada a proteger e honrar seus valores ancestrais, a bela nação de Tamu-ra provavelmente teria mudado muito pouco com a passagem dos milênios [...] Mas veio a Tormenta. Ela apareceu sem dar sinal, exceto um calafrio em pessoas mais sensíveis. No início, parecia uma tempestade tropical [...] Não demorou até que os cidadãos notassem algo errado, [...] as nuvens de chuva eram negras, sim, mas também carregadas de vermelho. Como se estivessem prestes a derramar sangue em vez de água. E assim o fizeram. Choveu sangue em Tamu-ra. Sangue vermelho e ferroso, mas não humano – uma substância maléfica que ardia ao toque, derretendo carne e ossos. Quase todas as criaturas da ilha morreram em agonia durante as primeiras horas da tempestade. Logo após, vieram os relâmpagos descendo sobre as cidades, explodindo casas e torres, soterrando as vítimas, ou privando-as de seu precioso abrigo contra a maléfica chuva. Seis milhões de tamuranianos encontravam uma morte lenta e cruel. (CASSARO et al, 2005, p. 62)

Agora que pudemos apresentar e esclarecer os elementos-chave do cenário de Tormenta d20, podemos passar à análise de estruturas narrativas do romance *O Inimigo do Mundo*, selecionadas com a finalidade de evidenciar sua composição sobre os livros de Tormenta e do *Dungeons & Dragons* em sua terceira edição revisada. É importante esclarecer que este capítulo não se propõe a analisar profundamente todos os aspectos dignos de estudo na narrativa, atendo-se pontualmente às passagens e categorias relevantes à comparação proposta no próximo capítulo.

O Inimigo do Mundo é o primeiro romance do escritor porto-alegrense Leonel Caldela, e inicia uma epopeia em três livros, sendo suas continuações intituladas *O Crânio e o Corvo* (CALDELA, 2007) e *O*

Terceiro Deus (CALDELA, 2008). Tendo sua primeira tiragem rapidamente esgotada por conta do grande número de jogadores da série Tormenta interessados na obra, o romance de Caldela é a primeira iniciativa editorialmente relevante de se produzir literatura de fantasia diretamente relacionada a um mundo de RPG. O sucesso de *O Inimigo do Mundo* foi tamanho que no ano seguinte as edições revisadas de Tormenta para o sistema d20, especificamente a versão que analisamos neste capítulo, passou a incluir em suas descrições de Arton trechos extraídos do romance.

O tema da narrativa é épico, trazendo um forte apelo para leitores da linha Tormenta, ao se propor a elucidar a origem do cataclisma mágico que batiza o suplemento. Há, dessa forma, uma característica de formação da identidade de Arton no romance, o que reforça sua natureza épica. Um grupo de heróis é contratado para caçar e exterminar um monstro assassino que perambula pelo Reinado espalhando morte e destruição. Similarmente a um projeto de aventura para RPG, esse enredo inicialmente simples se desdobra em eventos que nos últimos capítulos definem o destino do mundo de Arton conforme a intervenção dos deuses vai tomando parte na ação.

O narrador é heterodiegético, não fazendo de forma alguma parte da história, ainda que eventualmente expresse algum comentário ou julgamento de valor sobre as ações de uma ou outra personagem. Não chega, no entanto, a se tornar uma voz interna à da história, mantendo um distanciamento claro na maior parte do tempo. O foco narrativo é onisciente, de modo que o narrador não apenas tem total ciência sobre a história passada e sobre diversos acontecimentos do tempo presente da narrativa, como igualmente demonstra em mais de uma passagem que conhece o futuro das personagens, como no segmento abaixo:

O Sol já se preparava para se esconder, e o céu era laranja. A relva era verde, escurecendo enquanto escurecia o céu e, por enquanto, aquele era um bom lugar, e bonito. Mas talvez, em breve, não existisse mais. Muitas coisas naquele mundo, em breve, deixariam de existir. (CALDELA, 2006, p. 18)

Ainda, em diversos pontos, a narrativa adentra os sentimentos e lembranças de certas personagens do grupo de heróis, trazendo inclusive determinados detalhes sobre a trajetória de cada um que eles próprios desconhecem. Capítulos isolados como entreatos da narrativa contam as origens de Vallen, Ellisa, Rufus, Masato, Andilla, Ashlen, Gregor, Nichaela e, ainda que de forma superficial, de Artorius, além de alguns personagens secundários, como o bardo Senomar e o pirata Sig Olho Negro.

Há três núcleos bem definidos que se alternam para contar a história da vinda da Tormenta para Arton. No primeiro, pela ordem em que os mesmos se apresentam no livro, temos a jornada de Glórienn, a deusa dos elfos, em uma desesperada tentativa de salvar seus filhos da extinção. No segundo é introduzida a criatura bestial referida apenas como “o albino”, cujos atos de massacre e devastação atraem a atenção de um grupo de heróis. No terceiro núcleo narrativo temos as nove personagens que formam a unidade do protagonista nessa

narrativa, que a exemplo da estrutura típica dos *Role Playing Games* é referido como o grupo de aventureiros. Eventualmente, apresentam-se capítulos ou trechos de capítulos em que a narrativa se afasta desses três núcleos, apontando apenas para personagens secundárias do enredo, mas mesmo essas passagens têm sempre uma função importante na história de algum dos núcleos principais.

Como já foi dito, o protagonista em *O Inimigo do Mundo* é uma unidade coletiva composta de nove personagens em um grupo de heróis que agem juntos e, no mais das vezes, compartilham ideais, objetivos e pontos de vista. As etapas da jornada típica do herói se apresentam na narrativa, mas com cada integrante do grupo desempenhando determinado papel por sua vez. Assim, quando uma peripécia física é necessária, os guerreiros tomam a dianteira, do mesmo modo que quando uma peripécia mágica é requerida o mago assume o centro narrativo. Quando o grupo toma uma decisão errada, por causalidade um de seus integrantes arca com as consequências. Portanto, ainda que tenhamos nove personagens com histórias e características próprias, é possível compreender em *O Inimigo do Mundo*, como nos jogos que o inspiraram, o grupo de aventureiros liderados pelo guerreiro Vallen como um protagonista coletivo, onde nem mesmo o próprio Vallen poderia ser apontado como personagem principal.

As personagens centrais da narrativa são o monstro albino, que coloca toda a história em movimento, o grupo de heróis e o panteão dos deuses de Arton. Pouco é dito sobre o monstro albino, cuja natureza é esclarecida nos últimos capítulos do livro, que serão abordados logo adiante.

O intruso era muito alto, talvez o humano mais alto que ela já vira. Sua pele era branca como cal, seus cabelos curtos quase da mesma cor. Os olhos eram vermelhos. Talvez fosse natural de Collen, pensou Irynna. Mas não. Era só um albino. O intruso vestia roupas muito menores que ele mesmo. Tinha uma casaca vermelha que já devia ter pertencido a um nobre, calças de montaria beges, e um avental de açougueiro, branco e imundo. Por cima de tudo, uma capa esfarrapada e negra. Não calçava sapatos. Tinha pés enormes. (CALDELA, 2006, p. 16)

A narrativa dos deuses, cujo protagonista é a deusa dos elfos, apresenta com maior ou menor grau de atenção as vinte divindades do cenário Tormenta d20, como descritas anteriormente no presente capítulo. Assim, nos focaremos em descrever os traços mais relevantes para a história de cada um dos nove integrantes do grupo de heróis, buscando associá-los às respectivas categorias tanto do *Dungeons & Dragons* como de Tormenta d20.

O líder do grupo é Vallen Allond, homem de armas mercenário do reino de Portsmouth. Vallen é humano, e suas habilidades demonstradas na narrativa condizem com a classe de personagem do Guerreiro. Como tal classe não impõe nenhuma regra que limite a escolha de Tendência, é tarefa pouco produtiva tentar inferir uma para Vallen e outros personagens, de forma que tal atributo somente será considerado nos personagens em que isso tenha critérios objetivos. Sua posição de líder é um consenso, e não uma imposição, e

em mais de um trecho da narrativa pode-se ver o lutador digladiar-se com a responsabilidade inerente. Ainda, ele carrega duas espadas mágicas, que citamos abaixo juntamente com referências às mesmas no *Livro do Mestre de Dungeons & Dragons*.

Vallen cruzou os braços na frente do corpo, cada mão agarrando o cabo de uma espada. Suas lâminas também tinham comprimentos diferentes, mas as duas eram retas e grossas e, diferente do outro homem, ele não tinha pudor em usar ambas. [...] Vallen Allond sacou suas espadas que eram ainda mais impressionantes. A espada longa, retirada da bainha, rugiu com pequenas chamas, que corriam em linha recobrimdo a lâmina. A espada curta gelou o ar e recobriu-se de uma camada fina de geada branca, produzindo mais gelo enquanto os flocos caíam como neve minúscula de toda sua extensão. Inverno e Inferno, era como Vallen as chamava. (CALDELA, 2006, p. 22)

Congelante: Com um simples comando, uma arma congelante fica banhada em um frio gélido, que não fere seu portador. (COOK et al, 2004b, p. 224)

Flamejante: Com um simples comando, uma arma flamejante fica banhada em chamas, que não ferem seu portador. (COOK et al, 2004b, p. 225)

Ellisa Thorn é uma guerreira, de raça humana assim como Vallen, seu companheiro. Sua arma preferida, no entanto, é o arco longo, aparato com o qual demonstra, em diversas situações, uma habilidade incrível. Ellisa demonstra ao longo da narrativa um humor severo e amargo, mas diferentemente de Vallen suas atitudes prezam mais a ordem que o bem, enquadrando-a mais provavelmente na Tendência Leal e Neutro.

Ellisa havia deixado o arco cair e estava mexendo no interior da capa enquanto corria. Também se jogou às cegas pela janela, enquanto tirava das dobras da roupa uma corda comprida com um gancho de escalada. Em queda livre, arremessou o gancho para cima, rezando para todos os deuses. [...] Ashlen enfim chegou de novo à janela, agarrando o arco e tomando-o do guarda [...] Impulsionando-se de novo para trás, o arco em uma das mãos, Ashlen gritou de novo o nome de Ellisa. Deixou cair o arco recém-adquirido.

Abaixo, Ellisa olhava contra as gotas pesadas de chuva para ver o vago objeto que rodopiava em sua direção. Confiou a vida a apenas uma das mãos machucadas, e se esticou para pegar o arco. Seus dedos se fecharam com prazer indescritível sobre a madeira. Ela segurou a arma com os dentes, enquanto se pôs à arriscada tarefa de amarrar a corda em volta da própria cintura [...] Ellisa tinha uma flecha entre os dentes, junto com o arco, preso na boca pela corda. Pelo rosto encharcado escorria ainda saliva da boca semi-aberta. Das mãos escorria ainda o sangue. Ellisa, diferente de Ashlen, não era uma acrobata [...] Ellisa colocou outro pé sobre o parapeito, equilibrando-se sobre a superfície escorregadia enquanto cuspiu o arco em uma das mãos. Em um instante todos os guardas tombaram ante a feroz saraivada de flechas de Ellisa Thorn. (CALDELA, 2006, p. 117-119).

O Paladino Gregor Vahn, guerreiro sagrado a serviço de Thyatis, deus da ressurreição e profecia, também integra a equipe, mas sua entrada no grupo se dá somente a partir de certo ponto, quando o corpo morto carregado pelos heróis volta milagrosamente à vida. Nesse momento o leitor é introduzido ao principal poder dos paladinos de Thyatis, a capacidade de ressuscitarem após algumas horas de suas mortes. Gregor também é

um humano, e, como determina a classe Paladino, sua Tendência é Leal e Bom, sendo provavelmente o personagem de melhor índole no grupo.

O fardo que Ashlen e Rufus haviam posto no chão começou a se remexer. Masato olhou com estranhamento, até que por fim revelou-se um corpo enrolado nos panos brancos, e o corpo retirou-os de seu rosto, e começou a se levantar com dificuldade, auxiliado por Nichaela. Era um homem, de longos cabelos lisos e castanhos, e um bigode que emendava-se em uma pequena barba que recobria apenas seu queixo [...]

- Carregam seu companheiro ferido desta forma? Ou este é um prisioneiro, bárbaros?

- Oh, eu não estava ferido – disse o homem que se levantava – estava morto. Meu nome é Gregor Vahn. Sou um paladino de Thyatis. Este é o melhor jeito de carregar um cadáver, não acha? (CALDELA, 2006, p. 22-23)

Oriunda das terras selvagens do norte de Arton, Andilla Dentes-de-Ferro é uma típica personagem da classe Bárbaro, uma lutadora brutal e implacável forjada nas regiões mais inóspitas do mundo. Também uma humana, Andilla é, juntamente com o minotauro Artorius, a personagem mais forte do grupo. Sua Tendência está muito próxima de Caótico e Bom, ainda que seu aspecto possa sugerir alinhamentos menos benevolentes. Suas façanhas em grupo normalmente estão ligadas ao combate, mas Andilla também demonstra grande habilidade em se guiar e rastrear alvos em terrenos selvagens.

Como sugerido tanto na classe Bárbaro do *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons* como no item referente à arma, no capítulo de Equipamentos do mesmo livro, Andilla porta um grande machado de batalha.

Andilla carregava três canecas cheias até as bordas, e sentia o escrutínio dos clientes em sua aparência estrangeira, no seu grande machado, nas suas roupas breves, no seu corpo exclamativo [...] Ela largou as bebidas sobre a mesa com um estrondo, e se voltou, retornando os olhares [...] Ela escolheu um dos homens, e caminhou a passos de ameaça. Chegou muito próxima do cliente, um homem de meia idade aparentando poucas posses e pouca educação [...] Todos se calaram. Andilla estava em pé, e eles sentados. Como se já não bastasse, ela era uma mulher alta e poderosa, e parecia uma gigante perto dos aldeões encostados. (CALDELA, 2006, p. 25)

O enorme minotauro chamado de Artorius é não apenas um grande lutador, mas um Clérigo de Tauron, o deus da força. Ainda que sua aparência monstruosa e comportamento bestial quando em combate possam assemelhá-lo a uma fera, Artorius se mostra ao longo da narrativa um companheiro sincero e preocupado, o que aponta para um alinhamento Leal e Neutro. Assim como Vallen, Gregor, Andilla e Ellisa, Artorius é primariamente um lutador, de forma que suas façanhas estão geralmente ligadas ao combate. O trecho abaixo apresenta o momento em que o minotauro e o samurai Masato Kodai atacam um grupo de goblinóides, termo genericamente empregado para se referir a criaturas similares a orcs.

O minotauro retesou os músculos enquanto entoava uma prece rápida a Tauron. A luz do Sol pareceu brilhar mais vermelha sobre ele e sobre Masato, e ambos respiraram fundo, preparando-se.[...] Artorius e Kodai pegaram então suas armas e com gritos gêmeos de batalha, investiram. [...] Artorius correu de encontro a um ajuntamento maior, derrubando dois deles com um encontrão de seu ombro poderoso. Logo em seguida, girou o machado e destroçou o crânio de um terceiro. (CALDELA, 2006, p. 151)

Ashlen Ironsmith é o jovem filho de uma família de humanos abastados do reino de Deheon que, cansado da vida monótona da burguesia, decidiu embrenhar-se no grupo de Vallen e na vida de aventureiro. Sua classe de personagem é Ladino, e dessa forma suas façanhas na narrativa estão sempre ligadas à astúcia, à agilidade e às artes práticas da ladinagem. Ainda que seus atos sejam em geral distantes do que se poderia chamar de honestidade, Ashlen preserva alguns princípios e não se mantém confortável diante da crueldade, o que aponta para uma Tendência Caótica e Boa. Abaixo apresentamos dois trechos comparativos, do Livro do Jogador de *Dungeons & Dragons* e de *O Inimigo do Mundo*.

Ataque Furtivo: Se um ladino puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano [...] O ataque furtivo somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível – mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para serem atingidas. (COOK et al, 2004a, p. 38-39)

De repente, sentiu um baque e um peso em cima de seu corpanzil de esfera. Era Ashlen, que saltara de uma árvore sobre a criatura com uma adaga nas mãos. Em um movimento de acrobata, Ashlen segurou-se com as duas pernas numa das hastes de onde brotavam muitos olhos. Deixou o corpo pender para a frente, e a mão que carregava uma adaga penetrou fundo no olho central, já furado, até encontrar uma resistência fibrosa que a ponta rompeu. O monstro abriu a boca, ainda sem emitir som, e suas hastes ficaram moles. Ele permaneceu flutuando, mas a bocarra pendia frouxa, e o Observador estava morto. (CALDELA, 2006, p. 42)

Representante da classe Monge, o samurai tamuraniano Masato Kodai é também um humano, ainda que os povos de Arton considerem os habitantes de Tamu-ra como membros de outra raça. Esse nobre de terras distantes se une ao grupo de heróis já nas primeiras páginas do romance, e nele se mantém até o último capítulo. Masato carrega duas espadas, uma de lâmina longa e uma de lâmina curta, sendo a última um artefato mágico com o poder de dar a quem olhe para o reflexo de sua lâmina a visão do momento da própria morte. Seu alinhamento está inequivocamente delimitado por Leal e Neutro, e ainda que suas façanhas sejam geralmente ligadas ao combate, o monge em vários momentos demonstra uma frieza e disciplina que não são vistos entre os demais guerreiros.

- Mate-me agora, Yudeniano – o samurai conseguiu dizer – pois se eu conseguir andar novamente, juro que irei estripá-lo.

[...]

- Você não vai morrer agora, criatura suja – Athelwulf chegou muito perto de Kodai, exalando o hálito malcheiroso – será sacrificado em Gallien, na consagração.

- Saque a *wakizashi*. A espada pequena. Olhe em sua lâmina, e verá como vai morrer. [...] – Verá que eu vou estripá-lo – disse Kodai [...]

O Yudeniano dirigiu um olhar desafiador ao samurai, e então olhou para a lâmina. Arregalou os olhos. Viu, como um reflexo no metal polido, Masato Kodai abrindo seu estômago. (CALDELA, 2006, p. 247).

Nichaela é, juntamente com Arthorius, o único integrante não-humano do grupo de heróis, sendo uma meio-elfa. Sua classe de personagem é Clérigo, tendo mais especificamente a função de sacerdotisa de Lena, deusa da vida e da fertilidade. Sua Tendência é, tal qual a do Paladino Gregor Vahn, Leal e Boa, e os votos sagrados que a mesma fez ao se tornar sacerdotisa da vida a proíbem de sequer tocar, quanto mais usar, qualquer tipo de arma. Suas habilidades estão, dessa forma, ligadas à cura e à proteção, e em vários trechos do romance os poderes divinos concedidos por Lena curam, através da jovem meio-elfa, os ferimentos do grupo, além de oferecer proteção como no excerto abaixo:

O cheiro nauseante se intensificou até a beira do insuportável.

- Bosta de morcego – sentenciou Ashlen. De fato, nos cantos, pequenas montanhas de excrementos e vermes satisfeitos.

Acima, dezenas de corpinhos pendurados, encolhidos sob suas asas, dormindo. A luz os fez se agitar, e em breve tudo era uma tempestade de voejares negros. Todos cobriram os rostos contra os protegidos alados de Tenebra, até que Nichaela sussurrou algumas palavras sagradas, e o imenso bando de morcegos se acalmou em um sono amedrontado. (CALDELA, 2006, p. 192)

Finalmente, temos aquele que possivelmente se trata do personagem mais relevante para o enredo de *O Inimigo do Mundo*, o mago Rufus Domat. Um humano de idade bastante superior à da média do grupo – já se aproximando dos cinquenta, de acordo com a narrativa – que conheceu os heróis ao ser salvo pela mãe de Vallen Allond quando era perseguido pela população furiosa de Portsmouth, sedenta por eliminar um mago de suas terras. Preguiçoso, fora de forma, indulgente, depositário de vários vícios entre todas as personagens do grupo, Rufus é muito provavelmente o integrante mais humano da comitiva. O mago nutre um amor secreto pela bela guerreira Ellisa, esposa do líder Vallen Allond, mas esta deixa claro em diversas passagens a repulsa que sente pelo arcano, o que vem se somar a uma grande pilha de frustrações do mesmo. Nos últimos capítulos da narrativa, Rufus recebe do monstro albino um grimório, um livro de poder arcano cujas capacidades o próprio mago desconhece até ativá-las, trazendo a Tormenta para o mundo de Arton. Para fins de comparação com os tópicos apresentados no capítulo 2 deste trabalho, são apresentados a seguir dois trechos do romance que narram a utilização das magias aqui citadas.

Todos no grupo sabiam que um guerreiro não podia se dar ao luxo de sacrificar uma arma a mais, ou um escudo ou mesmo uma firmeza extra em armas de duas mãos, apenas para iluminar o caminho. Por isso, Vallen exclamara:

- Luz!

E, mediante uma frase curta e um gesto rápido, Rufus fez com que uma das adagas de Ashlen se acendesse como um lampião. Era uma luz branca e limpa, muito melhor que o bruxulear de uma chama, e muito mais reconfortante. A adaga exalava um pedaço de dia, e essa era a única luz que havia na floresta (CALDELA, 2006, p. 36)

Firmou os pés no chão balouçante, amparado pelo homem mais forte de Arton. Moveu as mãos, falou palavras arcanas. Foi fazer a magia, mas viu que aquela iria provocar uma sensação ruim. Não era melhor fazer outra? Uma enorme bola de fogo desprende-se das mãos trêmulas de Rufus Domat, vindo a explodir na arquibancada. O fogo rugiu como mil feras, e a explosão ensurdecedora jogou para trás o arcano sem nome, o homem mais forte de Arton e o mestre do picadeiro. Ao mesmo tempo, berros das mães e crianças, e do mendigo que acordou para ser imolado, e do bêbado. (CALDELA, 2006, p. 199-200).

O enredo de *O Inimigo do Mundo* traz uma temática claramente épica, com caráter de formação do próprio mundo abordado, onde heróis perseguem uma criatura monstruosa pelos reinos sem desconfiar a princípio que seus passos definirão o futuro de toda Arton. Como leitores, temos acesso a informações privilegiadas que o grupo de heróis desconhece e que nos são reveladas apenas durante as narrativas dos deuses e do próprio inimigo do mundo.

A narrativa começa dentro da Ordem de Futurologia de Arton, com a chegada absolutamente inimaginável da própria deusa do conhecimento, Tanna-toh, e consequente apresentação da jornada da deusa Glórienn. Fica imediatamente explícito que a civilização élfica do sul de Arton está sendo devastada pelo exército de orcs e outros goblinóides da Aliança Negra, e que a deusa dos elfos busca impedir a tragédia. Essa introdução termina com a constatação de que uma tempestade está se aproximando, e a julgar pela forma como o evento é tratado, tudo indica que não será uma tempestade natural e comum.

A jornada dos heróis começa quando o grupo – em viagem pelos reinos – recebe a missão de caçar e destruir um ser maligno e terrível que chacinou toda a família de uma jovem menina. Naturalmente, como é típico de jornadas heroicas simples, o grupo a princípio recusa a tarefa, para em seguida aceitá-la, dando assim início à jornada pelo belo reino.

Os heróis então passam por vários reinos de Arton, entre eles Collen, Allen, Tyrondir, Wynla e Yuden, sempre seguindo os passos e rastros de mortes deixados para trás pelo monstro que os poucos sobreviventes nomeavam “o albino”. Em pontos determinados, os aventureiros permanecem prisioneiros por longos períodos, como quando são capturados no barco pirata de Sig Olho Negro, em Collen, ou ainda quando permanecem por semanas nas gaiolas das masmorras de uma misteriosa bruxa.

Há, como dissemos, momentos em que cada um dos integrantes da equipe realiza suas próprias peripécias heroicas para garantir a salvação do grupo. Vallen, Kodai, Andilla e Artorius realizam as façanhas físicas mais adequadas ao combate, Rufus e Nichaela se encarregam do controle mágico dos desafios propostos ao grupo e o jovem e sagaz Ashlen resolve praticamente todos os problemas sociais dos heróis, enquanto o poder divino do paladino Gregor Van o traz de volta da morte por mais de uma vez.

O grupo sofre, ao longo das páginas do romance, três alterações consideráveis. A primeira é a chegada do monge Masato Kodai, que a princípio se opõe ao grupo para logo em seguida juntar-se a ele. A segunda é a morte da bárbara Andilla, vítima do poder sobrenatural de um beholder e a terceira, logo após o episódio da masmorra da feiticeira maligna, é a desistência de Ashlen que, após perder o pé direito no mesmo evento, abandona a vida de aventuras e decide retornar ao seu reino.

A narrativa dos deuses está centrada na deusa dos elfos, Glórienn, mais exatamente em sua iniciativa para salvar seu povo. Logo no início do romance, ela descobre que uma poderosa e terrível tempestade está a caminho de Arton, e que suas consequências serão tão devastadoras que os próprios deuses planejam intervir para impedir sua chegada.

Glórienn vê na tempestade sua última e derradeira esperança. O livro rapidamente nos esclarece que o poder dos deuses está diretamente ligado à quantidade de fiéis que o adoram. Assim, fica óbvio que o fim da raça élfica significaria, por consequência, o fim da própria deusa dos elfos. É dessa forma que começa a luta de Glórienn para convencer os demais deuses do panteão a não intervir, permitindo que um mal imenso se abatesse sobre Arton e seus habitantes. Ao longo do enredo, a deusa visita mais de uma dúzia de Planos Divinos, dimensões criadas pela vontade de cada deus para abrigar as almas de seus seguidores, e nesses Planos ela dialoga com cada um de seus pares.

A saga de Glórienn se completa no Plano do deus da justiça, um mundo de elementos pares, iguais e simétricos, onde uma reunião é organizada entre os deuses para decidir o destino da Tormenta, de Arton e da própria deusa Glórienn. Finalmente, as divindades, ludibriadas pela astúcia de Hynnin, deus da trapaça, concordam em permitir a chegada da Tormenta, condenando assim todo o reino dos mortais.

A jornada do Inimigo do Mundo entrecorta igualmente as outras narrativas, estando presente desde o começo do livro e evoluindo em igual ritmo até um clímax comum. Somente nos últimos capítulos, no entanto, sua real natureza e objetivos são revelados.

Tal como é descrito no Livro dos Monstros da terceira edição do *Dungeons & Dragons*, o albino se trata de um demônio, uma criatura extraplanar maligna oriunda dos planos negativos e que, de alguma forma desconhecida, encontrou um caminho entre os mundos até a terra de Arton. Em seu mundo natal, essas criaturas têm formas hediondas semelhantes a insetos gigantes e disformes. Em Arton, no entanto, a criatura assume uma forma humanoide, embora muito grande e ainda assim terrível em aspecto.

Os objetivos reais da criatura, como nos revelam os últimos capítulos, são de desvendar os mistérios de Arton. Em seu mundo original, somente os mais poderosos conseguem atingir o status de líder, ao passo que a criatura observa que em Arton muitas vezes os reis são homens fracos e ignorantes. A saga do monstro se dá reino após reino em busca de respostas que o levem a compreender o novo mundo e a encontrar um meio de levar outros de sua espécie para lá. A saga do demônio, no entanto, é detida pelo grupo dos heróis que tem sua última e mais dramática batalha no reino de Yuden, ao término da qual a criatura é destruída. Nesse ponto, aparentemente, encerram-se as narrativas dos heróis e do Inimigo do Mundo, embora a verdadeira resolução esteja guardada para as últimas páginas.

O último capítulo, intitulado “O fim com um casamento” narra os eventos na ilha de Tamu-ra, que precedem e conduzem o casamento do monge Masato Kodai com a clériga Nichaela em meio às honras e luxos do palácio imperial. No entanto, a celebração e o romance em si são encerrados abruptamente por nuvens vermelhas que sobrevoam toda a ilha, despejando sobre ela a primeira ocorrência da Tormenta em Arton.

Assim termina a história de *O Inimigo do Mundo*, com uma vitória relativa dos heróis, uma derrota relativa do monstro e a chegada da maior e mais inevitável calamidade conhecida no mundo. Com isso, os eventos do romance levam o cenário até o ponto exato em que se encontram as descrições dos livros de RPG da série Tormenta.

Quanto ao tempo e ao espaço da narrativa, toda a história de *O Inimigo do Mundo* está situada e contextualizada no mundo mágico de Arton, conforme este é descrito nos livros da série Tormenta. Há, nos últimos e mais críticos momentos da narrativa, uma breve passagem por algo que pode ser entendido como um plano de existência demoníaco, de onde o algoz da narrativa é originário.

Mas nem todos os lugares de Arton descritos na série de livros de RPG participam do espaço da narrativa de Caldela. A aventura do grupo de heróis se dá em diferentes momentos por terra, água e ar, passando por ilhas e continentes de Arton até terminar na distante e mitológica ilha de Tamu-ra. Os reinos e domínios percorridos pelo grupo serão listados e contextualizados com o enredo da narrativa nos tópicos seguintes.

Em relação ao tempo, a narrativa toma ao todo pouco mais de três meses do calendário Artoniano e da vida dos heróis. Essa narrativa, no entanto, tem sua linearidade constantemente entrecortada por analepses em que fatos importantes para a construção de algumas personagens são contados. A mais longa dessas analepses é o capítulo “A Balada de Ise e Sig Olho Negro”, em que vários anos da vida das duas personagens que formam o título são narrados, explicando como a dupla de piratas chegou até o ponto de se encontrar com os heróis no reino de Collen. Outras analepses importantes são o passado dos heróis Vallen e Ashlen e do mago Rufus, que contextualizam e se propõem a justificar de certa forma as atitudes dessas personagens em momentos críticos do enredo.

O romance engloba eventos que, direta ou indiretamente narrados, abrangem cerca de 50 anos da história artoniana, indo desde o nascimento de Rufus, o mago, até o ponto em que toda a história e característica do mundo de Arton são modificadas pelo advento da Tormenta. Portanto, a premissa narrativa de *O Inimigo do Mundo* é, antes de qualquer outra, apresentar uma origem épica para a Tormenta e, portanto, seus eventos se passam em um período histórico anterior ao citado nos livros de RPG. Isso se evidencia também pelo *status quo* que o livro apresenta para a guerra entre elfos e orcs no sul, na qual os elfos ainda resistiam ao avanço da Aliança Negra. Nos livros da série Tormenta, como já mencionamos, tal guerra é descrita como já terminada, tendo os orcs vencido o povo élfico. Por esse ângulo, *O Inimigo do Mundo* pode ser visto como um romance de formação para o cenário de RPG Tormenta, narrando os feitos épicos que culminaram na atual configuração do mundo.

Para encerrar este capítulo, cabe finalmente um breve olhar sobre a presença de elementos da cultura popular da Idade Média presentes na narrativa. Para tal finalidade, são relevantes dois trechos específicos do romance: a torre da bruxa sem rosto e a noite das máscaras do reino de Allen.

Como aponta Mikhail Bakhtin em seu estudo *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais* (1993), as imagens empregadas na produção cultural da Idade Média estão intimamente ligadas à estética do grotesco, em oposição à estética do sublime. O grotesco apresenta, para ele, um aspecto de renovação cíclica da vida, sobretudo pelas imagens referentes à valorização do “baixo corporal”. Entretanto, mesmo que possamos indicar certa similaridade entre o grotesco bakhtiniano e a obra de Caldela, seria exagero defender tal semelhança como um projeto literário consciente. Ainda que a estética do grotesco se apresente como uma constante nos próprios livros do *Dungeons & Dragons*, a finalidade dessa proposta não é, absolutamente, a mesma de obras como *Gargântua e Pantagruel* (1991). De todo modo, é importante notar como a referência foi mantida – de forma intencional ou casual – pelo autor do romance, no momento em que o grupo de heróis se vê cativo de uma terrível bruxa sem face:

Atravessou a porta, tudo ficou negro. Não houve um instante de surpresa, porque a dor ocupou-o. Todos sentiram lâminas sem fim penetrando-lhes as costas, os pés, a carne macia vermelha debaixo dos olhos, o interior das orelhas, o céu da boca, os órgãos genitais. Ninguém conseguiu gritar, mudos de uma dor insuportável [...] E apenas Michaela não desejou a morte. [...] Mas depois, também, o maior prazer que conheceram, porque aquela dor acabou, e houve um alívio infinito. Estavam todos prostrados no chão da Torre [...] De repente, Ashlen foi propelido para cima. Um berro do jovem preencheu o salão. Ashlen Ironsmith pendia do teto por uma corrente. Seu pé esquerdo havia sido trespassado por um gancho polido. (...) Não mais de dez batidas do coração de cada um haviam transcorrido desde que emergiram do pesadelo de dor. [...] Tump, tump, mais uma batida de coração, e a sala foi invadida por infinitos insetos, que devoraram a carne de cada um dos aventureiros. A cada mordida minúscula, a carne nascia de novo, e alimentava outro inseto voraz, e assim eles foram devorados muitas vezes. Tump, tump, mais uma batida, e o sangue de todos ferveu, e depois congelou, e virou agulhas, depois vermes e depois pedras, e depois sangue de novo. Tump, tump, afogados. Tump, tump, fritar em óleo quente. Tump, tump, foram esmagados, empalados, enforcados mil vezes. [...] Em instantes de

lucidez, entre as muitas mortes sucessivas, viam o salão em vermelho e pontos, e ainda Ashlen berrando. [...]

Tump, tump, e uma mulher. Um pouco de nada. [...] Artorius a atacou. Tump, tump, e no lugar da mulher estranha, era Ellisa Thorn, e o minotauro dilacerou seu peito com um machado. [...] Artorius levantou de novo o machado, os seios de Ellisa estavam separados. [...] A voz da mulher sorria. Apenas a voz sorria, porque a mulher não tinha boca, nem olhos ou orelhas. Caía-lhe um cabelo de cor indecifrável por todos os lados, e mal podia-se dizer para onde sua cabeça se voltava. Vestia trapos, não tinha rosto. (CALDELA, 2006, p. 194-196).

Finalmente, é interessante atentar para o capítulo “A Noite das Máscaras”, onde os heróis pretendem invadir o palácio do regente de Allen fazendo uso de uma tradicional festa popular, cuja natureza o excerto a seguir evidencia como sendo uma festa carnavalesca tal qual nos apresenta Bakhtin em seu estudo. Novamente, não há aqui uma proposta de concepção do romance em função de tais categorias como o grotesco, a carnavalização e a praça pública, de forma que os pontos citados são, na melhor das hipóteses, referências a essa cultura popular que julgamos dignas de nota.

Os corredores amplos do palácio haviam sido lavados às pressas, pois há poucos dias, o sangue de boa parte da guarda havia empapado os tapetes [...] Vallen, Ellisa, Rufus e Ashlen não sabiam de nada disso. Apenas abriam caminho pela multidão frenética, as cabeças zunindo da algazarra infernal da Noite das Máscaras [...] o calor emanava das centenas de corpos que se colavam, esfregavam, chocavam, na dança incompreensível dos Allenienses em festa.

[...] Aquela era a única noite do ano em que plebeus podiam entrar no palácio Rishantor. [...] Os habitantes de Thartann aproveitavam aquela noite de excessos para conhecer o palácio, para ver suas frivolidades, luxos e requintes acintosos, para tentar roubar algo, para talvez aproveitar alguns momentos furtivos com algum membro da nobreza. [...] é claro que não havia como diferenciar nobres de limpadores de chaminé naquela noite, mas os Allenienses mantinham a ilusão. [...] O salão principal, grande como uma praça, era uma gigantesca orgia. Assim que entraram no enorme ambiente iluminado por centenas de velas e candelabros e inúmeros focos de luz mágica, os aventureiros foram tomados pelo cheiro sufocante de vinho, urina, vômito e sexo. A multidão lá era ainda mais selvagem, como um bando de criaturas primais liberando todos seus instintos de uma só vez. Não tinham pudores em realizar qualquer tipo de ato no meio dos outros, não tinham controle e não tinham rosto. (CALDELA, 2006, p. 110-111).

O presente capítulo se propôs a esclarecer os principais e mais importantes elementos constitutivos dos dois objetos de estudo, evidenciando a proposta literária de Leonel Caldela em trazer o cenário de RPG Tormenta d20 para uma plataforma narrativa e literária. É evidente que uma análise suficientemente profunda de qualquer das duas obras deveria ocupar trabalhos de dimensões maiores do que este. Interessou-nos, portanto, apenas apontar as categorias dos livros propostos que melhor servirão ao próximo capítulo, onde discutiremos as relações interdiscursivas de que se trata este texto.

Capítulo 4: Interdiscursividades e Intertextualidades

Este capítulo se destina a retomar alguns elementos do dialogismo bakhtiniano, com vistas a refletir sobre as possibilidades de estabelecimento de relações dialógicas entre os objetos estudados, a saber, *Tormenta* e *O inimigo do mundo*. Tal análise será retomada, por fim, na conclusão deste estudo. Para tanto, cabe primeiro apresentar brevemente os conceitos teóricos aqui tratados, bem como sua origem.

Para chegarmos à noção de intertextualidade e interdiscursividade, no entanto, será preciso antes observar algumas características do princípio do dialogismo, a fim não apenas de afastar entendimentos restritos do mesmo, mas também de explicitar melhor as ideias de *texto* e *discurso* no sentido em que serão aqui tomadas.

Para melhor compreender a natureza do dialogismo, cabe afastar dois equívocos muito recorrentes. O primeiro deles é a ideia de que o dialogismo se relacione aos mecanismos do diálogo no sentido de um confronto, face a face, entre interlocutores. O diálogo é uma forma composicional do discurso, forma essa em que, de fato, se estabelecem relações dialógicas. O dialogismo, porém, não se limita a tal modalidade, estando as relações dialógicas presentes em quaisquer dois discursos que se justaponham em um mesmo plano de sentido. Assim, ainda que o diálogo confrontativo seja, de fato, um exemplo bastante produtivo do funcionamento da tensão dialógica, tal exemplo é, justamente por sua conveniência, demasiado limitante, deixando de lado as manifestações do princípio dialógico em toda forma de discurso.

O segundo está relacionado à ideia de que haja, no ato da comunicação, relações interpessoais, em que um indivíduo se relaciona com outro de forma distinta daquela como se relacionam os discursos. Ora, se o próprio texto bakhtiniano afirma que “não se pode realmente ter a experiência do dado puro” (Bakhtin, 1993, p. 32), implicando na ideia de que só o que nossos sentidos podem captar sobre as pessoas são seus discursos, então todo o jogo social dialógico se estabelece não entre pessoas, mas entre discursos. Assim, coloca-se o dialogismo como princípio fundamental das próprias relações humanas, descartando-se a hipótese de que possam existir discursos fora de seus limites.

Afirmar que o dialogismo é o princípio fundamental da comunicação implica admitir que todo texto constitui uma tomada de posição social. No entanto, para chegar aos conceitos de intertexto e interdiscurso pelo viés bakhtiniano, será preciso resolver certas ambiguidades relativas aos termos *texto*, *discurso* e *enunciado*.

Os conceitos de *discurso* e *texto* muito comumente se confundem, em grande parte graças à diversidade de correntes teóricas e diferentes formas de enquadrar o assunto. Chamaremos de *texto* a manifestação física do discurso, seus potenciais realizados materialmente. Tal materialidade possui realizações plurais, podendo ser textual, imagética, sonora, tátil, etc. Ainda, um *texto* pode ser – e com frequência é – de ordem sincrética,

empregando simultaneamente mais de um suporte sensorial para se constituir. Assim, por conta desse sincretismo, parece-nos que o conceito de *texto* cria ambiguidades quanto à sua realização material, tornando o conceito de *discurso* mais autoexplicativo e, dessa forma, mais adequado aos propósitos aqui estabelecidos.

Tomaremos como *discurso* qualquer posicionamento dialógico perante um ou mais objetos, como proposto por Bakhtin. Ainda que, em determinadas situações, seja possível confundir *texto* e *discurso*, este último tem a característica abstrata de uma formação de sentido ainda não revestida de materialidade realizada. No entanto, tal materialidade muitas vezes se apresenta em formas sutis, de modo que se faz necessária uma análise mais atenta às questões relativas à forma e estilo do texto para identificar certas relações entre discursos, como veremos adiante.

Ainda, o discurso enquanto instância do processo gerativo de construção do sentido realiza os valores do nível narrativo, dando-lhes concretude. É no nível discursivo que as personagens da narrativa ganham nome e forma, pelo processo que chamamos actorialização. Da mesma forma, pelos processos de espacialização e temporalização, desenham-se as linhas gerais do ambiente da narrativa, dando nome e característica aos lugares e situando os eventos no tempo.

Delimitar as fronteiras entre *intertextualidade* e *interdiscursividade* poderia ser, em si, tarefa para um estudo dedicado, e artigos como *Intertextualidade e Interdiscursividade*, de José Luiz Fiorin (2006), esclarecem habilmente a questão com grande quantidade e variedade de exemplos. Portanto, limitaremos nosso esforço a uma breve descrição de ambos os conceitos, buscando demonstrar como tais expedientes se realizam entre os livros aqui estudados.

Como já foi dito, o dialogismo é o princípio constitutivo da comunicação, estando na base de todos os enunciados. Também é sabido que um *enunciado* é um cruzamento de, no mínimo, dois pontos de vista, duas tomadas de posição perante o objeto abordado. Todo discurso se estabelece sobre um terreno tensional de conflito entre – em última análise – todos os demais discursos daquela esfera. Poderíamos, dessa forma, compreender que interdiscursos são inerentes à natureza do enunciado, estando assim presentes em qualquer peça de comunicação. O romance *O Inimigo do Mundo*, nosso objeto literário, apresenta alguns interdiscursos dignos de nota.

O primeiro deles, sem dúvida, é o cronotopo medieval europeu como este se estabelece no imaginário popular, i.e. em nível tecnológico e social anterior à introdução da pólvora no Ocidente. Convém notar que o mundo de Arton não é a Terra da Idade Média, mas um submundo do Belo Reino que estabelece sua actorialização, espacialização e temporalização em consonância com elementos culturais do medievalismo. Arton está dividida em Reinos, governados por regentes ambiciosos que constantemente guerreiam por poder e orgulho, nos moldes da história humana real. Ainda, há referências claras e até inevitáveis com elementos dos

romances de cavalaria como a *Demanda do Santo Graal* (MEGALE, 1988) nas estruturas narrativas e na actorialização das personagens principais.

A propósito das observações de Bakhtin sobre a estética grotesca e sua função na cultura popular da Idade Média, cabe apontar evidências desse interdiscurso no romance de Caldela. Como visto no capítulo anterior, um dos melhores exemplos dessa estética em *O Inimigo do Mundo* é o episódio da torre da Bruxa Sem Rosto, porém outros exemplos podem ser encontrados na aparência de criaturas bestiais como os Orcs e nas recorrentes descrições de sangue, carne e vísceras sendo dilaceradas em combate ao longo da narrativa. Tal estética constitui, igualmente, uma interdiscursividade intrínseca com o *sublime*, ao negá-lo intencionalmente para construir um sentido de morte e vida cíclicos. Ainda, como também apresentado no capítulo anterior, encontra-se inserido entre as páginas 109 e 112 do romance um interdiscurso evidente com o conceito da carnavalização, conforme o mesmo se apresenta em Bakhtin. Os heróis se aventuram pelo Palácio do regente local aproveitando-se da Noite das Máscaras, que o narrador descreve como uma típica festividade carnavalesca na qual são acentuados os aspectos da inversão de papéis e do espírito renovador de morte e vida, bem como as menções ao baixo corporal.

Finalmente, é importante ressaltar que a obra de Caldela se posiciona como uma leitura própria dos mais variados clichês narrativos da fantasia medieval, como o monstro, a magia e os demais elementos do Belo Reino apresentados no Capítulo 1 deste trabalho. Seria por demais exaustivo arrolar todas as referências e relações passíveis de análise entre as páginas de *O Inimigo do Mundo* e a tradição de escritores do gênero, mas influências como J. R. R. Tolkien e Robert E. Howard, bem como de romances norte-americanos sobre cenários de Dungeons & Dragons, são notórias e permeiam todo o livro.

Todos os tópicos propostos até aqui se referem a relações dialógicas da ordem do interdiscurso. Tratar da questão da intertextualidade requer, inicialmente, uma breve definição da noção de texto aqui abordada. Como já visto, textos dão materialidade aos discursos que veiculam. Assim, uma fala, uma sentença escrita, um desenho, um gesto físico, são manifestações materiais e acabadas de um discurso e carregam em si uma construção de sentido. Poderíamos então dizer que intertextualidade diz respeito à referência de um determinado texto não a determinado discurso, mas a outro texto já existente. Nessa acepção, porém, pouco haveria para se apontar em intertextos estabelecidos entre *O Inimigo do Mundo*, os livros de Tormenta e os livros de Dungeons & Dragons exceto, talvez, pelas referências a lugares e pessoas de Tormenta.

No entanto, o conceito estabelecido de intertexto não se restringe à transposição de excertos da materialidade de um texto para dentro de outro. A materialidade de um texto não se limita à superfície emaranhada de símbolos, estendendo-se também às marcas de estilo impressas no texto. Assim, um vocabulário arcaizante, repleto de construções verbais comuns a determinada vertente literária é, em si, um intertexto na medida em que sua própria materialidade é determinada por outro texto. Da mesma forma, determinadas estruturas consideradas como estáveis em dado gênero podem ser transpostas para outro enunciado com a

finalidade de confirmar ou contrapor o referencial. Um exemplo bastante peculiar dessa relação é observado nas traduções para o português feitas por Manoel Odorico Mendes para as epopeias de Homero e Virgílio. Os versos clássicos, construídos sobre uma métrica de pés, inaplicável a línguas modernas, constituía um problema de tradução que Odorico Mendes solucionou ao escolher o decassílabo camoniano para seus versos. Dialogou com a materialidade da métrica épica de Camões para traduzir a métrica épica dos clássicos e, assim, imprimiu em sua obra um vínculo de intertextualidade.

Da mesma forma, todo o romance de Leonel Caldela está estruturado nas categorias enunciadas pelos livros de Dungeons & Dragons e pelos suplementos de Tormenta. Primeiro, com a divisão da unidade do herói protagonista em um grupo de personagens, escolha guiada pelo formato tradicional das narrativas de RPG. A seguir, apontaremos os tópicos mais relevantes onde essa intertextualidade se manifesta.

Conforme demonstrado no Capítulo 2, o *Livro do Jogador* (COOK et al, 2004a), de Dungeons & Dragons apresenta uma lista de raças básicas para personagens, i.e. as sete raças mais recorrentes e indicadas para jogadores. São elas Humano, Elfo, Meio-Elfo, Anão, Halfling, Gnomo e Meio-Orc. O *Livro dos Monstros* (COOK et al, 2004c) do Dungeons & Dragons traz ainda regras para que jogadores (com autorização prévia do Narrador) construam personagens de outras raças, como por exemplo os minotauros. O grupo dos heróis de *O Inimigo do Mundo* é composto de sete humanos (Valen, Ellisa, Ashlen, Gregor, Rufus, Masato e Andilla), a meio-elfa Nichaela e o minotauro Artorius. Conforme demonstrado no Capítulo 3, tanto a raça élfica quanto a dos minotauros no mundo de Arton são descritas no romance de acordo com as descrições dos suplementos de Tormenta. Ainda, pode-se notar a distribuição das Classes de Personagem de acordo com sua descrição no Livro do Jogador de Dungeons & Dragons ao se analisar o grupo de heróis da narrativa. Valen e Ellisa são guerreiros assim como o minotauro Artorius, Rufus é um Mago, Gregor um Paladino, Ashlen um Ladino, Andilla uma Bárbara, Nichaela uma Clériga e Masato Kodai é um Monge. Todas as peculiaridades desses personagens, como o medo do Mago Rufus de se esquecer das magias que conhecia, estão expressamente descritos nas habilidades inerentes a cada Classe, de forma que a materialidade textual do *Livro do Jogador* de Dungeons & Dragons, bem como dos suplementos de Tormenta, está presente na materialidade textual do romance de Leonel Caldela.

Mas as ocorrências dessa intertextualidade não se limitam somente às descrições de Raça e Classe das personagens de Dungeons & Dragons. Entre as várias edições deste sistema/cenário de jogo, como visto em nosso segundo capítulo, a listagem de monstros a serem empregados pelo Narrador foi consideravelmente ampliada e várias vezes modificada, com o acréscimo e remoção de criaturas a cada nova publicação. As duas criaturas citadas no Capítulo 2, a título de demonstração do *Livro dos Monstros*, foram selecionadas por sua permanência desde a primeira edição até a atual quarta. É possível que pelo mesmo motivo o autor Leonel Caldela tenha apresentado, em seu primeiro romance, as duas criaturas como inimigas. Ainda que muitos

suplementos de Dungeons & Dragons tragam versões próprias para determinadas raças, como é o caso dos minotauros em Tormenta, tanto os Goblinóides como os Beholders (o termo, mantido no original inglês em todas as edições brasileiras, pode ser entendido como “Observador”, sentido reforçado pela característica dos muitos olhos do monstro) são apresentados em *O Inimigo do Mundo*, e consequentemente em Tormenta, da mesma forma como o *Livro dos Monstros* os descreve.

Os livros do Dungeons & Dragons, desde sua primeira edição, diferenciam o uso da magia em duas grandes categorias, a arcana e a divina. A magia arcana, típica dos magos e feiticeiros, é oriunda de processos (semicientíficos para os magos e intuitivo para os feiticeiros) que manipulam determinada “energia mágica” presente por todo o mundo, que dependendo dos livros de RPG de fantasia consultados pode ser chamada de Essência, Quintessência, Primórdio, Gnose, Prana, Mana, entre outros. Esse fato origina as duas hipóteses apresentadas no Capítulo 1, a de que a magia é uma presença reconhecida e razoavelmente aceita nos mundos do Belo Reino, e a de que mesmo em paradigmas de fantasia mágica existe a possibilidade frequentemente explorada de estudar a magia e seus mecanismos como em um paradigma de fantasia pseudocientífica são estudados meandros, possibilidades e aplicações de tecnologias tão audaciosas quanto as espadas mágicas de Valen. A magia divina, por outro lado, é característica dos servos dos deuses, personagens das classes Clérigo, Druida e Paladino, entre várias outras, e não se trata de manipulação de energias mágicas, mas de canalização do poder divino pela ação da fé da personagem em seu deus. Ainda que muitos efeitos possam ser produzidos pelos dois tipos de magia, existe uma divisão clara de áreas de atividade, onde as magias de cura e proteção são predominantemente divinas, enquanto as de ilusão e destruição são predominantemente arcanas.

A respeito dessa divisão e suas peculiaridades, há uma característica muito interessante da personagem Rufus Domat, o Mago do grupo de heróis em *O Inimigo do Mundo*. Para fins de controle sobre o poder das personagens dos jogadores, sobretudo daquelas Classes que manipulam a magia, uma regra existe desde a primeira edição do Dungeons & Dragons, tendo sido levemente alterada apenas para a classe Feiticeiro na terceira edição. Trata-se do limite de magias diárias, em que o jogador deveria escolher, no início do jogo, as magias que sua personagem poderia usar, de acordo com seu nível de poder. Como um recurso para mimetizar a regra dentro da mecânica interna da narrativa, as edições afirmavam que magos memorizavam pela manhã as fórmulas mágicas (escritas em seus grimórios) referentes às magias que queria poder usar naquele dia e, por conta de um efeito mágico inerente à magia arcana, quando o feitiço era lançado, a fórmula para realizá-lo era apagada de sua memória, requerendo nova memorização no dia seguinte. Em mais de um trecho do romance *O Inimigo do Mundo*, Leonel Caldela empregou essa característica do Dungeons & Dragons para dar um traço curioso ao mago Rufus. O arcano, representado na narrativa como um fracasso, tanto enquanto mago como quanto indivíduo, possui um estranho apreço pela lembrança das magias que memorizou, ou melhor, uma estranha fobia à sensação de amnésia após o uso de uma magia. Como precaução, sempre que possível Rufus memoriza duas vezes cada magia, para evitar a sensação de não se lembrar de como fez o que acabara de fazer.

Em determinados momentos, como na luta contra o Beholder em meio à floresta em Collen, essa fobia chega a impedi-lo de ajudar seus colegas de grupo.

Assim, podemos compreender uma diferença razoavelmente clara entre as ideias de texto e discurso. Se foi possível demonstrar que por *discurso* entende-se o enunciado formado pelas relações dialógicas, e como *texto* a manifestação física e acabada desse enunciado, podem-se esclarecer melhor as noções de intertextualidade e interdiscursividade. Esta é categoricamente qualquer relação dialógica, e pode ser entendida como tal. Aquela é uma forma particular de interdiscursividade, na qual ocorre de alguma forma a transposição material do texto de uma para dentro da outra, com finalidades das mais variadas. Aqui, e até mesmo para melhor embasar os exemplos supracitados, convém esclarecer o conceito de materialidade textual como propõe Fiorin: “(...) pode-se entender um texto em sentido estrito ou um conjunto de fatos linguísticos, que configura um estilo, um jargão, uma variante linguística etc.” (2006 p. 191). Assim, entendemos como intertexto a transposição de elementos, jargões e arquétipos dos livros de Dungeons & Dragons, bem como o emprego do cenário de Tormenta como cronotopo para a narrativa de Caldela.

Os apontamentos acima propostos são apenas alguns, os mais relevantes, que foram escolhidos por sua representatividade em demonstrar as relações dialógicas dos livros propostos. O objetivo, com isso, foi apontar a existência de um ramo bastante recente da literatura que estabelece com os *Role Playing Games* uma relação tão estreita que, no caso de *O Inimigo do Mundo*, a leitura dos livros de Dungeons & Dragons e Tormenta propicia um aproveitamento muito maior dos sentidos ali explorados. Acerca da relevância de compreender os objetos de inter-relação, Fiorin também explica que “O caráter fundamentalmente dialógico de todo enunciado do discurso impossibilita dissociar do funcionamento discursivo a relação do discurso com seu outro” (2006 p. 191). Quando dizemos que em Bakhtin o discurso é linguístico e histórico, não entendemos o aspecto histórico de sua análise como um estudo propriamente historiográfico ou mesmo sociológico do contexto da obra. Ao contrário, compreender a historicidade do discurso consiste muito mais em buscar os demais discursos que participam interdiscursivamente de sua composição dialógica. Em outras palavras, a história que permeia o discurso só pode ser alcançada através do entendimento de suas relações com outros. Sejam quais forem tais relações, é apenas na materialidade do discurso, seja de forma constitutiva ou textual, que serão encontradas, e este é mais um avanço da teoria do dialogismo, uma vez que agora compreender o fator histórico de um determinado texto não consiste mais em analisar seu contexto histórico, mas sim seu contexto discursivo na história. Assim, tomamos que essa literatura baseada nos mundos de livros de *Role Playing Games*, e que neste trabalho representamos pelo romance de Leonel Caldela, só pode ser devidamente analisada em confronto com seus interlocutores discursivos, uma vez que a própria formação do sentido é histórica, completando-se apenas na justaposição com Dungeons & Dragons e Tormenta.

O objetivo deste capítulo, e essencialmente desta pesquisa, foi o de apresentar *O Inimigo do Mundo* por uma ótica dialógica que levasse em consideração não apenas o romance em si, mas toda a construção de sentido

produzida pelas relações interdiscursivas e intertextuais que nele se apresentam. Essas considerações, não mais do que apontamentos adequados às dimensões deste trabalho, reforçam a hipótese indicada no Capítulo 1 acerca da afinidade dos *Role Playing Games* com os temas da fantasia, e serão retomadas a seguir, em nossa Conclusão.

Conclusão

Quando da concepção deste trabalho, nosso intento foi o de apresentar determinadas relações dialógicas que se estabelecem entre um certo modo semântico da narração, a fantasia, e um tipo muito novo e característico de livro, os manuais de regras e cenários para *Role Playing Games*. É razoável admitir que tal relação seja motivada pela própria natureza épica e imaginativa de tais jogos, o que por si só aproximaria os públicos de ambos os produtos. No entanto, interessa-nos apontar a ocorrência de uma constante relação de apropriação, atualização e troca de temas, figuras, modelos actanciais e mesmo de estruturas de enredo que se estabelece entre os mesmos, e para isso será útil revisitar os tópicos anteriormente propostos.

Para abordar claramente o conceito de fantasia não apenas na literatura, mas em qualquer expressão artística que se valha da narratividade, foi preciso antes analisar três impressões que nos parecem relevantes para o afastamento dos temas de fantasia e aproximação das abordagens realistas, tendência que se percebe na tradição literária dos últimos dois séculos. Primeiro, o distanciamento do mundo real, a existência de leis que não se aplicam fora da narrativa, a possibilidade de imaginar e reordenar os elementos da realidade, associados a figuras típicas dos contos maravilhosos, contribuíram para a ideia de que a fantasia seria um gênero direcionado ao público infanto-juvenil. No entanto, como se pretendeu demonstrar, essa é uma concepção historicamente recente, impregnada do arcabouço imaginário dos contos dos irmãos Grimm e La Fontaine. A Fantasia não é menos acessível aos adultos do que às crianças, e se estas em geral aceitam com mais naturalidade o efeito de “suspensão da descrença” proposto pelo gênero, parece mais razoável supor que isso se deve à facilidade com que desempenham o ato imaginativo que esquadrinha, desmonta e reorganiza as peças da realidade como um jogo de LEGO, ou como um autor de ficção. Da mesma forma, é infundada a ideia de que a fantasia possa ser considerada um gênero de menor potencial artístico por conta da maior liberdade em articular elementos, proporcionada pela magia.

O processo de construção de um mundo de ficção, seja ele o mundo mágico de Arton ou o Rio de Janeiro de Machado de Assis, implica no emprego e distribuição coerentes dos elementos do mundo conhecido. E assim como não há um mundo como Arton, não há nem houve um Rio de Janeiro como o que Machado pinta em seus contos, com suas casas, seus habitantes, suas narrativas próprias acontecendo por toda parte. Tanto Arton como o Rio de Machado são reconstruções do real, imagens de lugares que só existem em função de uma ou mais histórias, com a fundamental diferença de que para o bruxo do Cosme Velho o produto desejado se encontrava muito mais próximo dos substratos reais do que no caso dos livros de Tormenta. A tarefa de investir credibilidade e coerência interna à história de fantasia se torna sempre mais árdua para o autor, conforme seus materiais se misturam e produzem formas cada vez mais distantes do referencial da realidade. Produzir coerência e verossimilhança a partir de elementos idênticos aos do mundo real é, sem dúvida, tarefa mais fácil

do que reorganizar tais elementos em uma nova e igualmente verossímil configuração que seja muito distante da que conhecemos.

A principal característica da fantasia é a presença bem estabelecida da possibilidade mágica. Por isso suas histórias se passam no Belo Reino, ou mais precisamente em um de seus abrolhos, onde o paradigma científico da realidade é substituído por um novo, no qual os desejos dos homens superam os limites do mundo. Assim, entende-se o Belo Reino como o território mágico em que histórias de fantasia ocorrem. Essa magia, como já foi dito, não tem o aspecto sobrenatural, o que difere inequivocamente nosso objeto literário do gênero fantástico, onde a hipótese sobrenatural em contraposição com a hipótese psicológica constrói a tensão. No Belo Reino, a magia é uma possibilidade aceita e reconhecida por todos, e sua função como técnica é a de levar seus beneficiários além dos limites de suas condições, saciando e simultaneamente atizando seus desejos.

Tal visão levou à ideia de que tanto as narrativas oníricas como *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2009) e alguns contos dos quadrinhos de *Sandman* (GAIMAN, 2005), bem como as narrativas de ficção científica como *O Guia do Mochileiro das Galáxias* de Douglas Adams (2009), participam do paradigma do Belo Reino, podendo ser perfeitamente incluídos no conceito de *fantasia*. Tal hipótese se sustenta no princípio de superação impossível dos limites mundanos pela substituição de paradigmas. Harry Potter (ROWLING, 2000) cruza o caminho para o Belo Reino por um portal mágico. Alice adentra a terra das maravilhas pelo sonho que a leva ao buraco de coelho. O Capitão James Tiberius Kirk deixa a Terra rumo ao espaço desconhecido com a ajuda da nave Enterprise e seus motores de dobra espacial. Nos três casos, o herói cruza o limite para o Belo Reino e, uma vez lá, está sujeito a novas regras e paradigmas. E nos três casos, uma força de superação (magia, sonho ou pseudociência) vencerá os limites do mundo real e permitirá as façanhas que realizem os desejos de seus heróis e daqueles que eles protegem. O argumento de que uma diferenciação se justificaria pela diferença entre paradigmas parece, neste ponto, pouco produtivo. Os paradigmas de dois mundos de fantasia mágica podem diferir drasticamente, sendo até mesmo contraditórios entre si, da mesma forma como a pseudociência de Isaac Asimov não se conjuga com a pseudociência de Frank Herbert. Ergo, se os paradigmas do Belo Reino são tão variados a ponto de haver contradição mesmo entre obras muito similares como *Duna* (HERBERT, 2010) e *A Fundação* (ASIMOV, 2009), inclusive variados o bastante para desenvolver pontos de confluência como a tecnomagia dos livros de Eberron para Dungeons & Dragons (MARMELL et al, 2009), então de fato as fronteiras que dividem aspectos mágicos, oníricos e pseudocientíficos dentro da fantasia tornam-se pouco úteis para nossos fins.

Finalmente, nossos estudos chegaram à hipótese de que a fantasia não se enquadre como um gênero literário, visto que há obras de fantasia conhecidas em mais de um gênero, como demonstrado no Capítulo 1. Parece adequado supor que, muito mais do que um gênero, ela seja um modo semântico, uma proposta imaginativa – mas, como dissemos, não totalmente livre – de apresentar um mundo, uma situação, um

problema. Essa modalidade semântico-pragmática possui, por sua peculiaridade imaginativa, relações estreitas com os *Role Playing Games*.

Surgindo com o lançamento do Dungeons & Dragons em 1974, os *Role Playing Games* são uma atividade lúdica em grupo onde os jogadores, cada um de posse de uma personagem da narrativa, criam juntos e com a coordenação do Narrador uma aventura por meio da oralidade. É claro que boa parte da relação dos livros de RPG com a literatura de fantasia advém da própria natureza do Dungeons & Dragons, com sua imagética medieval mágica. No entanto, mesmo nas décadas seguintes, uma grande quantidade de jogos de RPG de temática realista veio à tona no mercado editorial. Nenhum desses títulos, no entanto, obteve sucesso e notoriedade comparáveis aos dos títulos envolvendo temas de fantasia. Assim, desde a década de 70, observa-se um processo de “pilhagem” dos motivos e imagens da literatura de fantasia por parte dos *Role Playing Games*, e um dos casos mais conhecidos é o livro de RPG *The Call of Cthulhu* (PETERSEN et al, 2006), completamente inspirado pelos contos de H. P. Lovecraft. Essa ideia será retomada logo adiante.

A abordagem proposta dos livros da série Dungeons & Dragons teve tripla finalidade para nosso trabalho. Primeiro, demonstrar pelo exemplo as categorias estruturais de um livro de RPG, conforme descritas em capítulo anterior. Segundo, demonstrar que as categorias narrativas e actanciais apresentadas nos livros acabam por constituir uma espécie de morfologia temático-figurativa da fantasia medieval literária, sobretudo quando considerados autores como Tolkien e Fritz Leiber. Ainda, parece-nos que os livros de RPG como um todo se apresentam como manuais de objetivo lúdico para a construção de histórias, geralmente de aventura épica. Finalmente, as categorias apresentadas sobre Classe, Raça e Tendência dos personagens, bem como as descrições citadas de armas e monstros mágicos, permitiram uma comparação mais franca dos elementos presentes no romance *O Inimigo do Mundo* (CALDELA, 2006).

Tais elementos da fantasia medieval estão, como é de se esperar, impregnados de imagens da cultura e mitologia clássica, como gigantes, ciclopes, minotauros, panteões e itens afins. No entanto, a observação de como tais elementos são representados nas páginas dos livros de Dungeons & Dragons aponta para certas disparidades, ou melhor, certas releituras dos mitos clássicos, apropriando-se de determinados fatores e recriando outros. Um bom exemplo disso é a raça dos minotauros em Tormenta, onde tal ser mágico não apenas está totalmente dissociado dos mitos da ilha de Creta como também existe em sociedade, possuindo inúmeras características específicas do Dungeons & Dragons. Essa apropriação de figuras de outros universos narrativos é, como já explicado, peculiar dos *Role Playing Games*, e está diretamente ligada ao processo de troca que se pretendeu evidenciar.

De fato, os livros da série Tormenta são exemplo muito produtivo para este estudo. Ao longo de cinco anos, a revista brasileira Dragão Brasil publicou mensalmente os mais diversos tipos de material narrativo para uso em campanhas de fantasia medieval, material esse produzido a partir do constante processo de leitura e

apropriação literária e mitológica, estabelecendo interdiscursos e intertextos não apenas com a literatura, mas também com outros títulos consagrados dos *Role Playing Games*. A formação de Tormenta e do mundo de Arton como um sincretismo de todo esse material heterogêneo é, por si só, um exemplo bastante produtivo das relações dialógicas no mercado editorial.

O sucesso de vendas da série, associado a uma grande aceitação da crítica especializada, deu origem a novos suportes narrativos para o cenário. O primeiro deles foi a publicação da série de histórias em quadrinhos – também amplamente elogiada por público e crítica – *Holy Avenger* (CASSARO, 1999), onde um grupo de personagens se aventura pelo mundo de Arton para impedir o retorno de uma antiga divindade maligna. A obra chegou a ser cogitada para a produção de uma animação de longa metragem, projeto que até a publicação deste trabalho não havia sido viabilizado.

Em 2006, a editora Jambô (atual responsável pela publicação de Tormenta, anteriormente publicada pela Trama Editorial) anunciou o lançamento de um novo subproduto literário da série. *O Inimigo do Mundo* (2006) trazia uma proposta similar à da série *Holy Avenger*, com o forte apelo de se propor a desvendar os mistérios sobre a origem da Tormenta. O romance, primeiro de seu autor, esgotou rapidamente, recebendo nos anos seguintes uma nova edição e duas continuações, formando uma trilogia fechada de eventos.

O aspecto mais interessante na obra de Leonel Caldela é, certamente, a realização do inverso do já mencionado processo de apropriação dialógica de elementos narrativos. Esse movimento não é em si algo inesperado, uma vez que as relações dialógicas entre objetos são sempre vias de mão dupla em que, mais que apropriação unilateral, tem-se uma troca ou, no mínimo, tensão entre os objetos. No entanto, tal movimento de troca vem se fazendo cada vez mais constante e notável conforme autores das novas gerações, especialmente desde os anos 1990, vêm buscando inspiração para seus romances nos cenários mais consagrados de RPG.

Eis a singularidade que traz *O Inimigo do Mundo* à luz de nossos estudos. A literatura norte-americana está atualmente repleta de romances e novelas totalmente ambientados em cenários de RPG famosos, como as *Crônicas de Dragonlance*, de Margaret Weis (2003), onde um dos mais vendidos suplementos de *Dungeons & Dragons* de todo o mundo serve como pano de fundo para as aventuras de um grupo de heróis. Novamente, atentamos para a presença de um grupo como equivalente do protagonista, característica própria dos *Role Playing Games* e observada na generalidade dos romances afins. Outro exemplo digno de nota são as iniciativas da editora norte-americana White Wolf, responsável pelo sistema Storyteller e seus RPGs com temática de horror gótico, de publicar regularmente romances e novelas baseados em seus títulos de RPG. Robert Weinberg publicou, de 1996 a 1998, a trilogia de romances *The Ascension Warrior*, ambientada no cenário de *Mago: A Ascensão* (BRUCATO et al, 1997), e a série de *Clan Novels*, publicada inclusive no Brasil pela editora Devir (WIECK, 2003) contou com mais de um autor para transcrever as noites do RPG *Vampiro: A Máscara* (ACHILL, 1999) em um formato literário.

Enfim, não há novidade alguma na literatura de língua inglesa na publicação de romances que se apropriam de mundos de RPG. Essa é a particularidade de *O Inimigo do Mundo*, que além de ser o primeiro trabalho expressivo e profissional nesse sentido na literatura brasileira, é também inspirado no primeiro suplemento brasileiro para Dungeons & Dragons de dimensões notáveis. Ainda, convém ressaltar o amplo e excelente uso que o autor dá a inúmeros clichês da fantasia e dos próprios suplementos de RPG, propondo um diálogo extremamente claro com os *Role Playing Games* que o inspiraram.

Assim chegamos à questão central desta dissertação, abordada no Capítulo 4: as relações dialógicas observadas entre os livros de RPG e a literatura de fantasia. Tais relações, como vimos, se estabelecem entre discursos, o que nos permite substituir a noção de intersubjetividade pela de interdiscursividade, uma vez que as relações na esfera da comunicação são sempre de caráter social e sempre entre um discurso e a tensão dialógica formada por todos os outros com os quais dialoga. Coube anteriormente discorrer sobre a natureza dessa tensão dialógica, esclarecendo a função de conceitos inferidos a partir das teorias bakhtinianas, como interdiscurso e intertexto.

Toda relação dialógica é interdiscursiva, na medida em que estabelece vínculos de recuperação e antecipação com outros discursos dispostos no mesmo plano. Pode-se demonstrar, dessa forma, que há relações interdiscursivas da fantasia com as mitologias, com a imagética medieval e renascentista tal qual nos apresenta Bakhtin (1993), com o onírico e mesmo com a produção técnico-científica de seu tempo. Os *Role Playing Games*, ao buscar temas atrativos para suas aventuras, estabelecem uma relação interdiscursiva de constante apropriação e devolução de modelos e imagens com a literatura de fantasia em geral, e tais relações, como já vimos, são sempre recíprocas. Essas relações se tornam claras com a comparação entre produções literárias originais, produções de *Role Playing Games* inspiradas na literatura, e nas obras de literatura que recuperam os temas e figuras reciclados pelos RPG, devolvendo-os às páginas dos romances, que por sua vez voltam a dialogar com outras obras literárias. Dessa forma, parece seguro afirmar que os livros de RPG possuem suficientes relações de proximidade e mutualismo com essa literatura para que consideremos tal gênero (se assim pudermos definir os livros de RPG) como mais uma das principais áreas de atuação do modo semântico-pragmático da fantasia, juntamente com a literatura narrativa.

Quanto às manifestações intertextuais dessa relação no caso específico aqui analisado, é interessante ressaltar o processo recíproco apresentado no Capítulo 4, quando discorreremos sobre trechos de *O Inimigo do Mundo* inseridos nas páginas de Tormenta. Tais trechos, sempre apresentados com a função de ilustrar narrativamente o mundo proposto (o que, em um jogo de narrar histórias, tem função redobrada), trazem de volta às páginas do RPG descrições literárias inspiradas pelas próprias edições anteriores do jogo. Ainda, cabe comentar um intertexto pouco evidente que ocorre em relação não só à literatura, mas também às produções cinematográficas de fantasia. Trata-se do formato em três volumes, as chamadas trilogias, que parecem ter sua inspiração em *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 2002), obra que ironicamente foi concebida em um volume

único e dividida em três partes por razões editoriais. A leitura de *O Inimigo do Mundo* (CALDELA, 2006) cria diversos ganchos de enredo que são simplesmente deixados para trás a certa altura, o que sugere uma intenção prévia de – tal como as sessões que RPG se dividem em arcos de história– narrar uma epopeia em três atos.

As considerações propostas ao longo deste estudo, associadas à leitura do *corpus* bakhtiniano e às reflexões inerentes a tema, forma e estilo, se por um lado não puderam se aprofundar sobre a natureza dos livros de RPG, ao menos apontam para a possibilidade de um estudo futuro que venha a classificar corretamente tais livros como um gênero literário do discurso, com características híbridas de manual, gramática e literatura.

A conclusão a que este trabalho chega é de que o *Role Playing Games*, como atividade que retoma a fantasia e o narrar lúdico de enredos, surge no final da década de 1970 e se propaga como prática na década de 1980. Isso se dá como consequência de um movimento de resgate do interesse não apenas pelos motivos de fantasia, por tanto tempo relegados aos contos maravilhosos, mas principalmente por narrativas com enredos elaborados e cheios de reviravoltas ou, em um jargão inglês mais recorrente, *plot twists*. Esse movimento, que nos parece ter começado ainda na década de 1980, pode ser notado ao observarmos a produção artística de massa dos últimos 30 anos. Um dos primeiros sintomas dessa tendência, certamente, foi a ascensão do gênero cinematográfico das séries televisivas, que já existiam há várias décadas mas que somente a partir da década de 1980 ganharam volume e audiência crescentes. Atualmente, o mercado do entretenimento vem investindo a maior parte de seus esforços em produções de séries, que diferentemente do mercado de filmes de longa metragem têm atingido cada vez mais sucesso, a exemplo de alguns títulos recentes e citados apenas como exemplo, tais como *Lost*, *24 Horas*, *House*, *Monk*, *Heroes*, *Battlestar Gallactica*, *Chuck*, *True Blood* e *Supernatural*. cremos que essa crescente preferência pelo formato de série com continuidade narrativa seja forte indicador do resgate do interesse por enredos intrincados.

Essa tendência também parece ter – principalmente na última década – se aplicado à fantasia e seus temas. Na literatura, o espantoso sucesso comercial da série *Harry Potter*, de J. K. Rowling (2000), indica o retorno aos temas do Belo Reino na produção contemporânea, e esse retorno certamente traz à tona velhas fórmulas literárias, como o realismo mágico. Um dos exemplos mais relevantes ao tratar desse realismo mágico é certamente a obra de quadrinhos *Sandman*, do escritor Neil Gaiman (2005), com seu paradigma onírico de fantasia aplicado a uma representação pretensamente realista do mundo. Mesmo fora da literatura, mas nos mantendo sobre o terreno da narrativa, são igualmente ricos os exemplos de filmes de longa metragem sobre super-heróis, que ora se encaixam em fantasia mágica, ora pseudocientífica.

Dentro desse contexto, os *Role Playing Games* se apresentam como ponto de convergência de duas tendências. Como resgate do interesse pela fantasia, ao se alimentar de seus maiores pináculos e, simultaneamente, ao devolver novas e revisitadas imagens e motivos, o surgimento do RPG traz consigo uma

nova safra de escritores por ele formados. Da mesma forma, cremos ser seguro afirmar que por sua afinidade natural com os modelos temático-figurativos da fantasia, com seu modo semântico voltado sempre à superação do impossível, ele se apresenta convenientemente adequado à construção de narrativas épicas. Esse ressurgimento da epopeia trouxe também à tona uma geração de leitores e, em última instância, consumidores desse tipo de material, o que reforça a ideia de que o interesse pela fantasia, pelos enredos elaborados e pelos *Role Playing Games* têm entre si uma relação comum.

Assim, CQD, as relações interdiscursivas que se estabelecem entre os livros de RPG e a fantasia não se limitam à apropriação de elementos, tampouco são unilaterais e igualmente não se restringem à literatura propriamente dita. Dentro do jogo dialógico, estabeleceu-se um ciclo de interdiscursividade que cambia elementos, figuras e estruturas entre produções literárias, cinematográficas, arte-sequenciais e lúdicas, categoria esta última em que se encaixariam os *Role Playing Games*. Tais relações colocam todos esses suportes narrativos em um mesmo patamar de importância, de forma que se tornam possíveis quadrinhos sobre narrativas cinematográficas, literatura fundamentada em séries televisivas e, tal qual apresentado aqui, literatura inspirada em RPG. Cremos, e consideramos nossa tarefa bem sucedida se assim o tivermos demonstrado, que tais relações são bastante óbvias no que toca aos demais suportes, mas que os *Role Playing Games* que participam ativamente desse ciclo dialógico de trocas e atualizações têm sua importância subestimada ou, no mínimo, pouco estudada. Consideramos, porém, que um estudo de proporções textuais e temporais muito maiores se faz necessário, com vistas não apenas a esmiuçar todas as características constitutivas dos livros de *Role Playing Game*, mas principalmente a relacionar essa produção editorial com outras, sejam elas da literatura, cinema ou qualquer forma narrativa.

Referências

- ACHILL, Justin et al. *Vampiro: a Máscara*. São Paulo: Devir, 1999.
- ADAMS, D. *O guia do mochileiro das galáxias*. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.
- ANÔNIMO. *Teresa Filósofa*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1991.
- APPEL, M. B.; GOETTEMES, M. B. (Orgs.). *As formas do épico: Da epopéia sânscrita à telenovela*. Porto Alegre: Movimento/SBEC, 1992.
- ARMITT, L. *Fantasy fiction: an introduction*. New York: Continuum, 2005.
- ASIMOV, I. *A Fundação* (trilogia). São Paulo: Aleph, 2009.
- _____. *Mistérios*. São Paulo: Expressão e Cultura, 1974.
- _____. *O fim da eternidade*. São Paulo: Editora Hemus, 1974.
- BRUCATO, Phil et al. *Mago: a ascensão*. São Paulo: Devir, 1997.
- BAKHTIN, M. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais*. São Paulo/Brasília: Hucitec/UnB, 1993.
- _____. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução: Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1997.
- _____. ; VOLOSHINOV, Valentin. *Discurso na vida, discurso na arte: sobre poética sociológica*. s/d. Disponível em: http://www.fflch.usp.br/dl/noticias/downloads/Curso_Bakhtin2008_Profa.%20MaCristina_Sampaio/ARTIGO_VOLOSH_BAKHTIN_DISCURSO_VIDA_ARTE.pdf
- BARROS, Diana Luz P.de; FIORIN, José Luiz (orgs.). *Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade em torno de Bakhtin*. São Paulo: Editora da USP, 1994.
- _____. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 1990.
- _____. *Teoria do discurso: fundamentos semióticos*. São Paulo: Humanitas, 2001.
- BARTHES, R. *O prazer do Texto*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- _____. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, Vozes, 1971.
- BRAIT, B. (org.) *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Editora Contexto, 2006.
- BREMOND, Claude. A mensagem narrativa. In: BARTHES, Roland et al. *Literatura e Semiologia*. Novas Perspectivas em Comunicação 3. Petrópolis: Vozes, 1972. P. 100-147.
- _____. A lógica dos possíveis narrativos. In: R. BARTHES (org.). *Análise estrutural da narrativa*. São Paulo, Vozes, 1973. p. 110-135.
- CALDELA, L. *O Inimigo do Mundo*. Porto Alegre: Jambô. 2006.
- CALDELA, L. *O crânio e o corvo*. Porto Alegre: Jambô. 2007.
- CALDELA, L. *O terceiro deus*. Porto Alegre: Jambô. 2008.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CARROLL, L. *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Lisboa: Relógio d'Água, 2009.
- CASSARO, Marcelo. *Holy Avenger*. São Paulo: Trama Editorial, 1999.
- COOK et al. *D&D: Livro do Jogador*. São Paulo: Devir, 2004a.
- COOK et al. *D&D: Livro do Mestre*. São Paulo: Devir, 2004b.
- COOK et al. *D&D: Livro dos Monstros*. São Paulo: Devir, 2004c.
- EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: formalistas russos*. Trad. A.M.R.Filipouski et al. Porto Alegre: Globo, 1978.
- FIORIN, José Luiz & NEVES, Maria Helena de M. (org.). *Texto, Discurso, Enunciação*. Araraquara: UNESP, 1987.
- _____. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2000.
- _____. *Interdiscursividade e intertextualidade*. In: BRAIT, B. Bakhtin: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2006.
- GAIMAN, N. *Sandman: prelúdios e noturnos*. São Paulo: Conrad, 2005.
- GOETHE, J. W. *Os anos de aprendizado de Wilhelm Meister*. São Paulo: Editora 34, 2009.

- HERBERT, F. *Duna*. São Paulo: Editora Aleph, 2010.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Tradução: João Paulo Monteiro. Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva. (1938) 2001.
- JOLLES, André. *Formas Simples*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1930.
- JOYCE, J. *Retrato do artista quando jovem*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira: 2001.
- LEIBER, F. *Crônicas de Lankhmar: As Aventuras de Fafhrd & Gatuno*. São Paulo: Devir, 2008.
- LOPES, E. *A identidade e a diferença*. São Paulo: EDUSP; 1997.
- LOVECRAFT, H. P. *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra, 2009.
- MARMELL, Ari; NOONAN, David. *Eberron player's guide: a 4th edition D&D Supplement*. Renton: Wizards of the Coast, 2009.
- MEGALE, H. (org.) *A demanda do Santo Graal*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.
- PETERSEN, S. et al. *Call of Cthulhu: horror Roleplaying in the worlds of H. P. Lovecraft*. San Francisco: Chaosium, 2006.
- POSSENTI, S. "Observações sobre o interdiscurso". *Revista Letras # 61*. Curitiba: Editora da UFPR, 2003, p.253-269.
- PRATCHETT, T. *Discworld: a cor da magia*. São Paulo: Conrad, 2001.
- PROPP, V. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária 1984.
- _____. *As raízes históricas do conto maravilhoso*. (trad. Rosemary Costhek Abílio e Paulo Bezerra). São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- RABELAIS, F. *Gargântua e Pantagruel*. Belo Horizonte : Villa Rica, 1991.
- RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- ROUSSEAU, J. J. *Emílio ou da Educação*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter e a pedra filosofal*. RJ: Editora Rocco, 2000.
- SIMAK, C. D. *Rule 18*. In: *The Autumn Land and Other Stories*. London: Mandarin, 1989.
- TODOROV, T. *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.
- TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis (trilogia)*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- _____. *Sobre Histórias de Fadas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- WARNER BROS. *The Wizard of Oz*. 1939.
- WEINBERG, Robert. *The road to hell*. White Wolf Publishing, 1996.
- WEINBERG, Robert. *The ascension warrior*. White Wolf Publishing, 1997.
- WEINBERG, Robert. *War in heaven*. White Wolf Publishing, 1998.
- WEIS, Margaret. *Dragonlance: Dragões do Crepúsculo do Outono - vol. 1*. São Paulo: Devir, 2003.
- WIECK, Stewart. *Romance de clã: Toreador*. São Paulo: Devir, 2003